

Universidade Federal de Juiz de Fora  
Pós-Graduação em Comunicação Social  
Mestrado em Comunicação e Sociedade

Renato Teixeira Bressan

**Avatares em Rede:  
Comunicação, Mobilidade e Transformação**

Juiz de Fora  
Agosto de 2011

Renato Teixeira Bressan

**Avatares em Rede:  
Comunicação, Mobilidade e Transformação**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador: Professor Doutor Potiguara Mendes da Silveira Jr.

Juiz de Fora  
Agosto de 2011

**RENATO TEIXEIRA BRESSAN**

**Avatares em Rede: Comunicação, Mobilidade e Transformação**

**ORIENTADOR: Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Jr.**

Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação e Sociedade da Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovado em 18/08/2011

---

Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Junior (Orientador – UFJF)

---

Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta (Membro titular interno – UFJF)

---

Prof. Dr. Aristides Ledesma Alonso (Membro titular externo – UERJ)

Juiz de Fora  
Agosto de 2011

*A Francisco Pimenta*

## AGRADECIMENTOS

Todas as Pessoas (físicas e jurídicas) e avatares que me afetaram, suportaram e, de alguma forma, contribuíram para que o andamento deste projeto ocorresse como ocorreu – principalmente:

- \* Família (pai, mãe, irmão, irmãs e sobrinho);
- \* UFJF, Ppgcom, Capes, Facom, PET-Facom;
- \* Mestrado: Ana Cristina, Coordenação, docentes, colegas de turma;
- \* Mestres e incentivadores: Potiguara da Silveira Jr., Francisco Pimenta, Marta Pinheiro, Nilson Alvarenga;
- \* Prof. Cícero Silva, pela contribuição durante minha qualificação;
- \* Professores integrantes da banca de defesa deste trabalho, pelo interesse e apreciação crítica;
- \* Companheiros de pesquisa e ludicidades: Letícia Perani, Dimas Lorena, Ludimilla Fonseca;
- \* Amigas convergentes: Aline Teixeira, Mariana Lavorato;
- \* Amigos do além-PET: Luiz Felipe Stevanim, Mariana Pelegrini, Camila Wenzel, Flávia Paravidino;
- \* Amigos do além-Facom: Carol Cirino, Douglas Rocha, Basileu Rodrigo, Paulo Monteiro, Thiago Valério e todo o pessoal da “Sala das Caróis”;
- \* Todos os residentes do Second Life que compartilharam suas experiências comigo para além da “Segunda Vida”.

*Não, não creio em mim.*

*Não, nem em mim...*

*Nunca serei nada.*

*#ReLetCampos*

## RESUMO

Pesquisa sobre a noção de avatar, seus contextos, suportes, funções e processos correlatos, desde a emergência do termo no hinduísmo ( $\pm 500$  A.C.) até sua apropriação pelas ciências da computação (a partir de 1970). Apreciação crítica dos conceitos de avatar mais usados em áreas como *Cibercultura*, *Game Studies*, *New Media* e *Software Studies*. Apresentação e análise dos tipos de avatares disponíveis na plataforma 3D Second Life (Linden Lab, 2003), suas competências e dinâmicas mais frequentemente mobilizadas. Pesquisa empírica dos processos recorrentes durante a interação entre usuários, avatares e procedimentos peculiares à plataforma Second Life. Considerações sobre a presença do avatar na tecnocultura contemporânea, em diálogo com a Transformática, teoria da comunicação proposta pela Nova Psicanálise nos anos 1980. Finalmente, o avatar entendido em termos de escala, como parte de uma rede complexa de difícil mapeamento, e com funcionamento capaz de fazer emergir processos que envolvem comunicação, mobilidade e transformação.

Palavras-chave: Comunicação. Avatar. Redes.

## **ABSTRACT**

Research on the avatar: notions, contexts, media, functions and its correlated processes, from Hinduism ( $\pm$  500 BC) to Computer Science (since 1970). Critical reasoning about the main conceptualizations of avatar in fields as Cyberculture, Game Studies, New Media and Software Studies. Introduction and analysis on the type of avatars, its proprieties and dynamics most commonly used in 3D platform Second Life (Linden Lab, 2003). Empirical research on the main processes involved during interactions between users, avatars and Second Life platform's events. Considerations on the presence of avatar in Contemporary Technoculture, according to New Psychoanalysis's communication theory emerged in the 1980s, called Transformativ. Finally, the avatar understood in scalability terms, as part of a hardly measurable complex network, and with a functioning that can make the emergence of processes of communication, mobility and transformation.

**Keywords:** Communication. Avatar. Networks.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Cena típica de <i>Habitat</i> .....	23
Figura 2 - Exemplo de “avatar”, como perfil em redes sociais online.....	43
Figura 3 - Imagem do jogo <i>Counter Strike</i> (Valve, 2000), considerado do gênero FPS.....	43
Figura 4 - Imagem de <i>Super Mario 64</i> (Nintendo, 1996).....	44
Figura 5 - <i>Emoticons</i> usados em ferramentas como <i>Msn Messenger</i> .....	44
Figura 6 - Imagem de um <i>BuddyPoke</i> do <i>Orkut</i> .....	45
Figura 7 - Avatar criado com o <i>Scott Pilgrim Avatar Creator</i> .....	45
Figura 8 - Exemplo de avatar da rede social <i>Meez</i> .....	45
Figura 9 - Computador PDP-1 rodando <i>Spacewar!</i> .....	46
Figura 10 - Exemplos de avatares de diferentes caracterizações no SL.....	48
Figura 11 - Criação da Conta no SL.....	66
Figura 12 - Criação da Conta no SL (continuação).....	67
Figura 13 - Programa sendo instalado.....	68
Figura 14 - Painel para edição das preferências gráficas.....	69
Figura 15 - Painel com os Termos de Serviço e Política de Privacidade da Linden.....	71
Figura 16 - Ilha de Boas Vindas do SL.....	73
Figura 17 - Possibilidade de escolha do gênero do corpo gráfico.....	73
Figura 18 - Gênero masculino escolhido no ambiente 3D modificou a escolha anterior.....	74
Figura 19 - Painel de Edição do corpo gráfico.....	75
Figura 20 - Divisão didática do visualizador do SL em 6 áreas: A1, A2, A3, A4, A5, A6.....	78
Figura 21 - Área A2: Destaque para a barra de navegação.....	79
Figura 22 - A2: Seções: Eu, Comunicar, Ajuda e Mundo.....	80
Figura 23 - A2: Seções: Construir, Avançado e Desenvolver.....	80

Figura 24 - Na seção “Eu”, “Meu painel” aponta para a conta do usuário no site do SL.....	81
Figura 25 - Área A3.....	81
Figura 26 - A4: as três primeiras abas do painel lateral.....	83
Figura 27 - A4: as três últimas abas do painel lateral.....	84
Figura 28 - A5: Painel com funções de comunicação e expressão no ambiente.....	84
Figura 29 - A5: Comando “gritar” + texto “Olá!” faz avatar executar gestos.....	85
Figura 30 - Caixa de bate-papo local: estreitar ou distanciar laços.....	85
Figura 31 - Fluxo de voz: símbolos verdes indicam função ativada.....	86
Figura 32 - Painel para controle de gestos: gesto “Hey!” em execução.....	87
Figura 33 - Modo “Correr” ativado: as setas indicam a direção da locomoção.....	88
Figura 34 - Botão de tirar fotos ativado.....	89
Figura 35 - A6: área de avisos, caixas de recados, eventos etc.....	90
Figura 36 - Opções de exibição pré-definidas no visualizador do SL.....	93
Figura 37 - Alguns níveis de avatarização do modo de câmera “Vista de objetos”.....	94
Figura 38 - Modo “Vista do mouse” acionado (Visão Subjetiva).....	95
Figura 39 - Menus e comandos disponíveis quando usuário clica em seu corpo gráfico.....	97
Figura 40 - Menu disponível quando usuário clica em um corpo gráfico ao seu redor.....	97
Figura 41 - Corpos gráficos acessados em um mesmo local, por um único usuário, ao mesmo tempo.....	98
Figura 42 - Quatro contas de um único usuário, quatro perspectivas em uma única tela.....	99
Figura 43 - Sigmud Freund: aparência inicial (Out. 2009).....	102
Figura 44 - Sig em uma boate, aprendendo a dançar (Dez.2009).....	103
Figura 45 - Sig em uma ilha para adultos (Dez. 2009).....	103
Figura 46 - Sig, com visual personalizado, meditando (Dez. 2009).....	104
Figura 47 - Sig musculoso, em uma praia, testando forma e pele novas (Dez.2009).....	104

Figura 48 - Sig testando outras formas (Dez. 2009).....	105
Figura 49 - Sig no balanço, conversando (Dez. 2009).....	105
Figura 50 - Sig com trajes do Séc. XIX (Jan. 2010).....	105
Figura 51 - Sig, ao fundo, “analizando” as opções de relacionamento (Jan. 2010).....	106
Figura 52 - As várias faces de Sig: teste com itens do inventário (Jan.2010).....	106
Figura 53 - Antes: corpo idoso; depois: corpo jovem (Jan. 2010).....	107
Figura 54 - Sig jovem: teste com outras animações do ambiente (Jan. 2010).....	107
Figura 55 - Sig brincando de asa-delta (Jan. 2010).....	108
Figura 56 - Sig ao lado da estátua de Drummond (Jan.2010).....	108
Figura 57 - Teste de posições sexuais entre corpos gráficos (Fev. 2010).....	108
Figura 58 - Kit <i>Coringa - O Cavaleiro das Trevas</i> (Fev. 2010).....	109
Figura 59 - Coringa: perfil e corpo gráfico de Sig (Fev. 2010).....	110
Figura 60 - Encontro entre Batman e Coringa no SL (Fev. 2010).....	110
Figura 61 - Teste com “explosivos” do Kit Coringa (Fev. 2010).....	111
Figura 62 - Teste com “explosivos” do Kit Coringa (continuação) (Mar.2010).....	111
Figura 63 - Diagrama 1: Estado inicial. Em cada lado, um aglomerado de processos e formações: Pessoa (azul) x Plataforma lúdica (vermelho).....	144
Figura 64 - Diagrama 2: Início do <i>Processo de Avatarização</i> , presença do avatar ao centro (cinza).....	144
Figura 65 - Diagrama 3: Continuação do <i>Processo de Avatarização</i> , <i>transa</i> entre as formações envolvidas.....	145
Figura 66 - Diagrama 4: Estado de elevada <i>avatarização</i> ; quando, por exemplo, ocorre imersão (jogo) ou incorporação (religião).....	145
Figura 67 - Diagrama 5: Possível resultante de um <i>Processo de Avatarização</i> .....	146

Figura 68 - Função como máquina.....152

**LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Interface: Opacidade x Transparência.....	76
Tabela 2 - Questões analisadas uma a uma (pesquisa de campo no SL).....	114-127
Tabela 3 - <i>Oriente x Ocidente</i> : entendimentos básicos sobre avatar.....	147-148

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>16</b>
<b>2 OS PROCESSOS DE AVATARIZAÇÃO: HISTÓRICO E CONTEXTO.....</b>	<b>19</b>
2.1 ORIENTE: ORIGENS.....	19
2.2 OCIDENTE: OSCILAÇÕES.....	21
2.3 AVATARES DA TECNOCULTURA.....	24
<b>2.3.1 Avatar e Narrativa.....</b>	<b>25</b>
<b>2.3.2 Avatar e Identidade.....</b>	<b>27</b>
<b>2.3.3 Avatar e Gameplay.....</b>	<b>31</b>
2.4 TIPOS DE AVATAR.....	35
<b>2.4.1 Avatar como corpo biológico.....</b>	<b>36</b>
<b>2.4.2 Avatar como artifício religioso.....</b>	<b>37</b>
<b>2.4.3 Avatar como máscara.....</b>	<b>37</b>
<b>2.4.4 Avatar como personagem.....</b>	<b>41</b>
<b>2.4.5 Avatar como corpo gráfico.....</b>	<b>42</b>
2.5 OUTROS AVATARAES: PROJEÇÕES TECNOLÓGICAS.....	50
<b>3 SECOND LIFE: UM ESTUDO DE CASO.....</b>	<b>55</b>
3.1 IMPLICAÇÕES DE UM METAVERSO.....	56
3.2 AMBIVALÊNCIAS DA PLATAFORMA.....	59
3.3 MÚLTIPLAS AVATARIZAÇÕES.....	64

<b>3.3.1 A criação da conta.....</b>	<b>65</b>
<b>3.3.2 Entrando no mundo virtual.....</b>	<b>68</b>
<b>3.3.3 Momentos iniciais no ambiente 3D.....</b>	<b>72</b>
<b>3.3.4 O Painel de Navegação.....</b>	<b>75</b>
<b>3.3.5 Modos de exibição.....</b>	<b>91</b>
<b>3.3.6 O corpo gráfico.....</b>	<b>95</b>
<b>3.4 PESQUISA DE CAMPO.....</b>	<b>99</b>
<b>3.4.1 O laboratório de Sigmud Freund.....</b>	<b>101</b>
<b>3.4.2 Questionários.....</b>	<b>112</b>
<b>3.4.3 Sobre os achados.....</b>	<b>127</b>
<b>4 REPENSANDO O AVATAR .....</b>	<b>129</b>
<b>4.1 AVATAR E CONHECIMENTO.....</b>	<b>131</b>
<b>4.2 AVATAR E SIMULAÇÃO.....</b>	<b>135</b>
<b>4.3 PESSOA E AVATAR.....</b>	<b>140</b>
<b>4.4 AVATARES EM REDE.....</b>	<b>143</b>
<b>4.5 FUNÇÃO AVATAR.....</b>	<b>147</b>
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>154</b>
<b>6 REFERÊNCIAS.....</b>	<b>157</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é sobre avatares, os quais, pelo menos desde os anos 1980, são considerados objetos gráficos que fazem parte da dinâmica disponível em jogos eletrônicos e plataformas online. À medida que os games e ambientes lúdicos tendem a se expressar de maneira cada vez mais onipresente em nível global, conforme diversas pesquisas acadêmicas e mercadológicas apontam, parece-nos importante entender as implicações do uso de avatares, seus processos e dinâmicas, sobretudo no que diz respeito ao seu potencial comunicativo e estético-expressivo.

Procuramos, todavia, ir além e aquém do que se entende por avatar atualmente, na aposta de que a experiência proporcionada via avatares não se delimitaria aos “bonecos”, ou corpos gráficos (2 ou 3D), de um jogo ou plataforma e estaria disponível desde os primórdios da humanidade, em ambientes considerados lúdicos ou não. Assim, propomos a noção de *processo de avatarização* ou *avatarização* para tentar situar tal experiência.

Em linhas gerais, *processos de avatarização* são os acontecimentos relativos a qualquer tipo de interação, comunicação ou dinâmica que conte com a presença de algum avatar, independentemente da constituição material deste e da plataforma em que sua emergência venha a ser experimentada (digital, analógica, biológica, sintética etc.).

Pesquisamos a noção de avatar, seus contextos, suportes, funções e processos correlatos, desde o hinduísmo ( $\pm$  500 A.C.) até sua apropriação pelas ciências da computação (a partir de 1970). Na tentativa de situá-lo na Tecnocultura Contemporânea, realizamos uma pesquisa empírica na plataforma Second Life (Linden Lab, 2003).

Tecnocultura Contemporânea, para nós, diz respeito aos eventos emergidos, sobretudo, entre os anos 1980 até o presente momento, do nível pessoal ao global, nas redes

online e offline, em termos de manifestações culturais, tecnológicas, estéticas, comunicacionais etc., em diálogo com as definições de “Tecnocultura” (DAVIS, 1998) e “Cibercultura” (LÉVY, 1999; MACEK, 2005), mas não se limitando ao enfoque destas.

Noções como “complexidade” e “redes” estão sendo tomadas aqui no sentido mais geral possível, levando em conta algumas definições usadas em áreas como Teoria das Redes (BARABASI, 2003) e teorias sobre sistemas complexos, de autores como Ilya Prigogine e Humberto Maturana. Contudo, não necessariamente concordarmos com todos os teoremas e aplicações feitas nestas áreas – sobretudo em relação a noções como “conjunto”, “limite” e “unidade”. Interessa-nos considerar não só a complexidade, mas também a *perplexidade* (MAGNO, [2004]: 15-17), que, além de incluir a complexidade, considera sobretudo as equi-vocações e equi-valências<sup>1</sup> como denominador comum das formações nos emaranhados e entrelaçamentos que os avatares suscitam e frequentam.

Temos como postura metodológica de base algumas considerações teóricas propostas pela Nova Psicanálise pelo fato de que ela parece adequada para entendermos os problemas relativos à presença do avatar na contemporaneidade, principalmente no campo da comunicação.

A lógica de escrita deste trabalho se dá da seguinte maneira:

a) Apresentação e comparação dos conceitos de avatar (noções, contextos, suportes etc.) mais usados, historicamente, em diversas áreas do conhecimento, do Hinduísmo à Tecnocultura, considerando manifestações culturais que, de alguma forma, remetem a *processos de avatarização* (Capítulo 2);

b) Pesquisa empírica da plataforma Second Life como tentativa de situar as mais recentes maneiras de *avatarização* disponíveis, sobretudo a partir da apropriação do termo

---

<sup>1</sup> Equi-vocação: vocado junto, em simultaneidade. Equi-valência: considerado (não igual, mas) com o mesmo valor.

avatar feita pelas Ciências da Computação no contexto das atuais Tecnologias da Comunicação e Informação (Capítulo 3);

c) Questionamento das noções de avatar apresentadas e cotejo de nossas hipóteses com os achados da pesquisa empírica e alguns conceitos da Nova Psicanálise (Capítulo 4).

Durante o percurso, levantamos algumas questões e tentamos respondê-las no Capítulo 4 e na Conclusão (Cap. 5). Porém, mais do que chegar a conclusões e propor novas maneiras de entender a presença dos avatares, este trabalho deve ser visto como uma tentativa de aprendizagem e aplicação do que temos estudado nos últimos seis anos.

## 2 OS PROCESSOS DE AVATARIZAÇÃO: HISTÓRICO E CONTEXTO

Para entender os diversos processos de avatarização na contemporaneidade e, adiante, contextualizar e problematizar sua presença na plataforma 3D Second Life, faremos um levantamento bibliográfico sobre o que se tem dito, entendido e expresso com mais frequência sobre os conceitos e aplicações que envolvem o termo “avatar”.

As questões que nos interessam situar, neste capítulo, são:

- a) O que significa, originalmente, o termo “avatar”?
- b) Em que contexto surgiu?
- c) Como o termo e sua aplicação têm evoluído<sup>2</sup> desde seu surgimento?
- d) Quais processos se vinculam a ele com mais frequência no Ocidente, sobretudo, desde a década de 1970?

### 2.1 ORIENTE: ORIGENS

O termo “avatar” parece ter se originado no Oriente, há cerca de 2500 anos, no contexto religioso do Hinduísmo. De acordo com a Wikipédia inglesa:

No Hinduísmo, Avatar ou Avatāra (Devanāgarī अवतार, Sânscrito de “descida” [i.e., do céu à terra]) se refere à deliberada descida de uma deidade (uma encarnação de deva [deus] do céu à terra, ou uma descida do Ser Supremo [i.e., Vishnu para os Vaishnavas]) e é geralmente traduzida em Inglês como “encarnação”, porém mais precisamente como “presença” ou “manifestação”. O termo é mais frequentemente associado a Vishnu, embora também esteja relacionado com outras deidades. Várias listas de avatares de Vishnu aparecem nas escrituras Hindu, incluindo os dez Daśavatāra do Garuda Purana e os vinte e dois avatares no Bhagavata Purana, embora este último acrescente que as encarnações de Vishnu são inumeráveis. Os

---

<sup>2</sup> O termo “evolução” deve ser entendido no sentido de mudança, passagem e adaptação, em termos temporais e históricos, e não no sentido moral ou de juízo de valores sobre o fenômeno em estudo.

avatares de Vishnu são um componente primário da doutrina Vaishnava. Uma referência inicial ao avatar, e à doutrina do avatar, está no Bhagavad-Gita. (WIKIPEDIA, 2010)<sup>3</sup>.

Heinrich Zimmer comenta que, em sânscrito, avatar é uma expressão que une a raiz gramatical *tri-*, “passar através de ou sobre; navegar através de”, com o prefixo *ava-*, que significa “para baixo; inferior”. De acordo com o autor, os avatares assumem a forma de humanos ou animais com o intuito de intervir como salvadores do mundo ou libertadores dos deuses (ZIMMER, 1946: 17). Segundo a Enciclopédia Britannica, os escritos hinduístas afirmam que as dez formas de avatares de Vishnu seguem, de maneira inequívoca, a seguinte ordem evolutiva:

Matsya (peixe); Kūrma (tartaruga); VARĀHA (javali); NARASIMHA (meio homem, meio leão); VĀMANA (anão); PARASURĀMA (RĀMA com o machado); RĀMA (herói do épico RĀMĀYANA); KRISHNA (o pastor divino); BUDDHA GOTAMA, e KALKĪ (a encarnação ainda por vir) (BRITANNICA, 2006: 99).

No texto Bhagavad-Gita (que significa “Canção de Deus”), escrito por volta do século IV A.C., Krishna, um dos avatares de Vishnu, declara a periodicidade de sua existência: “(...) ainda que eu seja não-nascido, imortal, o senhor das criaturas... onde quer que o respeito sagrado decaia e o caos prevaleça, eu me recriarei<sup>4</sup>” (BRITANNICA, 2006: 61).

O número de avatares de Vishnu pode variar, de acordo com determinado texto de referência ou com as imagens (ou símbolos) que o representam. Dessa forma, o uso de artifícios diversos para rememoração e representação também constitui um nível importante de ratificação da presença divina: “(...) pensa-se que divindades de todos os tipos também

---

<sup>3</sup>Livre tradução de: In Hinduism, Avatar or Avatāra (Devanagari अवतार, Sanskrit for "descent" [viz., from heaven to earth]) refers to a deliberate descent of a deity (an incarnation of a deva (god) from heaven to earth, or a descent of the Supreme Being (i.e., Vishnu for Vaishnavites) and is mostly translated into English as "incarnation", but more accurately as "appearance" or "manifestation". The term is most often associated with Vishnu, though it has also come to be associated with other deities. Varying lists of avatars of Vishnu appear in Hindu scriptures, including the ten Dashavatara of the Garuda Purana and the twenty-two avatars in the Bhagavata Purana, though the latter adds that the incarnations of Vishnu are innumerable. The avatars of Vishnu are a primary component of Vaishnavism. An early reference to avatar, and to avatar doctrine, is in the Bhagavad Gita.

<sup>4</sup> Livre tradução de: “though myself unborn, undying, the lord of creatures . . . whenever sacred duty decays and chaos prevails, then I create myself.”

estão presentes na forma de imagens e ícones adorados no templo e em casa, muitos dos quais em forma humana” (BRITANNICA, 2006: 61).

Em linhas gerais, podemos entender que, originalmente, “avatar” é um nome requisitado quando ocorrem, com maior ou menor grau, os seguintes processos:

- a) Vinculação ou comunicação entre seres que, supostamente, possuem naturezas (natural x sobrenatural), poderes (limitado x ilimitado), origens (Terra x Céu) e vocações (controlador x controlado) diferentes.
- b) Encarnação ou incorporação de uma criatura considerada divina em algum ser ou suporte vivo, localizado na contingência do “mundo físico” (por exemplo, corpos de organismos biológicos diversos, como o do humano e de outros animais);
- c) Manifestação da presença da divindade em artifícios e signos culturais diversos (por exemplo, via tradições orais, textos, símbolos, imagens, esculturas etc.), sobretudo por meio da ratificação inquestionável de fiéis;
- d) Transformação, complexificação ou suspensão de certos hábitos do organismo afetado (ou possuído) durante e após a intervenção supostamente divina.

## 2.2 OCIDENTE: OSCILAÇÕES

Atualmente o termo avatar é bastante difundido no mundo todo, principalmente no âmbito das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), nas Ciências da Computação e na Indústria do Entretenimento – em especial, nos Games e Cinema.

No contexto dos jogos eletrônicos, a palavra avatar foi usada pela primeira vez no jogo homônimo, criado para a plataforma PLATO da Universidade de Illinois no final da década de 1970, o qual é considerado o primeiro MUD<sup>5</sup> eletrônico interativo e baseado em gráficos<sup>6</sup>. Outro jogo que utilizou o termo foi *Ultima IV: Quest of the Avatar*, uma espécie de RPG<sup>7</sup>, lançado em 1985 pela Origin Systems para o Apple II. Através do personagem Lord British, o jogador é incentivado a se tornar Avatar, o exemplo de iluminação espiritual, para assegurar a paz.

No ano de estréia do *Ultima IV*, Randy Farmer e Chip Morningstar criaram *Habitat*, considerado o primeiro RPG multiplayer digital e online (um gênero hoje conhecido como MMORPG<sup>8</sup>), lançado em 1986, ainda na versão beta, pelas empresas Quantum Link e Lucasfilm para rodar no Commodore 64 através do provedor America Online. Os autores do jogo explicam quais foram suas influências e qual era o papel do avatar no ambiente virtual:

Habitat foi inspirado por uma longa tradição de “ficção científica de hackers de computadores”, sobretudo pelo romance *True Names* (Vinge, 1981) de Vernor Vinge, assim como pelas preciosas memórias de infância dos jogos de faz-de-conta, memórias mais recentes de jogos de interpretação de papéis (RPG) e semelhantes, e numerosas outras influências misturadas de forma complexa demais para identificarmos. A estas adicionamos uma pitada de besteiro, um toque de ciberpunk (Gibson, 1984; Sterling, 1986), e uma predileção para a programação orientada a objetos (Sussman e Abelson, 1985). (...)

Os jogadores são representados por figuras animadas que chamamos “Avatares”. Avatares geralmente possuem, embora não exclusivamente, aparência humanóide (...). Avatares podem se mover no ambiente ao seu redor, pegar, soltar e manipular objetos, conversar uns com os outros, e fazer gestos, cada um sob o controle de um único jogador. O controle funciona através do joystick, o qual permite ao jogador apontar para as coisas e emitir comandos. Para conversar é preciso usar o teclado. O texto que o jogador digita aparece sobre a cabeça do seu Avatar, como nos desenhos animados no estilo “balão de diálogo” (MORNINGSTAR; FARMER, 1990).

---

<sup>5</sup> Do inglês Multi-User Dungeon, com variantes posteriores, como Multi-User Dimension e Multi-User Domain, é uma plataforma virtual em tempo-real para múltiplos jogadores, originalmente de base textual.

<sup>6</sup> Informações mais detalhadas em MÄYRÄ (2008).

<sup>7</sup> Role Playing-Game (ou Jogo de interpretação de papéis). Consiste na união de teatro com as regras de um jogo, onde temos a interpretação de personagens ficcionais controlados pelo seu respectivo jogador.

<sup>8</sup> Jogo de interpretação de personagem online e em massa para múltiplos jogadores (Massively ou Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou Multi massive online Role-Playing Game).

Foi preciso esperar cerca de dois mil e quinhentos anos para que o termo se popularizasse no Ocidente e passasse por significativas mudanças conceituais e práticas. Em termos religiosos, a apropriação da expressão ocorreu de maneira quase que diametralmente avessa em relação a seu sentido original. Erick Felinto comenta esta passagem conceitual:

Essa palavra – como aliás, outros termos de origem semelhante – também executa uma espécie de descenso lingüístico, passando do campo metafísico do linguajar religioso para o domínio (supostamente profano) do vocabulário cibercultural. Em jogos eletrônicos e plataformas de virtualização como o *Second Life*, o termo “Avatar” é usado corriqueiramente para designar a identidade virtual dos jogadores e cibernautas. Carregado de sentido místico em sua origem, ele transporta essa significação para o universo digital no qual passa a ser aplicado. A ideia é que através de meu *Avatar* posso superar as limitações de minha condição humana normal, sendo capaz de voar, teletransportar-me ou alterar minha aparência exterior (FELINTO; BENTES, 2010: 30).

Se na religião Hindu o avatar diz respeito, convencionalmente, ao corpo humano que seria incorporado e usado por um deus para o seu “transporte” na Terra, transformando o humano incorporado em uma espécie de títere, a partir da década de 1980, o avatar seria visto no Ocidente como o “veículo” ou prótese que permitiria a passagem do humano, da Terra, em direção ao “mundo virtual”, este criado por dados binários. O avatar de *Habitat*, por exemplo, é uma representação gráfica do corpo humano, em forma bidimensional, controlada remotamente através do joystick e do teclado do computador:



Figura 1 – Cena típica de *Habitat*  
(LucasArts Entertainment Company apud MORNINGSTAR; FARMER, 1990).

### 2.3 AVATARES DA TECNOCULTURA

Embora o termo “avatar” tenha ressurgido no Ocidente com base na tradição dos Jogos de Interpretação de Papéis (RPG) e na integração desta ao escopo das Ciências da Computação, em práticas específicas da Tecnocultura – sobretudo, mas não somente, através dos jogos eletrônicos –, não se pode dizer que haja um significado fechado e preciso para ele hoje. Em linhas gerais, ele pode variar a partir de fatores como:

a) linhagem teórico-metodológica do pesquisador (p. ex.: semiótica; narratologia; ludologia; teoria literária; filosofia; ciências cognitivas etc.)

b) enfoque temático da pesquisa (p. ex.: identidade; ficção; literatura; mediação; aprendizagem; imersão etc.)

c) plataforma em análise (p. ex.: livro; teatro; cinema; consoles de videogame; plataformas online; computador pessoal etc.)

d) características do artifício em análise (p. ex.: gênero do jogo; características gráficas – 2D, 3D etc. –; características sonoras; *input* e *output* gerados etc.)

A seguir, citaremos alguns dos principais conceitos e problemas que envolvem o avatar conforme têm sido utilizados por pesquisadores de áreas como *Game Studies*, *New Media* e *Software Studies*. O objetivo é apresentar as bases do que é considerado avatar hoje em diferentes plataformas (p. ex.: computador ou console; online ou offline; múltiplos jogadores ou não etc.) para, depois, desenvolver as questões que nos interessam sobre o *Second Life*.

### 2.3.1 Avatar e Narrativa

Como a emergência da chamada comunicação mediada por computador e dos jogos eletrônicos é bem mais recente do que a popularização de produtos culturais baseados na linguagem verbal (escrita ou falada), ainda existe uma forte tradição de estudos de base filosófica ou semiológica que procura entender as formas de comunicação e entretenimento surgidas a partir da segunda metade do Século XX com base em raciocínios surgidos em disciplinas como linguística, teoria literária, literatura comparada e aportes focados na linguagem verbal.

Alguns pesquisadores dos *Game Studies*, como Gonzalo Frasca, consideram esse tipo de postura como narratológica, a qual, baseada no campo da teoria literária, veria os textos interativos e jogos eletrônicos como novas formas de expansão da narrativa tradicional ou drama. Isto pelo fato de esses tipos de programas de computador possuírem semelhanças que nos remetem a alguns elementos das narrativas, como personagens, ações em sequência, estrutura narrativa etc. (FRASCA, 1999).

Por outro lado, não se pode dizer que esse tipo de comparação resulte apenas de determinada escolha teórica de alguns pesquisadores da tecnocultura. Somente a partir de fatores técnicos (p. ex., desenvolvimento de interfaces gráficas mais amigáveis, implementação de linguagens de programação mais robustas, processadores mais velozes, novos modos de organização de dados etc.) e culturais (p. ex., popularização do acesso a computadores em escala global, uso mais intensivo da Internet etc.) é que a linguagem não-verbal e as possibilidades estéticas que se distanciam de uma tradição de base literária e

textual passariam a vir à tona como importantes alternativas culturais para o desenvolvimento de produtos computacionais voltados ao entretenimento e à expressão artística em geral. Este fato, inclusive, justifica a novidade dos estudos que têm como foco as plataformas eletrônicas online e os jogos que não se fundamentam na lógica verbal (textual).

Embora o termo avatar só tenha sido entendido como conceito tecnocultural e colocado em prática no final da década de 1980 com *Habitat*, os MUDs textuais do final da década de 1970 já faziam uso dessa noção, à medida que permitiam que os jogadores tivessem a experiência de agir como atores ou personagens, dotados de dinâmica e características próprias, com presença em um ambiente virtual. A diferença entre esses MUDs e plataformas das épocas subsequentes, como o próprio *Habitat*, de 1986, se deve, sobretudo, à característica gráfica e ao escopo narrativo de fundo. Os jogadores das plataformas textuais daquele período também faziam exercícios cognitivos diversos para simular, via algoritmos e interações com o computador, o “controle” de seus personagens e sua relação com outros participantes, porém essa mediação se dava graficamente através de palavras e frases geradas na tela do computador.

Sherry Turkle, por exemplo, em 1995, no clássico *Life on the Screen*, se baseava nas análises dos primeiros MUDs textuais para dizer que uma nascente cultura da simulação estaria afetando nossas ideias sobre mente, corpo, eu e máquina, apagando cada vez mais as fronteiras entre real e virtual, animado e inanimado, eu unitário e múltiplo, tanto no âmbito das ciências e pesquisas acadêmicas quanto no cotidiano das pessoas. (TURKLE, 2005).

Outra pesquisadora que também possui influência da chamada teoria literária é Janet Murray, a qual dizia que os RPGs são experiências de *holodeck*<sup>9</sup>, só que sem a maquinaria (MURRAY, 2003:54). Ainda segundo Murray, a forma ou design do avatar não

---

<sup>9</sup> O termo se refere a uma espécie de caverna digital, uma tecnologia para simulação de realidades criada na série de ficção científica “Jornada nas Estrelas” (*Star Trek*), da década de 1960. De acordo com Murray, esta seria a mais poderosa tecnologia de ilusão sensorial que se pode imaginar.

deve ser vista como o único fator decisivo para que o processo de avatarização possa ocorrer: “(...) mesmo quando os avatares são desenhados grosseiramente ou oferecem possibilidades muito limitadas de personificação, eles ainda são capazes de proporcionar identidades alternativas que podem ser utilizadas com vigor” (MURRAY, 2003: 144).

### 2.3.2 Avatar e Identidade

Como se pode perceber nas citações anteriores, a própria noção de identidade, que passou a ser aplicada às práticas de avatarização em plataformas lúdicas diversas, emergiu a partir de críticas que inicialmente se fundamentaram em metodologias que privilegiam disciplinas ligadas à análise da linguagem verbal. Por isso, encontramos referência ao mundo projetado pelas experiências com o RPG, no qual o jogador, ao assumir um papel que não corresponderia a seu cotidiano, estaria agindo como um personagem, uma persona, capaz de expressar outra personalidade, e, portanto, revelar outra identidade.

Esse tipo de “transformação identitária”, enquanto experiência lúdica temporária, é algo que pode ser entendido, inclusive, se levarmos em conta uma prática cultural ainda mais antiga: o teatro<sup>10</sup> – o qual claramente é uma das principais influências do RPG.

Segundo Johan Huizinga, o ator, no teatro grego, estava separado do mundo ordinário pela máscara que usava e se sentia transformado em outro ego, o qual ele não só representava como também encarnava e atualizava. Além disso, para o autor, a visão da figura mascarada, como uma experiência puramente estética, nos transportaria para além da “vida normal” em um mundo onde “alguma outra coisa diferente da luz do dia reina”. Essa

---

<sup>10</sup> Em *Computers as Theatre* (1993), Brenda Laurel privilegia o Teatro como importante modelo para a Interação Humano-Computador.

experiência, então, nos levaria de volta ao mundo do selvagem, da criança e do poeta, o qual, segundo Huizinga, é o próprio mundo do jogo (HUIZINGA, 2004).

Com base nessa possibilidade de experiência lúdica temporária e alternativa ao cotidiano é que Huizinga, a princípio, definiria o jogo como:

(...) uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana" (HUIZINGA, 2004: 33)

Por outro lado, há pesquisadores que acreditam que o jogador ou usuário, em uma plataforma online como o SL, por exemplo, ao fazer uso de um avatar – que também é uma espécie de máscara (BRESSAN, 2010b) –, é capaz de reforçar sua identidade e seus desejos pessoais, pelo fato de se sentir seguro, ou “disfarçado”, naquele ambiente virtual.

Como defende Mark Meadows, embora o uso de avatares pareça nos deixar mais seguros, por não estarmos fisicamente próximos das pessoas com quem interagimos, é precisamente por essa sensação de segurança que estamos mais expostos, que mais nos mostramos e revelamos quem “realmente” somos:

Estamos mais inclinados a nos revelar quando usamos nossos avatares. Estamos mais inclinados a revelar o que queremos, o que nos desagrada e o que pensamos. Estamos mais inclinados a nos expor com base no pressuposto de que o anonimato e a distância é o que importa. Mas em um mundo onde a informação é mais importante do que a proximidade física, não estamos tão seguros como se poderia supor (...). Colocamos essas máscaras, entramos em nosso mundo virtual e temos a sensação de que "tudo está sob controle" (...) Vestir essa máscara nos ajuda a sentir como se as coisas estivessem realmente sob controle, mas isto não é necessariamente verdade. Há muitas indicações de que temos muito menos controle quando usamos avatares do que podemos imaginar<sup>11</sup> (MEADOWS, 2008: 36-7).

Nesse sentido, em vez de entender o avatar como uma possibilidade de transformação em algo diferente ou alternativo ao nosso cotidiano, Meadows acredita que o

---

<sup>11</sup> Livre tradução de: “We are more inclined to reveal ourselves when we use our avatars. We're more inclined to reveal what we want, dislike and think. We are more inclined to expose ourselves on the assumption that anonymity and distance matter. But in a world where information is more important than physical proximity, we are not as safe as we might assume (...) We put these masks on, entered our virtual worlds, and had the feeling is that "all is under control" (...) Wearing this mask helps us feel as if things are really under control, but it is not necessarily true. There are many indications that we have much less control as we use avatars than we might think.”

avatar nos ajuda justamente no reforço de nossos desejos rotineiros, nossos costumes, amplificando-os, tornando-os tangíveis.

Uma abordagem diferenciada deste tema é apresentada por James Paul Gee (2003). Tendo como base sua experiência com o jogo *Arcanum*, ele defende que, durante a interação de uma pessoa com um videogame, sua relação com um avatar é um processo que envolve três identidades diferentes. Estas identidades operam juntas, como um todo: *identidade virtual, identidade real e identidade projetiva*.

- a) Primeiro, há uma identidade virtual: a identidade de alguém enquanto um personagem virtual no mundo virtual de *Arcanum* – no meu caso, a Meio-Elfa *Bead Bead*. Vou apresentar esta identidade como “James Paul Gee como *Bead Bead*”, onde *Bead Bead* está em itálico para indicar que nesta identidade, a ênfase recai sobre a personagem virtual *Bead Bead* agindo no mundo virtual *Arcanum* (embora eu a esteja “jogando/desenvolvendo”);
- b) Uma segunda identidade que está em jogo durante a fruição de um jogo como *Arcanum* é a identidade do mundo real: a saber, minha própria identidade enquanto “James Paul Gee”, uma pessoa não-virtual jogando um jogo de computador. Vou apresentar esta identidade como “*James Paul Gee* como *Bead Bead*” onde James Paul Gee está em itálico indicando que, nesta identidade, a ênfase está no personagem do mundo real, James Paul Gee, jogando *Arcanum* enquanto um jogo em tempo real (embora *Bead Bead* seja a ferramenta através da qual eu opere o jogo);
- c) Uma terceira identidade que está presente em um jogo como *Arcanum* é a que vou chamar de identidade projetiva, levando em conta os dois sentidos da palavra “projeto”, significando tanto “projetar os valores e desejos de alguém para o personagem virtual” (*Bead Bead*, no caso) quanto “ver o personagem virtual como o próprio projeto de alguém em construção, uma criatura que eu impregno com certa trajetória através do tempo definida pelas minhas aspirações, pelo que eu quero que este personagem seja e se torne (dentro das limitações de suas capacidades, é claro)”. Esta é a mais difícil identidade a ser descrita, mas a mais importante para se entender o poder de jogos como *Arcanum*. Vou representá-la como “James Paul Gee *como* *Bead Bead*”, onde a palavra “como” está em itálico para indicar que, nesta identidade, a ênfase está na interface entre – as interações entre – a pessoa do mundo real e o personagem virtual<sup>12</sup> (GEE, 2003: 54-6).

---

<sup>12</sup> Livre tradução de: First, there is a virtual identity: one's identity as a virtual character in the virtual world of *Arcanum* - in my case the Half-Elf *Bead Bead*. I will represent this identity as "James Paul Gee as *Bead Bead*," where *Bead Bead* is italicized to indicate that, in this identity, the stress is on the virtual character *Bead Bead* acting in the virtual world of *Arcanum* (though I am "playing/developing" her); A second identity that is at stake in playing a game like *Arcanum* is a real-world identity: namely, my own identity as "James Paul Gee," a nonvirtual person playing a computer game. I will represent this identity as "James Paul Gee as *Bead Bead*" where James Paul Gee is italicized to indicate that, in this identity, the stress is on the real-world character James Paul Gee playing *Arcanum* as a game in real time (though *Bead Bead* is the tool through which I operate the game); A third identity that is at stake in playing a game like *Arcanum* is what I will call a projective identity, playing on two senses of the word "project" meaning both "to project one's value and desires onto the virtual character" (*Bead Bead*, in this case) and "seeing the virtual character as one's own project in the making, a creature whom I imbue with a certain trajectory through time defined by my aspirations for what I want that character to be and become (within the limitations of her capacities, of course)." This is the hardest identity to

Outra divisão tripartite sobre a relação entre jogador e avatar é apresentada por Salen e Zimmerman, os quais, partindo das análises do psicólogo Gary Alan Fine, defendem que a experiência de fruição de um jogo eletrônico pode ser descrita a partir de um enquadramento triplo da consciência do jogador. Este, durante a experiência lúdica, se situaria, ao mesmo tempo, “(...) como *personagem* em um mundo simulado, como *jogador* em um jogo, e como uma *pessoa* em um contexto social mais amplo” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004: 454). Segundo os autores:

Um personagem protagonista [o avatar] é uma persona através da qual o jogador se esforça para entrar em um mundo imaginário; este relacionamento pode ser intenso e emocionalmente ‘imersivo’. Entretanto, ao mesmo tempo, o personagem é uma ferramenta, um fantoche, um objeto feito para que o jogador o manipule de acordo com as regras do jogo<sup>13</sup> (SALEN; ZIMMERMAN, 2004: 453).

Seguindo o direcionamento dos autores supracitados, Jonas Linderoth também propõe uma relação entre jogador e avatar dividida em três domínios, em que este é:

- 1) Um personagem fictício que o jogador pode fingir ser, um *papel*;
- 2) Uma peça de um equipamento, uma *ferramenta* que amplifica o sentimento de agência do jogador, durante o jogo;
- 3) Uma parte do cenário dos jogadores, *adereços* que podem ser usados como parte da representação do eu dos jogadores<sup>14</sup> (LINDEROTH, 2005).

Até agora, considerando os conceitos acima e suas diferentes visadas, apreendemos que, enquanto um jogador ou usuário está em interação com seu avatar, poderia acontecer a emergência de: a) uma identidade alternativa; b) um reforço de identidade; c) a complexificação da(s) identidade(s) existente(s); d) um jogo de identidades e papéis.

---

describe but the most important one for understanding the power of games like Arcanum. I will represent this identity as "James Paul Gee as *Bead Bead*," where the word "as" is italicized to indicate that, in this identity, the stress is on the interface between - the interactions between - the real-world person and the virtual character.

<sup>13</sup> Livre tradução de “A protagonist character is a persona through which a player exerts him or herself into an imaginary world; this relationship can be intense and emotionally ‘immersivo’. However, at the very same time, the character is a tool, a puppet, an object for the player to manipulate according to the rules of the game. (Salen and Zimmerman 2004:453).”

<sup>14</sup> Livre tradução de: “1. A fictive character that you can pretend to be, a role; 2. A piece of equipment, a tool which extends the player’s agency in the game activity; 3. A part of the players setting, props which can be used as a part of the players presentation of self”.

Nos capítulos posteriores colocaremos em questão as opiniões apresentadas até aqui e desenvolveremos como poderia ser entendida a relação entre avatar e a “identidade do jogador”, com base em alguns conceitos propostos pela Nova Psicanálise.

### 2.3.3 Avatar e Gameplay

Um modo atualmente bastante requisitado para se entender a presença dos avatares nos jogos eletrônicos se baseia em uma análise do *gameplay* e de seus processos correlatos, isto é, as interações recorrentes entre humano e máquina, tendo como enfoque principal aquilo que uma plataforma e um jogo possuiriam de específico, como por exemplo: as características de entrada e saída de dados; a materialidade dos periféricos e sua relação com os efeitos da fruição no jogador; os desafios, regras e dinâmicas diversas, modeladas através de programas de computador, para promover a chamada imersão e o engajamento no jogo, entre outros aspectos.

Poderíamos dizer que esta postura tende a ser considerada “ludológica” se levarmos em conta o fato de que este tipo de análise procura minimizar o papel da narrativa de fundo e das características que nos remeteriam a processos comunicativos que já existiam antes dos jogos eletrônicos (por exemplo, a questão da comunicação verbal e de elementos cinematográficos).

Um dos principais precursores da chamada “Ludologia”, enquanto metodologia de análise de jogos eletrônicos, é o pesquisador Espen Aarseth, com o clássico *Cybertext* (1997), no qual propõe a noção de *Literatura Ergódica* para entender o tipo de interação em jogo durante uma fruição “literária” via mediação computacional – isto é, através da

(ciber)literatura criada para plataformas hipermidiáticas, com hiperlinks e interações multimídia.

Segundo Aarseth, esse tipo de atividade envolve um esforço de leitura diferenciado que permite ao leitor "percorrer" o texto, em vez de simplesmente olhá-lo ou interpretá-lo:

Durante um processo cibertextual, o usuário terá efetuado uma sequência semiótica, e este movimento seletivo é um trabalho de construção física que os vários conceitos de "ler" não dão conta. Este fenômeno eu chamo de ergódico, usando o termo tomado da física que deriva das palavras gregas *ergon* e *hodos*, significando 'trabalho' ou 'caminho'. Na literatura ergódica é necessário esforço não trivial para permitir que o leitor percorra o texto<sup>15</sup> (AARSETH, 1997: 1).

Embora Aarseth também tenha sido formado pela teoria literária e as análises de seu trabalho mais conhecido não saiam completamente do que Frasca (1999) chama de “narratologia”, o passo dado por ele foi importante para a criação de uma metodologia que se diz específica aos jogos eletrônicos. Isto pelo fato de estar voltada, por exemplo, à sua estrutura lógica e procedimental de interação com o jogador:

O leitor do cibertexto é um jogador, um apostador; o cibertexto é um mundo-jogo e um jogo-mundo; é possível explorá-lo, se perder, e descobrir caminhos secretos nesses textos, não metaforicamente, mas através das estruturas topológicas da maquinaria textual<sup>16</sup> (AARSETH, 1997: 4).

Partindo de uma postura bastante influenciada pela ludologia, no artigo *The Myth of the Ergodic Videogame* (2002), James Newman rejeita um entendimento do papel do avatar com base na noção de personagem, no sentido de uma identificação apenas visual com as características do avatar. Para ele, a experiência de jogar videogames envolve uma prática que não é puramente ergódica ou “interativa”, no sentido popular desta palavra. O modo de

<sup>15</sup> Livre tradução de: During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of ‘reading’ does not account for. This phenomenon I call ergodic, using the term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning ‘work’ or ‘path’. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text.

<sup>16</sup> Livre tradução de: The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world and a worldgame; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery.

engajamento que diz respeito à participação ativa do jogador oscila e se complexifica através de dois estados fundamentais, ergódico e não-ergódico, respectivamente: a) *On-Line*: quando o jogador responde aos *outputs* do console durante o jogo (p. ex., clicando nos botões do joystick, realizando um trabalho físico via periféricos), e, b) *Off-Line*: quando o jogador fica atento ao que acontece na tela, sem, no entanto, responder fisicamente com *inputs* para o console (p. ex., em cenas que mostram filmes sobre os personagens ou passagens em que o jogador tem apenas que ler instruções geradas na tela, sem pressionar botões).

Dessa forma, para Newman o avatar não deve ser visto apenas como um personagem que gera identificação por conta de sua aparência visual ou narrativa de fundo, mas também como um mediador de agência<sup>17</sup> e controle no mundo do jogo:

On-Line, o "personagem" é concebido como capacidade – como um conjunto de características. (...) Nas partes on-Line de Tomb Raider, sem um jogador, "Lara" fica parada. No filme Tomb Raider, eu posso ir dormir ou sair para caminhar que Lara ainda irá salvar o dia. Mas o jogo precisa de mim. Lara não precisa de mim nas introduções e cenas de corte – mas Tomb Raider necessita de um jogador on-Line. O jogo não é nada sem um jogador. Os personagens não são nada sem um jogador. On-Line, a individualidade e autonomia do personagem que vemos off-Line em filmes, comerciais, trechos de cenas ou mesmo sobre a embalagem do jogo, é subordinada e dá lugar às específicas técnicas e capacidades de jogo que o jogador utiliza e, sobretudo, incorpora dentro do mundo do jogo<sup>18</sup> (NEWMAN, 2002).

Rune Klevjer, em sua tese de doutorado de título *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* (2006), propõe um entendimento sobre avatares com uma postura que privilegia bastante os estudos de cunho

---

<sup>17</sup> Agência ou agenciamento (do termo inglês "agency") significa a sensação experimentada por um jogador, ou usuário, de que uma ação significativa que aconteceu na tela é resultado de sua decisão ou escolha. (MURRAY, 2003). Por exemplo, quando percebemos que algo mudou, no ambiente do jogo, a partir de um botão que apertamos naquele momento. Porém, há vários graus de agência.

<sup>18</sup> Livre tradução de: On-Line, "character" is conceived as capacity – as a set of characteristics (...) In the On-Line sections of Tomb Raider, without a player, "Lara" just stands there. In the Tomb Raider movie, I can go to sleep or walk out and Lara will still save the day. But the game needs me. Lara doesn't need me in the introductions and cut scenes - but Tomb Raider needs a player On-Line. The game is nothing without a player. The characters are nothing without a player. On-Line, the individuality and autonomy of character that we see Off-Line whether in films, adverts, cut-scenes or even on the packaging the game comes in, is subsumed and gives way to game-specific techniques and capabilities that the player uses, and more importantly, embodies within the gameworld.

ludológico. De acordo com o autor, em um jogo de computador (no sentido geral, incluindo consoles e computadores pessoais), o avatar:

(...) explora a incomparável capacidade de simulação realista do computador digital, e age como mediador da incorporação do jogador com o mundo do jogo. O relacionamento entre jogador e avatar é uma relação protética; através de um processo de aprendizagem e habituação o avatar se torna uma extensão do corpo do próprio jogador. Por meio da interface da tela, alto-falantes e dispositivos de controle, o jogador incorpora o avatar do jogo de computador como segunda natureza e o avatar disciplina o corpo do jogador<sup>19</sup> (KLEVJER, 2006: 10).

Klevjer diz se preocupar em analisar avatares e não personagens, e procura se distanciar das metodologias que consideram o avatar como “personagem jogável” (*playable character*) e o vinculam à narrativa de fundo e às questões de identificação representacional:

'Personagem', como irei defini-lo aqui, é uma categoria geral que se aplica igualmente tanto para romances ou filmes quanto para dramas e jogos eletrônicos. Por definição, um personagem é um sujeito independente, alguém que pode agir, e alguém que pode estar relacionado a uma pessoa humana ou algum tipo de ser animado, com objetivos e intenções. Como jogadores, podemos de algum modo estar aptos a agir, pensar e sentir "vicariamente", como se fosse através das ações de um personagem, mas (...) isto é uma relação de *identificação*, não uma extensão protética de agência e percepção. Mais especificamente, a noção de 'personagem' é tipicamente (embora nem sempre) associada a um sujeito que age e pensa, dentro de um mundo *diegético*. Em outras palavras, a função primária do personagem tem a ver com a narrativa; quando jogamos com personagens, jogamos com uma história. (...) [Além disso,] alguns avatares são manifestados no mundo ficcional como veículos (naves espaciais, carros de corrida) em lugar de humanos, humanóides ou outros tipos de objetos animados. Como avatares, estes são significantes por conta do tipo de incorporação ficcional e participação ficcional que permitem, mas eles não são personagens, e não precisamos de uma teoria do personagem - nem da narrativa - para explicar como eles nos engajam no jogo<sup>20</sup> (KLEVJER, 2006: 116-117).

<sup>19</sup> Livre tradução de: (...) exploits the digital computer's unique capacity for realistic simulation, and acts as a mediator of the player's embodied interaction with the gameworld. The relationship between the player and the avatar is a prosthetic relationship; through a process of learning and habituation, the avatar becomes an extension of the player's own body. Via the interface of screen, speakers and controllers, the player incorporates the computer game avatar as second nature, and the avatar disciplines the player's body.

<sup>20</sup> Livre tradução de: 'Character', as I will define it here, is a general category that applies equally to novels or films as well as to drama or computer games. By definition, a character is an independent subject, someone who can act, and who can be related to as a human person or some sort of animated being with goals and intentions. As players, we may in a certain sense be able to act, think and feel 'vicariously', as it were, via the acts of a character, but (...) this is a relationship of identification, not a prosthetic extension of agency and perception. More specifically, the notion of 'character' is typically (although not always) associated with a subject that acts and thinks within a diegetic world. In other words, the primary function of character has to do with narrative; when we play with characters, we play with a story. (...) some avatars are manifested in the fictional world as vehicles (space ships, racing cars) rather than as humans, humanoids or other kinds of animated subjects. As avatars, these are significant in terms of what kind of fictional embodiment and fictional participation they enable, but they are not characters, and we do not need a theory of character – nor of narrative – to account for how they engage us in play.

De acordo com o autor, o avatar não deve ser entendido como uma ferramenta ou um cursor na tela do computador, uma vez que ele dá ao jogador uma “posição de sujeito dentro de um mundo simulado” (2006: 10), como um corpo vicário (substituto) através do qual o jogador pode agir como agente em um mundo ficcional. Retomando, às avessas, a noção hinduísta de incorporação, Klevjer assevera:

Em outras palavras, um avatar é interessante e jogável não apenas devido ao que ele nos permite fazer ou realizar, mas devido ao que nos acontece no mundo em que o avatar nos deixa habitar. O avatar é uma manifestação incorporada do engajamento do jogador com o mundo do jogo; ele é a encarnação do jogador<sup>21</sup> (KLEVJER, 2006: 10).

Uma das considerações importantes levantadas pelo pesquisador é a necessidade de levar em conta a diferença entre gêneros de jogos, as inúmeras plataformas e consoles, bem como as variáveis características gráficas dos avatares na indústria dos jogos eletrônicos. Tudo isso certamente nos força a evitar entender o avatar de forma muito rígida, privilegiando determinado gênero ou representação visual. Por outro lado, se o autor rejeita uma teoria geral dos avatares, por conta das múltiplas possibilidades de classificação e interação com avatares, este nosso trabalho não compactua completamente com esta opinião.

## 2.4 TIPOS DE AVATAR

No atual contexto da tecnocultura, existe uma definição geral bastante “naturalizada”, presente tanto na mídia tradicional (jornais, revistas etc.) quanto em trabalhos de estudiosos e grupos de diversas instituições educacionais. Segundo ela, o avatar seria uma representação gráfica do usuário (ou jogador), geralmente em 2 ou 3D, que pode ser

---

<sup>21</sup> Livre tradução de: In other words, an avatar is interesting and playable not just because of what it makes us able to do or perform, but because of what happens to us in the world that the avatar lets us inhabit. The avatar is the embodied manifestation of the player's engagement with the gameworld; it is the player incarnated.

visualizada na tela do computador e tem como competência ser controlado por uma pessoa, através de dispositivos de entrada e saída de dados – p. ex., via manete ou teclado.

Entretanto, como apresentamos nos subcapítulos anteriores, o termo avatar é mais velho que o calendário cristão em uso, confunde-se com vários outros nomes (máscara, persona, personagem etc.) e é usado em práticas culturais que vão da religião ao entretenimento, passando pelas mais diversas plataformas e experiências estéticas. Assim, embora as opiniões que mostramos até agora diverjam bastante sobre a função do avatar e sua amplitude em relação à pessoa que interage com ele, todas as definições que vimos, com maior ou menor grau, apontam que é necessário algum tipo de meio, suporte ou tecnologia que permita a expressão de uma experiência de avatarização.

A seguir, veremos quais são os principais “suportes” em que o nome avatar se vincula nas diversas tradições e práticas culturais.

#### **2.4.1 Avatar como corpo biológico**

O acontecimento referente ao momento em que um animal (humano ou não) passa a ter seu corpo possuído por uma presença espiritual originária de um plano supostamente metafísico (em outras palavras: uma divindade) diz respeito à primeira definição de avatar e se vincula à tradição religiosa hindu. Tal definição surgiu em culturas predominantemente orais e somente foi inserida em livros religiosos a partir no século IV A.C., muitas décadas após sua popularização e difusão. Levando em conta esta definição, personagens históricos como Krishna, Buda, Jesus Cristo, Allan Kardec etc., por aparentemente terem se vinculado a

uma ou mais divindades, podem ser considerados exemplos históricos bastante populares de avatares de corpo biológico.

#### **2.4.2 Avatar como artifício religioso**

Uma vez que os avatares biológicos, considerados santos ou mesmo deuses, passaram a influenciar o comportamento dos fiéis, multiplicaram-se os meios e suportes em que a presença desses avatares poderia ser “sentida”. Quando isso não acontecia de forma direta, no corpo do próprio fiel, artifícios diversos eram usados para ratificar a presença divina. Assim, as emergentes ferramentas de registro e tecnologias de comunicação eram apropriadas para facilitar que a presença física dos avatares biológicos fosse lembrada e reforçada, inicialmente, via cantos e orações e, depois, com o arquivamento destas práticas em diversos formatos.

Livros como o Garuda Purana e a Bíblia são documentos que servem como uma espécie de extensão desses avatares. Isto, ao lado de outros registros textuais, imagens, esculturas, pinturas, construções arquitetônicas e obras com proporções e usos variados – artifícios estes que, para os religiosos, acabaram se tornando os próprios avatares da presença divina.

#### **2.4.3 Avatar como máscara**

A máscara talvez seja um dos artifícios que mais traga elementos históricos relacionados ao percurso que as práticas de avatarização vêm experimentando, sobretudo desde a década de 1970, principalmente por sua ambiguidade conceitual e oscilação entre domínios culturais aparentemente opostos, como religião e entretenimento.

Etimologicamente, o termo máscara vem da palavra italiana *maschera*, a qual procede do latim *masca* [aparência enganosa/feiticeira], que por sua vez adveio de uma palavra do pré-indoeuropeu *masca* [aparência enganosa], muito provavelmente vinda do sânscrito *mákara* que se referia ao “ornamento que se põe ou veste a cabeça” ou ao artefato por cujo uso alguém se tornava irreconhecível, levando ao engano, pela aparência apresentada, a quem o identificasse com o que é representado pela *masca* [pela aparência enganosa] (FAITANIN, 2006).

De acordo com a Britannica Online (2009), máscara é uma forma de disfarce frequentemente usada por cima ou na frente do rosto para esconder a identidade de uma pessoa e para estabelecer um outro ser. Segundo a enciclopédia, a característica essencial de esconder e revelar personalidades ou estados de espírito é comum a todas as máscaras. Elas têm sido utilizadas no mundo inteiro, desde a Idade da Pedra, de tão variadas formas na aparência quanto em seu uso e simbolismo.

Como objeto social, religioso, funerário, terapêutico, festivo, teatral etc., a máscara foi se transformando. Segundo José Jansen, nos primórdios da história, ela tinha para o homem um poder mágico. Em sua feição primitiva, as máscaras foram usadas para amedrontar o inimigo, nas guerras, os demônios e fantasmas, nos rituais (JANSEN, 1952:3). Com o passar do tempo, porém, alguns humanos foram, aos poucos, perdendo o temor supersticioso e o respeito primitivo por ela, utilizando-a também nos divertimentos (*ibidem*: 5).

Toby Wilsher, ao resumir sua função, diz em poucas palavras: “ela transforma” (WILSHER, 2007:12). Para o autor, a máscara, quanto à sua aplicação, divide-se em dois mundos, secular e sagrado:

Sob o título do sagrado estão todas as máscaras onde a sociedade, em que elas são usadas, realmente acredita que a transformação que se dá quando alguém veste uma máscara é mágica, e tanto o portador quanto a máscara estão imbuídos de magia. Isto poderia incluir também o mascarado, o qual é mentalmente transformado ao usar uma máscara, em um estado de transe.

Em uma sociedade secular, tudo o que foi dito acima não é verdade, e se as pessoas dizem que é então sugiro que a experiência de assistir ou vestir uma máscara é uma desculpa ou uma metáfora para se fazer outra coisa com esta pessoa, como um anseio por alguma crença, ou uma forma de psicoterapia que está cumprindo uma necessidade. A magia que é intangível, mas que existe quando as pessoas em uma sociedade secular assistem máscaras vem de uma fonte - A imaginação da platéia<sup>22</sup> (*ibidem*: 12-13).

Wilsher ainda acrescenta que em uma sociedade sagrada, a máscara é totêmica, shamânica, um objeto ligado à deidade, uma ferramenta liminar que fica na fronteira entre o mundo conhecido e o desconhecido. Elas são inequívocas, não-ambíguas e nunca metafóricas. Já em sociedades como a britânica, máscaras são usadas para entretenimento – embora muitos ainda mantenham certas crenças sobre seu poder mágico. (*ibidem*: 13).

Apesar de haver uma possível ponte entre esses dois mundos, no sentido de que ambas transformam, Wilsher aponta uma diferença crucial entre essas duas classificações: uma máscara, enquanto objeto sagrado, é motivo de fé e crença total por um membro dessa sociedade; por outro lado, no entretenimento, como ocorre no teatro, há uma “suspensão da descrença”, uma vontade de entrar no jogo por parte da platéia que aceita os papéis interpretados no palco, temporariamente (*ibidem*: 14).

---

<sup>22</sup> Livre tradução de: “Under the heading of sacred come all the masks where the society in which they are used truly believe that the transformation that takes place when somebody dons a mask is magic, and that both the wearer and the mask itself are imbued with that magic. This could include the wearer as well, who is transformed mentally by wearing a mask, into a state of trance. In a secular society, all the above is not true, and if people say that it is, then I would suggest that the experience of watching or wearing a mask is an excuse or a metaphor for something else to do with that person, such as a longing for some belief, or a form of psychotherapy that is fulfilling a need. The magic that is intangible, but that exists when people in a secular society watch masks comes from one source – the imagination of the audience”.

Não se sabe ao certo quem foi o primeiro a usar máscaras no teatro, como confirma o próprio Aristóteles. Porém, a máscara com finalidades cênicas é tida como de origem grega e seu uso teria sido divulgado pelos poetas contemporâneos de Thespis, nos divertimentos, sérios ou cômicos, das Dionisíacas (JANSEN, 1952: 6). As máscaras gregas se dividiam em duas grandes categorias que acabaram se tornando símbolo para o teatro: trágico e cômico.

De acordo com Jansen, nas fontes do teatro grego encontraremos o uso das máscaras revestido de grande importância como parte do espetáculo, servindo ao mesmo tempo para finalidades como: definir em traços fortes o caráter do personagem, aumentar a estatura do intérprete e ampliar-lhe a voz – uma vez que os espetáculos eram realizados ao ar livre, ocupando áreas enormes que comportavam um público numeroso (*ibidem*: 6-7).

Assim como seu significado e uso se transformaram, a matéria prima das máscaras também sofreu modificações. Se no início elas eram feitas de materiais de origem vegetal como madeira, folhas e fibras; depois argila, couro e telas de cera (*ibidem*: 6); hoje é possível encontrar máscaras produzidas com materiais industrializados e desenvolvidos por tecnologias de ponta.

Em certos casos, a forma da máscara é uma réplica das aparências naturais, isto é, segue os delineamentos vistos a olho nu, e, em outros casos, é uma abstração. Máscaras geralmente têm o papel de representar seres sobrenaturais, ancestrais e fantásticos ou figuras imaginárias, e também podem ser imagens (BRITANNICA, 2009). Embora a máscara possua diversas aplicações e usos que se contrastam dependendo do contexto e da civilização que a utiliza, parece-nos evidente que suas funções e aplicações não se restringem à sua estrutura material nem à pessoa que a utiliza. O mesmo se pode dizer dos avatares que emergiram com a atual tecnocultura.

#### 2.4.4 Avatar como personagem

A noção de personagem é anterior ao uso de máscaras no teatro grego, uma vez que estas também servem como adereço ou ferramentas para reforçar as características do personagem interpretado por um ator. De acordo com a Wikipédia:

Personagem é qualquer ser vivo de uma história ou obra. Pode ser um humano, um animal, um ser fictício, um objeto ou qualquer coisa que o autor inventar. Também podem ter nomes ou não, e ter qualquer tipo de personalidade. Personagens são encontradas em obras de literatura, cinema, teatro, televisão, desenho, videogames, marketing e etc. No caso de cinema, teatro e televisão são representados por atores (WIKIPEDIA, 2010).

Levando em conta esta ampla implicação do termo, a diferença entre os avatares (personagens) de histórias religiosas e aqueles de atividades não-religiosas também segue um entendimento semelhante ao proposto por Wilsher (2007) em relação às máscaras. Em outras palavras, quando há fé inquestionável em jogo, a atividade lúdica se torna religiosa, sobretudo através dos envolvidos (ou seja, platéia e atores), e assim pode-se afirmar que não há interpretação de papel algum. Dessa forma, passa-se a acreditar que alguém é realmente um avatar de uma divindade, mesmo depois que o “jogo” acabou.

Nas práticas de RPG, também traduzido como “jogo de interpretação de personagens”, a lógica teatral força os participantes a assumir papéis e, portanto, a se posicionar como personagens do jogo, pelo menos enquanto as regras forem respeitadas. Há cerca de três níveis de hierarquia entre os personagens de um RPG: Mestre (ou Narrador); Personagem Jogador; e Personagem Não-Jogador – o qual é uma espécie de “avatar”, controlado pelo Mestre, e serve como figurante ou coadjuvante para que a história se desenrole.

A partir dessa diferenciação de funções, as atividades são desenvolvidas tendo como base um livro e sua narrativa de fundo (ex: sobre vampiros), cartões que descrevem as

ações e características dos personagens, bem como a evolução destes durante a aventura, e o resultado dos lances de dados.

A partir da influência de RPGs como *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões), criado na década de 1970, é que os primeiros MUDs para interação via internet ou BBS<sup>23</sup> foram desenvolvidos – o próprio nome *Multi-User-Dungeon* faz referência a *D&D*.

Criados no final da década de 1970, os MUDs são plataformas multiusuários que permitem a troca de experiências semelhantes às práticas de RPG, com o diferencial de que o jogo acontece sem a necessária presença física e respostas instantâneas dos jogadores, via comunicação mediada por computador. Os primeiros MUDs tinham a interface gráfica totalmente baseada em textos e, seguindo a mesma lógica do RPG “offline”, o desenrolar das atividades se dava por meio das atualizações das descrições disponíveis aos participantes.

De acordo com Murray, o papel que cada interagente assume em um MUD é uma combinação de fantasia pessoal e convenções coletivamente reconhecidas; uma negociação constante do enredo e dos limites entre a ilusão consensual e o mundo real (2003: 116-7).

#### **2.4.5 Avatar como corpo gráfico**

As mudanças de plataformas e dos tipos de experiências lúdicas também trazem modificações no conceito de avatar, em sua aparência visual e função. *Habitat* é um jogo que ficou famoso por ter sido um dos primeiros a apresentar o avatar não como uma descrição textual, mas como objeto animado, dotado de uma espécie de corpo 2D, colorido e passível de explorar os espaços projetados na tela do computador.

---

<sup>23</sup> BBS, sigla de *Bulletin Board System*, foi um dos primeiros sistemas informáticos que permitiu a ligação (conexão) via telefone a um sistema através de um computador, tal como hoje se faz com a Internet.

Mark Meadows, numa perspectiva bastante generalista, isto é, sem se importar muito com as distinções relativas à qualidade gráfica e as plataformas em questão, identifica o avatar a partir de três domínios principais:

I) Como perfil em sites como *Flickr*, *YouTube*, *Facebook*, *LinkedIn*, *Myspace* etc., onde se tem uma visão lateral, uma silhueta de uma pessoa ou representação em 2D;

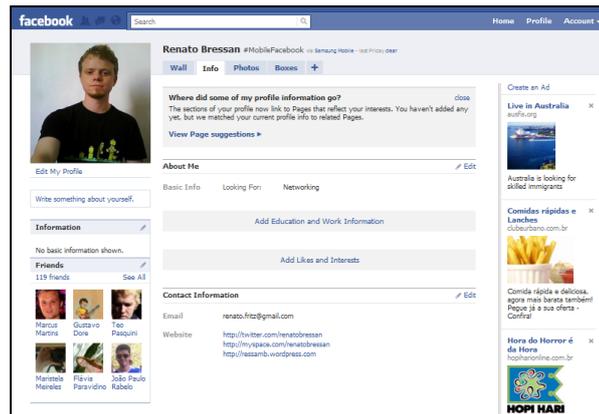


Figura 2 – Exemplo de “avatar”, como perfil em redes sociais online

II) Como visão em primeira pessoa em jogos *FPS* (*First-Person Shooter*, ou de tiro em primeira pessoa) como *Halo* e *Bioshock*, onde o jogador, de dentro do avatar, não vê o corpo do avatar, mas seu mundo, e se orienta a partir de painéis de controle;

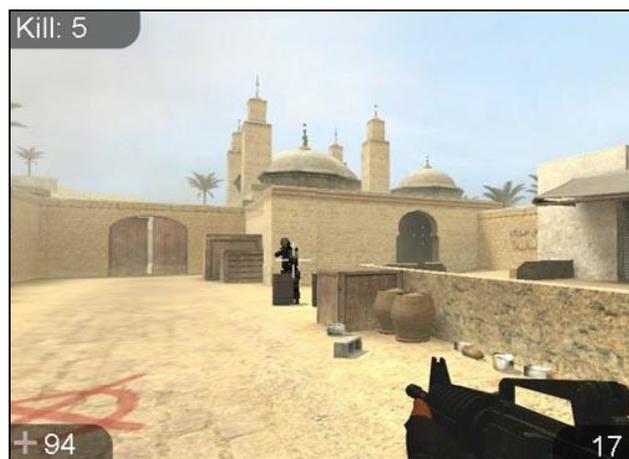


Figura 3 – Imagem do jogo *Counter Strike* (Valve, 2000), considerado do gênero FPS.

III) Como visão de câmera em segunda (ou terceira) pessoa, em que o avatar é visto de cima ou de costas para o jogador, o qual fica “atrás” do avatar (ex: *Super Mario 64*.) (MEADOWS, 2008: 19-20).



Figura 4 – Imagem de *Super Mario 64* (Nintendo, 1996)

Olhando por esse viés, é possível encontrar outros tipos de avatares em diversos sites, ferramentas de comunicação e redes sociais online, por exemplo, em forma de perfil descritivo, fotografia ou desenho personalizado (2 ou 3D):

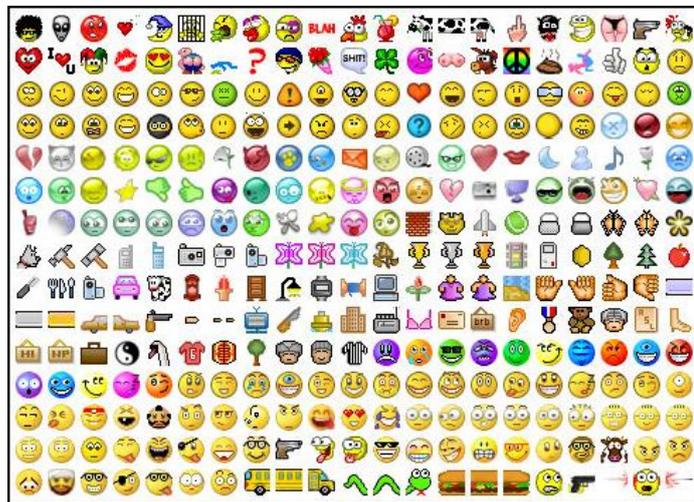


Figura 5 – Emoticons usados em ferramentas como [Msn Messenger](#)



Figura 6 – Imagem de um *BuddyPoke* do [Orkut](#)

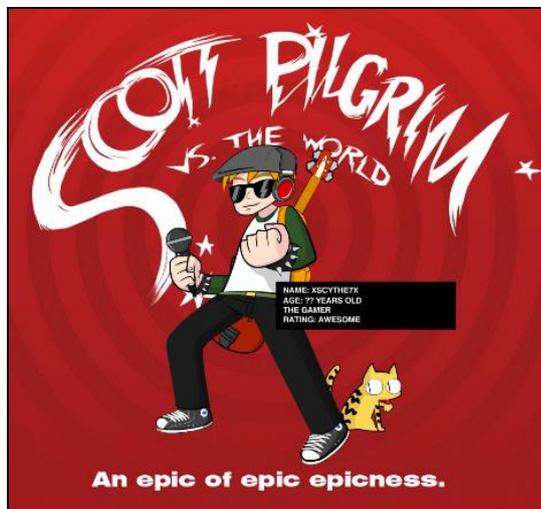


Figura 7 – Avatar criado com o [Scott Pilgrim Avatar Creator](#)



Figura 8 – Exemplo de avatar da rede social [Meez](#)

O pesquisador Roger Tavares comenta a modificação trazida pelos avatares animados em um contexto geral:

Diferente dos Nicknames (apelidos) que representavam as pessoas nos chats e MUD's como Surfista\_SP\_-), ou \\gargula//, mesmo com a ajuda de sinais, como as asas de barras do gárgula, ou com a localização (São Paulo) ou o emoticon do estado emocional de felicidade do Surfista, a representação gráfica, visual, do avatar, quer seja bidimensional ou tridimensional, podia ser acrescida de animações, como correr ou cumprimentar, expressões de raiva ou felicidade, e melhorado com roupas e adereços, e até mesmo transportes como skates ou bicicletas. Tais modificações abriam uma possibilidade de identificação do interator com sua representação no mundo virtual, que os chats e MUD's (ambientes de texto) sequer podiam sonhar (TAVARES, 2004:215).

Já na perspectiva dos jogos eletrônicos, Zach Waggoner indica que existe uma definição segundo a qual avatares são construtos virtuais controlados por jogadores humanos e funcionam como um meio para a interação com outros personagens. Este conceito parece cobrir qualquer representação na tela, controlada pelo usuário, como, por exemplo, o ponto de luz que representa a nave do usuário no jogo *Spacewar!* – testado pela primeira vez em 1961 (WAGGONER, 2009: 8).



Figura 9 – Computador PDP-1 rodando *Spacewar!*  
(WIKIPEDIA, 2010)

Por esse viés, Waggoner defende que nos videogames é possível ver a evolução do avatar desde *Pac-Man*, considerado o primeiro avatar animado, uma espécie de criatura orgânica, em lugar de uma espaçonave ou outras máquinas em jogos anteriores; passando por

*Battlezone*, que permitia ao jogador operar o avatar “de dentro”, por meio da visão em primeira pessoa; e *Myst* onde havia além dessa visão em primeira pessoa uma ênfase na exploração espacial; até *Quake* que disponibilizou ao usuário, pela primeira vez, a possibilidade de mudar a aparência do avatar, oferecendo várias “peles” diferentes (*idem*).

Entretanto, o pesquisador comenta que ainda existe uma discussão importante sobre a distinção entre agentes *versus* avatares nos jogos eletrônicos. Em linhas gerais, os avatares diriam respeito a representações de pessoas “reais” em ambientes gerados por computador, enquanto agentes seriam quaisquer fragmentos semi-autônomos de software que assumem alguma incorporação visual. Waggoner, no entanto, questiona a vagueza desta definição, uma vez que *Pac-man* poderia tanto se enquadrar como um avatar quanto como agente. O autor prefere concordar com o ponto de vista de Laetitia Wilson, que propõe que avatar é um processo que envolve escolha criativa por parte do usuário, isto é; o avatar não é apenas controlado pelo usuário – como acontece com o agente –, mas é modificado, alterado pelo usuário em termos de aparência, capacidades, níveis de conhecimento no jogo etc. (*ibidem*: 09).

Segundo Daniel Kromand, em uma perspectiva semelhante à de Waggoner, avatar é uma unidade de jogo – por ter uma marcação clara de sua fisicalidade no ambiente de interação, isto é, a tela –, com possibilidades de ação, que responde aos comandos do jogador. No artigo *Avatar Categorization* (2007), Kromand identifica dois tipos de avatar, situados em pólos diametralmente opostos, porém sobre um contínuo de influência em relação ao jogador; *Avatar Fechado* e *Avatar Aberto*:

Chamo o avatar com personalidade pré-gerada de Avatar Fechado, uma vez que o jogador não tem controle algum sobre a mente do avatar e a mudança só é possível através de uma progressão narrativa predeterminada. Este tipo de avatar tem uma personalidade completa desde o início do jogo, embora partes dele possam ser retiradas pelo jogador ou modificadas no decorrer do jogo. Avatares fechados típicos incluem Pac-man (init. Namco/Midway 1980), Mario (init. Nintendo 1981) e Lara Croft (init. Core Design/Edios Interactive 1996), uma vez que todos eles possuem mentalidades e objetivos pré-embutidos na narrativa do jogo. Eles reagem de um modo predeterminado em relação ao desenrolar da narrativa. O outro tipo de avatar eu chamo de Avatar Aberto, pois ele não possui nenhum traço de personalidade sem

o envolvimento do jogador. Este tipo de avatar inicia o jogo como um quadro-negro vazio e adquire sua personalidade através das escolhas do jogador, as quais podem ser limitadas pelo design do jogo<sup>24</sup> (KROMAND, 2007: 401).

Seguindo esta classificação, notamos que a ideia de *Avatar Fechado* se assemelha à de *Agente*, enquanto o *Avatar Aberto* seria o “avatar” propriamente dito, na teoria corroborada por Waggoner. Nesse sentido, é possível classificar o avatar da plataforma 3D *Second Life*, como *Avatar Aberto*, por ele permitir infinitas possibilidades de intervenção visual e funcional (voltaremos a discutir esse assunto adiante).



Figura 10 – Exemplos de avatares de diferentes caracterizações no SL

<sup>24</sup> Livre tradução de: “I name the avatar with pregenerated personality a Closed avatar, since the layer has no control over the avatar’s mind, and change is only possible through a predetermined narrative progression. This avatar type has a complete personality from the beginning of the game, although parts of it may be secluded from the player or changed through the course of the game. Typical closed avatars include Pac-Man (init. Namco/Midway 1980), Mario (init. Nintendo 1981) and Lara Croft (init. Core Design/Edios Interactive 1996), since they all have predetermined mindsets and objectives inlaid in the narrative of the game. They react in a predetermined way to the unfolding of the narrative. The other avatar type I name an Open avatar, since it has no personality traits without the involvement of the player. This avatar type starts the game as a blank slate and gains its personality through player choices, which of course may be limited by game design. The avatars of role-playing games are the quintessential open avatar”.

Baseado na fenomenologia do filósofo Merleau-Ponty e na teoria dos *affordances*<sup>25</sup> de James Gibson, Klevjer defende que um avatar é um elemento gráfico que configura uma nova relação de espaço corporal para o jogador:

Como um novo membro ou uma prótese, o avatar possui a capacidade de transformar o espaço do corpo; ele transforma o espaço da potencial ação para o "Eu posso", e se integra ao corpo como um hábito perceptivo. Em outras palavras, quando aprendemos a usar ferramentas ou outros tipos de extensão para nosso corpo, começamos a perceber nosso ambiente de maneira diferenciada<sup>26</sup> (KLEVJER, 2006: 93).

Entretanto, de acordo com o autor, uma nova relação corporal e espacial, via avatares, e o grau de envolvimento do jogador vão depender, por exemplo, da qualidade gráfica do jogo e do tipo de visão espacial disponível. Por isso, Klevjer distingue a representação do avatar, na tela de um jogo, através de duas categorias: *Avatar Objetivo (Estendido)* e *Avatar Subjetivo*.

O *Avatar Objetivo*, segundo o autor, é aquele que possui um corpo gráfico (geralmente 2D, como as primeiras representações de Mário) que permite uma interação no mundo do jogo, como uma prótese ou corpo substituto, que estende a presença do jogador, mas que é visto apenas como um agente externo, um “outro”:

Mário é nosso servidor proxy, nosso privilegiado brinquedo e extensor da sensação de agência dentro de um mundo miniatura, e é esta relação à distância que fundamenta nossa participação com um mundo ficcional. Mário, como sugiro, é um avatar objetivo ou estendido – um avatar com o qual nos relacionamos, no sentido fenomenológico, como um objeto entre outros objetos<sup>27</sup> (KLEVJER, 2006: 146).

---

<sup>25</sup> *Affordance* é tudo aquilo que um ambiente oferece à percepção de um ser vivo, suas características físico-químicas e qualidades diversas que permitem a realização de ações. O termo *affordance* foi popularizado por Donald Norman no campo de estudos da Interação Humano-Máquina (HCI), dizendo respeito ao que as interfaces oferecem aos usuários, suas propriedades reais, percebidas e seu potencial para interação.

<sup>26</sup> Livre tradução de: Like a new limb or a prosthesis, the avatar has the capacity to transform bodily space; it transforms the space of potential action for the ‘I can’, and integrates with the body as a perceptual habit. In other words, when we learn to use tools or other kinds of extensions to our body, we start perceiving our environment differently.

<sup>27</sup> Livre tradução de: Mario is our proxy, our privileged plaything and extender of agency into a miniature world, and it is this remote relationship that grounds our participation with a fictional world. I will suggest that Mario is an objective or extended avatar – an avatar that we relate to, in a phenomenological sense, as an object among other objects.

Presente nas plataformas 3D, através da visão em primeira ou terceira-pessoa (câmera atrás do avatar), o *Avatar Subjetivo*, segundo Klevjer, seria o “avatar” propriamente dito, uma vez que, além de poder ser um avatar estendido, também daria uma posição de “sujeito” ao jogador dentro do mundo do jogo, simulando um senso de incorporação natural e unificando a percepção e a ação do jogador:

O ponto de vista navegável estabelece uma simulação perceptual de espaço contínuo. Ele nos faz acreditar que agimos através ou dentro da tela, e que nosso próprio corpo se move no interior do ambiente simulado. Este senso de continuidade e auto-movimento é a principal diferença entre o avatar 2D e o 3D<sup>28</sup> (KLEVJER, 2006: 147).

Klevjer defende que o avatar 3D é o tipo de avatar mais ambicioso e radical nos jogos eletrônicos, sobretudo por se complementar através da manipulação de câmeras e ângulos de visão:

O corpo perceptivo central do avatar 3D é a câmera navegável, a qual situa perceptivamente o jogador dentro de um mundo de jogo que não é mais nem plano e nem uma miniatura. Esta câmera-avatar (ou câmera avatarial) aproxima os jogos baseados em avatares à estética e ao discurso do cinema e da Realidade Virtual. Entretanto, nos jogos, a continuidade espacial e o realismo visual exercem um papel diferente. O objetivo do realismo visual em jogos 3D baseados em avatares não é imitar o cinema ou fazer cinema interativo, mas dar ao jogador um agenciamento realista dentro do mundo do jogo<sup>29</sup> (KLEVJER, 2006: 10).

## 2.5 OUTROS AVATARES: PROJEÇÕES TECNOLÓGICAS

---

<sup>28</sup> Livre tradução de: The navigable point of view establishes a perceptual simulation of continuous space; it makes us believe that we act through or into the screen, and that our own body moves within the simulated environment. This sense of continuity and self-movement is the central difference between the 2D and 3D avatar.

<sup>29</sup> Livre tradução de: The central perceiving body of the 3D avatar, I will argue, is the navigable camera, which situates the player perceptually within a gameworld that is no longer flat, and no longer a miniature. This camera-avatar (or avatarial camera) brings avatar-based games closer to the aesthetics and discourses of cinema and Virtual Reality. However, in games, spatial continuity and visual realism has a different role to play. The goal of visual realism in avatar-based 3D is not to imitate cinema or to make cinema interactive, but to give the player realistic agency within the gameworld.

A relação entre jogos eletrônicos e cinema é algo que merece atenção por diversos motivos. Um deles é apontado por Lev Manovich, em *The Language of New Media* (2001), ao lembrar a importância da mobilidade da câmera nas plataformas 3D. Klevjer, em diálogo com Manovich, problematiza essa questão e desenvolve uma argumentação sobre o importante papel da câmera como processo de avatarização, como citamos acima.

Entretanto, a discussão que nos interessa neste momento, sobre essas duas formas de entretenimento e fruição estética, diz respeito à presença do conceito de avatar como tema nos roteiros dos filmes contemporâneos. Como observamos em trabalhos recentes, (BRESSAN 2010c), a definição de avatar e seu modo de expressão no campo da ficção científica têm passado por uma série de mudanças, que, entre outros motivos, também estão relacionadas ao desenvolvimento das TICs na sociedade contemporânea.

Produtos cinematográficos das décadas de 1980 e 1990 como *The Matrix* (Irmãos Wachowski, 1999, EUA), *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999, Canadá) e *Tron* (Steven Lisberger, 1982, EUA) se basearam em autores influenciados pelo movimento *cyberpunk* das décadas de 1970 e 80, como William Gibson e Neal Stephenson, para projetar um mundo que se dividia entre a realidade física (real) e a realidade do mundo da simulação (virtual). Tal postura, predominantemente cartesiana, privilegiava a passagem dos reles mortais à “transcendência”, a qual se localizaria no mundo dos dados e das infinitas conexões binárias. Gibson, em *Neuromancer*, *best-seller* de 1984, descreve o “mundo paralelo” no qual seria possível imergir e sair da contingência física:

— A matriz tem a sua origem nos jogos eletrônicos primitivos — disse a voz — nos primeiros programas gráficos e nas experiências militares com expansores cranianos. — No monitor Sony uma guerra do espaço, bidimensional, desaparecia atrás de uma floresta de fetos gerados matematicamente, demonstrando as possibilidades espaciais das espirais logarítmicas; metragem militar azul-frio ardida; animais de laboratório ligados por fios a sistemas de ensaios; elmos alimentando circuitos de controle de incêndio de tanques e aviões de combate. — O ciberespaço. Uma alucinação consensual, vivida diariamente por bilhões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem estão ensinando conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz

alinhadas que abrangem o universo não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como luzes de cidade, retrocedendo (GIBSON, 1984: 53)

Hoje, mesmo sem notar, quando falamos de “navegação na web” e “ciberespaço”, automaticamente estamos, em algum grau, trazendo à tona noções desenvolvidas por Gibson, na ficção científica. O mesmo acontece com o termo “metaverso”, o qual foi criado por Neal Stephenson, no livro *Snow Crash* (1992), e convencionalmente é usado para classificar ambientes tridimensionais e plataformas online como *SL, There* (Makena, 2003); *Lineage* (NCsoft, 1998) e *World of Warcraft*:

Como qualquer lugar Real, a Rua está sujeita ao crescimento. Desenvolvedores podem construir suas próprias vias pequenas alimentadas a partir da principal. Eles podem criar construções, parques, signos, assim como coisas que não existem no Real, tais como um grande show de luzes flutuando em cima de suas cabeças, bairros especiais onde as regras do espaço-tempo tridimensional são ignoradas e zonas de livre-combate onde as pessoas podem ir para caçar e matar uns aos outros. A única diferença é que uma vez que a Rua não existe na realidade – é apenas um protocolo de computação gráfica, escrita sobre um pedaço de papel em algum lugar – nenhuma dessas coisas existe fisicamente. Elas são, antes de tudo, partes de software, disponíveis ao público pela rede mundial de fibras óticas. Quando Hiro entra no Metaverso, olha para a Rua e vê construções e sinais elétricos se estendendo pela escuridão, desaparecendo na curva do globo terrestre, ele está, na verdade, olhando para representações gráficas – as interfaces do usuário – de uma miríade de diferentes peças de software que foram desenvolvidas por grandes corporações (STEPHENSON, 1992: 21).

Por outro lado, filmes da década de 2000, como *Avatar* (James Cameron, 2009, EUA), *Surrogates* (Jonathan Mostow, 2009, EUA) e *Gamer* (Mark Neveldine e Brian Taylor, 2009, EUA), já relativizam com maior força a separação entre a chamada realidade do jogo (ou mundo virtual) e o mundo físico, na medida em que trazem o avatar, junto ao seu controlador (jogador), para a contingência física, apagando, portanto, fronteiras diversas, por exemplo, entre noções como jogo e cotidiano; artificial e natural; virtual e físico; biológico e sintético.

O avatar no filme de James Cameron, por exemplo, é uma prótese híbrida, um corpo sintético-biológico, que permite ao humano se locomover, interagir com a natureza e os seres de outro planeta, sentindo experiências diversas e até pensando como se fosse um *Na'vi* (extraterrestre do filme). De maneira semelhante, em *Surrogates*, as pessoas possuem corpos

sintéticos substitutos para se locomover e realizar suas atividades diárias (do trabalho às festas em boates). Uma cena interessante deste filme é quando o personagem principal, o agente Tom Greer (Bruce Willis), chega em casa, ainda usando o avatar (corpo substituto), e observa seu corpo biológico (primário) deitado na câmara de controle.

Essa mudança de perspectiva, que passa a considerar uma possível relação de *continuidade* e *conectividade* entre ambiente físico e digital, já não se restringe hoje à ficção científica. Um exemplo disso é a explosão do uso de dispositivos móveis de telefonia com capacidade de conexão à internet, como iPad, iPhone e smartphones diversos, que possuem aplicativos de Realidade Aumentada, Geolocalização, Mapeamento de Estruturas etc. Estas aplicações mesclam dados digitais com experiências físicas, possibilitando a interação com objetos gráficos ao toque dos dedos.

Outra tendência contemporânea, no campo dos jogos eletrônicos, diz respeito às interfaces que privilegiam a movimentação do corpo do jogador e dão a sensação de uma comunicação mais direta com o mundo do jogo. A moda começou com o console *Nintendo Wii* (PERANI; BRESSAN, 2007) e continuou com o periférico *PlayStation Move* (Sony).

Mais recentemente, o *Kinect*, periférico para o *Xbox* (Microsoft), trouxe algo bastante original para a Indústria do entretenimento: a interação com o jogo, sem a necessidade de dispositivos físicos de entrada de dados, como manetes ou pistolas de luz. Essa experiência, no entanto, já havia sido projetada, de forma bastante semelhante, no filme *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002, EUA), o qual mostra um computador com interface sem fio, acionada à distância por gestos.

Como a ficção científica e as tecnologias disponíveis nos forçam, cada vez mais, a entender a relação entre ambiente físico e digital de uma maneira que diverge de lógicas dualistas e de metodologias que costumam ser muito rígidas, no sentido de privilegiarem uma única forma de entendimento ou gêneros estéticos específicos (ex: textual, sonoro, visual etc.)

é importante termos contato com ferramentas teórico-metodológicas que contemplem as mudanças correntes e possam apresentar certa coerência e possibilidade de diálogo ao nível dos acontecimentos da Tecnocultura Contemporânea, sobretudo aqueles ocorridos após a década de 1990.

### 3 SECOND LIFE: UM ESTUDO DE CASO

No capítulo anterior, nossa preocupação foi fazer um mapeamento bibliográfico generalista do maior número possível de entendimentos e situações envolvendo o nome “avatar”, desde suas origens religiosas até a ficção científica no cinema contemporâneo. Como são muitos os discursos, maneiras de abordagem conceitual e interesses em jogo, ainda não possuímos uma noção bem clara e definitiva sobre o termo. Com o intuito de precisar esse conceito e entender seus desdobramentos enquanto prática tecnocultural emergente, neste capítulo nos deteremos na análise empírica e conceitual do ambiente 3D *Second Life* (SL) e de seus múltiplos modos de avatarização.

Escolhemos o *SL* como estudo de caso por basicamente cinco motivos, a saber: a) Popularização da plataforma no Brasil e no mundo, com a capacidade de afetar tanto leigos, usuários ou não, quanto pesquisadores de diversos campos de estudo, sobretudo no que diz respeito a áreas de nosso interesse como *Game Studies*, *New Media Studies*, Cibercultura etc.; b) Complexidade da plataforma – a qual, dependendo dos hábitos e experiências dos usuários, pode ser vista como jogo; RPG; simulação do mundo físico; shopping; galeria de arte; rede social; chat; sala de aula; laboratório; ambiente de intervenção política e publicitária etc.; c) Possibilidade de “avatarização” em vários níveis, por exemplo, através de nicknames; chat textual; perfis; objetos tridimensionais manipuláveis (tanto em termos de design quanto no que diz respeito à funcionalidade); corpos gráficos; diversos ângulos de câmera etc.; d) Diálogo da plataforma com as principais tendências contemporâneas (por exemplo, com a chamada *Web 2.0*), nos níveis sociológico, econômico, tecnológico, comunicacional, estético, entre outros.; e) Familiaridade com a plataforma desde 2006.

As principais perguntas que nos interessam levantar neste capítulo são: a) Quais são os avatares disponíveis no SL? b) Quais são os limites e amplitudes desse(s) avatar(es)? Como os usuários lidam com as possibilidades de avatarização no SL?

### 3.1 IMPLICAÇÕES DE UM METAVERSO

A plataforma 3D *Second Life* (Linden Lab, 2003) é um ambiente colaborativo multiusuário online que, de certa forma, atualiza a metáfora *cyberpunk* da década de 1980. Ela projeta um ambiente imersivo simulado, uma matriz numérica alucinante ou mundo paralelo, no qual seria possível passarmos por um processo de desincorporação (*disembodiment*), onde perderíamos a dureza e as dores de nosso corpo biológico, entraríamos em um ambiente de gozo constante, sem a presença das conhecidas leis da física, sem distinção de raça, gênero etc. e faríamos coisas que nem sonhamos fazer em nossa “primeira vida” - ou *Real Life* (RL), como alguns residentes do *SL* costumam dizer.

Assim como as propagandas veiculadas na época do lançamento de *Habitat*, o marketing ao redor do *SL* também privilegia um conceito místico na definição da experiência de uso da plataforma, como se esta fosse um lugar alternativo de existência, uma segunda chance para aquelas pessoas que estão insatisfeitas com o cotidiano “offline”, suas limitações corporais e obrigações diárias. Em linhas gerais, como o próprio nome aponta, a Linden sempre apresentou o *SL* como uma espécie de “Segunda Vida” e teve influência direta da literatura de ficção científica, sobretudo pela apropriação de conceitos criados pelos escritores do gênero, como *Ciberespaço* e *Metaverso*. Embora seja difícil separar com clareza o alcance e significado desses termos, convencionalmente costuma-se chamar a *World Wide Web* de

*Ciberespaço* e ambientes como o *SL* de *Metaverso* (embora o *SL* também esteja presente na Web).

*Metaverso*, termo cunhado na década de 1990 por Neal Stephenson, diz respeito a uma realidade virtual que seria sucessora da Internet, onde humanos, através de avatares, interagem entre si e com agentes programados em um espaço tridimensional que simularia o universo, mas com vocação para transcendê-lo, ir além dele (daí o prefixo “meta”)<sup>30</sup>.

Antes da Linden, várias outras empresas também utilizaram o termo *metaverso* enquanto conceito de base para criação de plataformas virtuais. Em 1993, por exemplo, Steve Jackson Games lançou *The Metaverse*, o qual é conhecido como MOO (*Multi-User Domain - Object Oriented*), por ser uma espécie de MUD textual diferenciado sobretudo pela linguagem de programação de base<sup>31</sup>.

Ainda em relação às linguagens de programação, o surgimento do padrão VRML (Virtual Reality Modeling Language ou Linguagem para Modelagem de Realidade Virtual, em português) radicalizou bastante o contexto dos ambientes virtuais. Em 1995, Lev Manovich comentava como as possibilidades de fruição, da Web aos Games, poderiam ser alteradas através das simulações tridimensionais, com base no VRML e processos correlatos. O autor cita *AlphaWorld* como um dos exemplos que evidenciou a passagem do 2D para o 3D, no contexto das transformações estéticas que ocorriam na Tecnocultura:

Atualmente, o mais ambicioso mundo virtual em completa escala 3D na Internet é o AlphaWorld, patrocinado pela Worlds Inc. No presente momento, ele possui duzentas mil construções, árvores e outros objetos, criados por quatro mil usuários da Internet. O mundo inclui um bar, uma loja que fornece habitação pré-fabricada, e quiosques de notícias que direcionam para outras páginas da Web. (...) O movimento em direção à espacialização da Internet não é um acidente. É parte de uma tendência maior na Cibercultura: espacialização de TODAS as representações e experiências. Esta tendência se manifesta de variados modos. Os desenvolvedores de interfaces

---

<sup>30</sup> Para uma definição expandida do termo, ver <http://metaverseroadmap.org/inputs4.html#glossary>

<sup>31</sup> Enquanto os primeiros MUDs usavam uma programação basicamente linear, para permitir uma experiência de visualização e armazenamento de dados bastante limitada, os MOOs trazem à tona, pela primeira vez, a programação baseada em Orientação a Objetos dentro do servidor, mudando como o servidor se comporta para cada usuário, isto é, permitindo, por exemplo, a criação de objetos pelos usuários ou a personalização da experiência em tempo real, devido à esta forma de organização do banco de dados.

humano-computador estão indo do 2D ao 3D - de desktops planos às salas, cidades, e outras construções espaciais<sup>32</sup> (MANOVICH, 1995).

Nesse mesmo ano, *AlphaWorld* passou a se chamar *Active Worlds*. A plataforma é considerada o primeiro *metaverso* que compactua com a definição de Stephenson, não somente por se basear no livro *Snow Crash*, mas pelo fato de também ser o primeiro ambiente virtual em 3D. Os desenvolvedores do *Active Worlds* tinham como objetivo inicial criar uma versão 3D dos navegadores da Internet e a plataforma se tornou um marco para o desenvolvimento de ambientes tridimensionais em rede, claramente influenciando o *SL*.<sup>33</sup>

Por outro lado, como vimos no capítulo anterior, se na década de 1990 ainda se pensava na Web, e em plataformas online, como ambientes cartesianamente separados da realidade física, desde a segunda metade da década de 2000 novas tecnologias e posturas metodológicas diferenciadas têm reforçado a possibilidade de fusão desses mundos, sua hibridização e a conseqüente troca de experiências diversas entre seus habitantes.

Olhando por esse viés, percebemos que, quando lidamos com o fenômeno *SL* em sua máxima amplitude, estamos falando não de “outra vida”, mas da “mesma vida”, porém, aparentemente, multiplicada e complexificada. A plataforma, se vivida com grande intensidade, considerando todas as possibilidades de engajamento projetadas naquele ambiente, parece ter um potencial de envolver experiências estéticas e imersivas de tamanha proporção que forçaria cada um de seus usuários a se dividir em múltiplas tarefas, múltiplos papéis e interações tecnoculturais que poderiam ser consideradas “múltiplas vidas”.

---

<sup>32</sup> Livre tradução de: “Currently the most ambitious full-scale 3D virtual world on the Internet is AlphaWorld, sponsored by Worlds Inc. At the time of this writing, it featured 200,000 building, trees and other objects, created by 4,000 Internet users. The world includes a bar, a store which provides prefabricated housing, and news kiosks which take you to other Web pages. (...) The movement toward spatialization of the Internet is not an accident. It is part of a larger trend in cyberculture -- spatialization of ALL representations and experiences. This trend manifests itself in a variety of ways. The designers of human-computer interfaces are moving from 2D toward 3D -- from flat desktops to rooms, cities, and other spatial constructs.”

<sup>33</sup> Para maiores informações sobre o Active Worlds: [http://en.wikipedia.org/wiki/Active\\_Worlds](http://en.wikipedia.org/wiki/Active_Worlds)

Essa sensação de multiplicação e amplificação da presença online com o *SL* se deve ao fato de que a plataforma tende a ser, ao mesmo tempo, com maior ou menor grau, um reforço, uma alternativa e uma suspensão momentânea de nosso cotidiano “offline” (BREISSAN, 2010a). Isto se expressa a partir de inúmeros fatores. O principal deles talvez seja a complexidade da plataforma, os processos vinculados a seu funcionamento, os quais vão do nível da engenharia de computação ao relacionamento afetivo do usuário com seu avatar.

Para ter ideia dessa complexidade, podemos citar alguns elementos que configuram e permitem uma fruição no *SL*: a) Regras e normas para interação na plataforma – incluindo (I) os limites e possibilidades oferecidas pela programação (algoritmos), e (II) as regras de conduta social definidas para a plataforma; b) A plataforma 3D (conectada à internet); c) Website do *SL* (conectado à internet e à plataforma); d) Dispositivos físicos de entrada e saída de dados (ex: computador, teclado etc.); e) Interfaces gráficas (inclui os corpos gráficos 3D e outros avatares); f) Usuários; g) Sites e contas online que se vinculam ao *SL*; entre outros.

Todos esses processos ainda devem levar em conta a experiência pessoal de cada usuário, o que torna ainda mais difícil elaborar um mapeamento amplo e geral do tipo de prática em jogo na plataforma.

### 3.2 AMBIVALÊNCIAS DA PLATAFORMA

Apesar de o *SL* não mais possuir a popularidade que teve em 2007, a plataforma ainda mobiliza um vasto conjunto de experiências e processos que têm interessado várias

empresas, laboratórios, instituições, pesquisadores e usuários diversos. Uma das atrações mais comentadas em relação ao SL é a possibilidade de fruição de um ambiente tridimensional online através da mediação de um avatar multifuncional e aberto às intervenções dos usuários.

Um dos fatores que também nos motivou a pesquisar os processos de avatarização na tecnocultura via análise do SL se deve ao fato de que a plataforma, por meio de suas amplas possibilidades de uso e expressão via avatares, é bastante inclusiva, ambivalente e, por isso, permite que diversos aportes teóricos, de pesquisadores de vários campos e interesses, possam dialogar, sem que seja necessário privilegiar uma ou outra definição. Um exemplo disso é a facilidade de enquadrar como válidas todas as definições que apresentamos no capítulo anterior sobre a relação avatar-jogador, por mais contraditórias e fechadas que intentem ser. Assim, ao buscar entender os avatares do SL, basta enquadrar cada uma delas em seu lugar ou foco específico.

- *Avatar e Narrativa:*

No Second Life, uma prática bastante comum é o RPG. No artigo, *Vampirismo virtual: a sobrevivida digital do padrão narrativo* (2009), Dimas Lorena, com base na semiótica de Peirce, comenta como os jogadores do RPG “*Vampiro – a máscara*” adaptam a narrativa verbal do jogo de mesa para a plataforma e como as características narrativas e gestuais, por exemplo, dos *Live Action Games* (quando os participantes se vestem como seus personagens do RPG, em “ações ao vivo”) são transportadas e remodeladas por meio das características multicódigos (PIMENTA, 2009) do ambiente:

É curioso notar como praticamente todas as características do jogo de mesa estão presentes na realidade virtual. Principalmente quando se sabe que as mesmas regras não puderam ser aproveitadas no Second Life. Por uma questão de direitos autorais, os jogadores da ilha “Lendas Urbanas” (maior concentração de brasileiros jogadores de RPG com temática “vampira”) desenvolveram suas próprias regras baseadas naquelas do livro. Basicamente, a ilha se organiza basicamente através de dois eventos semanais: quests, e raids. As quests são o jogo em si, a aventura. Todas as raças de vampiros (as 13 descritas em “*Vampiro – A máscara*”) participam dessas aventuras juntas. Entretanto, durante as raids essas raças se enfrentam em batalhas campais. As informações que normalmente estariam contidas na ficha (como pontos de vida, por exemplo) passam a ficar disponíveis sobre a cabeça do avatar. O gerenciamento dessas informações se dá de acordo com as regras através de um

programa que, rodado paralelamente ao Second Life, permite que os usuários intercambiem essas informações. Em termos da composição visual, tanto os personagens como os ambientes seguem o padrão “vampiro/gótico” descrito no livro (...) A ilha possui inúmeras referências transmidiáticas, (indo de pinturas e desenhos até arquiteturas de diversos períodos e localidades) assim como a composição dos personagens (LORENA, 2009: 8-9).

Porém, se, por um lado, o *SL* é uma plataforma que pode incluir e promover traduções intersemióticas das expressões estéticas disponíveis em meios de comunicação e linguagens anteriores, promovendo uma fruição dinâmica e rica em termos sógnicos, por outro, isso não significa que o usuário preste atenção nas múltiplas possibilidades de interação e imersão.

Por exemplo, em termos de literatura, também é possível experimentar uma fruição no sentido *não-ergódico* (AARSETH, 1997) na plataforma. Há várias pessoas que trabalham no *SL*, como escritores e poetas, e apresentam suas obras via bloco de anotações ou mensagens textuais instantâneas. Muitos destes, aliás, utilizam a plataforma apenas para divulgar sua experiência fora desta.

Além disso, é preciso lembrar que no *SL* os usuários podem se comunicar via chat textual, por meio de grupos internos, ou até pelo endereço de email de seus contatos, sem necessariamente utilizar as características gráficas tridimensionais que diriam respeito à diferença do *SL* com os MUDs textuais, por exemplo.

- *Avatar e Identidade:*

No capítulo anterior, apontamos que a maioria das abordagens sobre a relação avatar e “identidade” pode ser resumida a partir das seguintes suposições: a) avatar como identidade alternativa do jogador; b) avatar como reforço da identidade do jogador; c) avatar como artífice da possibilidade de complexificação de identidades; e, d) avatar como parte do jogo de identidades e papéis.

Embora ainda não tenhamos esclarecido o que entendemos como “identidade” (faremos no capítulo seguinte), basicamente, o que as suposições acima apontam é que o uso

de avatares pode transformar, ainda que temporariamente, o cotidiano do jogador ou usuário. Transformação esta que, todavia, depende de fatores como:

a) *Sentido da imersão* (a favor ou contra os hábitos culturais do jogador);

b) *Grau de imersão* (com maior ou menor intensidade – p. ex.: a ponto de fazer, ou não, com que o jogador pense ser capaz de realizar, fora do ambiente simulado, certas atividades que vão contra as convencionais leis da física);

c) *Maneiras ou focos de engajamento* (dependendo do tipo de relação que o usuário possui com todo o aparato necessário para a fruição de um jogo, via interfaces gráficas, narrativas de fundo, modos de operação do avatar, periféricos etc.).

Esses fatores parecem ser bastante gerais e úteis para entendermos como a relação avatar-usuário no *SL* é um fenômeno de mapeamento complexo e capaz de incluir todas as hipóteses anteriores sobre “transformação identitária”.

Além disso, é preciso entender que:

1) A plataforma não é propriamente um “jogo”, uma vez que não possui regras bem definidas, objetivos demarcados, personagens, narrativas e cenários fixos, e nem um final. Por outro lado, nele, há lugares que propõem atividades lúdicas bastante específicas (p. ex.: futebol), com regras, narrativas e tudo o que pode ser considerado jogo segundo pesquisadores desse campo de estudos.

2) O *SL* não se fecha em si mesmo seja enquanto plataforma, seja como prática tecnocultural, já que, por exemplo, possui uma moeda corrente que se vincula ao contexto econômico mundial (fora do ambiente 3D); é parceiro de empresas, usuários e instituições diversas que utilizam o ambiente para as mais diversas atividades, como simples sala de bate-papo ou laboratório para estudos sobre o tratamento de fobias em ex-guerrilheiros, entre outros motivos. Porém, os usuários podem alugar terrenos dentro da plataforma e colocar regras rígidas que fecham as múltiplas possibilidades de troca de dados, por exemplo,

evitando se apropriar de material disponível na Web e criação de objetos; proibindo pornografia e criação de scripts etc.

3) O conteúdo da plataforma também pode ser gerado pelos residentes, os quais podem modificá-lo, recriando práticas e propondo experiências que envolvem, por exemplo, venda de acessórios, aluguel de residências, promoção de festas e eventos, ativismo etc.<sup>34</sup>

Portanto, a complexidade em jogo na fruição da plataforma nos força a evitar concluir que o avatar do *SL* seja, necessariamente, um artifício transformador do cotidiano ou das “identidades” de todos os seus usuários, uma vez que o dia a dia de um usuário pode, por exemplo, se estabelecer na e através da plataforma, como um cotidiano em si – veja-se, por exemplo, o caso dos usuários que possuem emprego fixo no *SL* – ou em situações em que o usuário não consegue imergir na plataforma por conta de vários motivos. Por isso, é importante considerar a experiência pessoal do usuário e analisar caso a caso para evitar conclusões precipitadas, mesmo com todas as múltiplas possibilidades de imersão e práticas de expansão do “eu” que o *SL* por ventura ofereça.

- *Avatar e Gameplay:*

Como temos notado a dificuldade de encontrar um “padrão comum”, ou geral, de fruição da plataforma, i.e., de como as pessoas gastam seu tempo no *SL*, uma análise da relação do *gameplay* do *SL* tende a ser bastante imprecisa. Além da complexidade da plataforma, devido às inumeráveis maneiras e qualidades da interação humano-computador disponível, a própria definição de *gameplay* do *SL* – caso ainda valha a pena usar esse nome – deve ser considerada bem mais ampla e relativizada, com relação ao conceito geralmente empregado para o entendimento das dinâmicas de jogos de console; alguns dos quais sequer possuem conexão à Internet.

---

<sup>34</sup> Como demonstramos em trabalhos anteriores, “(...) desde o início o *SL* se definia como um ambiente vivido e construído pelos seus participantes – um novo meio para auto-expressão criativa, interação social e diversão. Isso nos mostra que o *SL* faz parte do movimento inicial que contribuiu para a ratificação da chamada Cultura Web 2.0 que vivemos atualmente.” (BRESSAN, 2010a).

Quanto à dinâmica *On-line* x *Off-line*, proposta por Newman (2002), percebemos que o avatar 3D do SL dificilmente fica “desligado” ou parado, caso o usuário esteja conectado à plataforma – uma vez que o usuário o tempo todo envia informações à plataforma e é surpreendido pelas atividades internas ao ambiente. Entretanto, como muitos usuários expandem o uso do SL para outros sites e ambientes (p. ex.: YouTube e Flickr), a visualização de *machinimas*, isto é, vídeos e filmes criados a partir de cenas do próprio SL, com os avatares 3D, poderia ser vista como uma atividade *Off-line*, no sentido do autor.

As observações de Klevjer sobre o avatar como mediador de agência também se aplicam aos corpos gráficos do SL, na medida em que é uma obrigação possuir um avatar 3D para imergir no ambiente e participar das diversas atividades disponíveis. Entretanto, o SL também se mostra como um ambiente em que personalizar as características gráficas do avatar (p. ex: modificação da aparência visual; compra, troca e criação de itens para o inventário etc.) pode ser considerada uma atividade lúdica e mesmo um jogo – o que mostra que, no SL, o avatar pode ser um “meio” e um objetivo, ao mesmo tempo; em termos McLuhanos (McLUHAN, 2005), o avatar, no SL, é meio e mensagem.

Tendo em vista o fato de que o SL contribui para uma relativização e questionamento de conceitos como os de “avatar”, “interação humano-máquina” e “jogo”, é importante questionar sobre de qual *gameplay* está-se falando, já que estes são múltiplos na plataforma. Como nosso foco é sobre os avatares e avatarizações no SL, vejamos a seguir o que poderia ser considerado avatar nesse ambiente. Isto, com base nos diversos tipos de corpos gráficos apresentados no capítulo anterior.

### 3.3 MÚLTIPLAS AVATARIZAÇÕES

A experiência de avatarização no SL é múltipla, i. e., com variados *sentidos*, *graus* e *maneiras de engajamento*, porém, uma atividade (ou regra) é comum a todos os residentes: a necessidade de “avatarizar-se” para entrar na plataforma, isto é – como citamos acima –, a obrigação de possuir um avatar 3D para usufruir do ambiente.

Esta prática – de criação, personalização e manutenção de um corpo gráfico em um ambiente imersivo – envolve objetivos e dinâmicas que seriam suficientes para considerar o SL como “jogo” e pode justificar o motivo de existirem plataformas como o SL. Entretanto, como temos observado nas diversas definições e características gráficas dos avatares nos últimos anos, podemos afirmar que o corpo gráfico tridimensional não é o único avatar existente na plataforma e nem sempre o mais usado, apesar do marketing sobre esta característica visual.

Para ter uma noção disso, apresentaremos o passo a passo dos processos básicos para se tornar um residente no SL e algumas das principais possibilidades de interação tanto com a plataforma quanto com outros usuários. Veremos como existem processos de avatarização em variados níveis, de forma tão articulada que é difícil mapear com clareza todos os avatares que um residente precisa controlar.

### **3.3.1 A criação da conta**

O primeiro passo para se tornar um residente do SL é através da criação de uma conta. Para isso, é preciso acessar o endereço online: <http://secondlife.com> e clicar em um botão escrito “*Junte-se a nós >> É rápido, grátis e fácil!*”. Esse botão direciona o usuário

para outra página, no site, a qual pede que o usuário: a) Crie um nome de residente; e b) uma senha; c) Escolha sua aparência inicial (corpo gráfico 3D); e acrescente detalhes como d) endereço de email da conta; e) data de nascimento; f) pergunta e resposta de segurança.

Figura 11 – Criação da Conta no SL

O nome que o usuário escolhe já é um avatar, só que em forma de *nickname* e pode interferir no desenvolvimento das relações do usuário na plataforma. A escolha da aparência física, isto é, do corpo gráfico 3D, embora possa ser temporária e esteja vinculada ao nome do residente, diz respeito ao que, convencionalmente, se considera o “avatar” propriamente dito da plataforma.

Após inserir esses dados, o usuário será direcionado para outra página, com intuito de confirmar seu email e ativar a conta. Para exemplificar este processo, criamos uma conta, de nome “Avatarizando”, e escolhemos inicialmente um corpo gráfico que parece ser do gênero feminino.

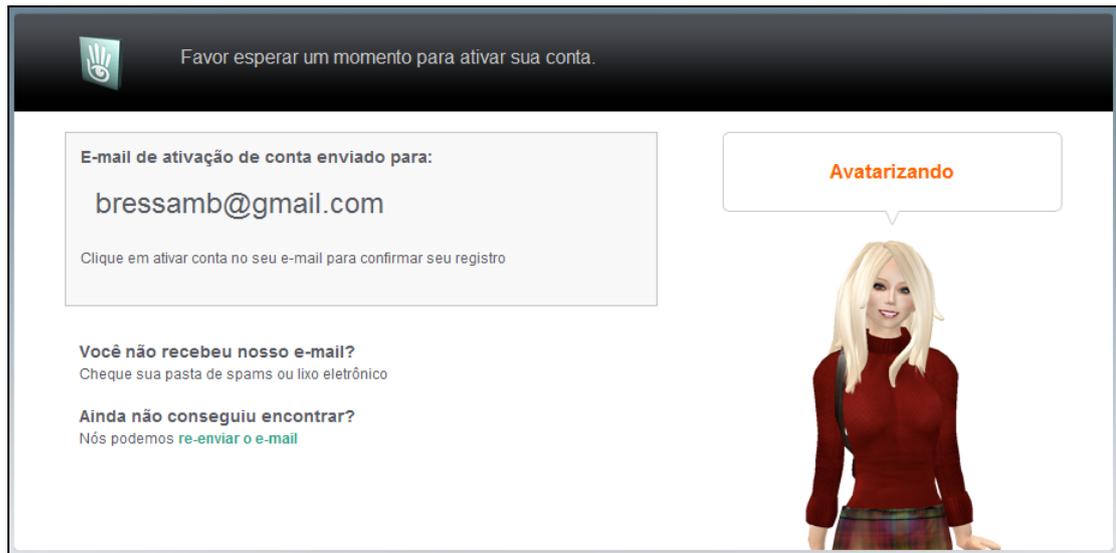


Figura 12 – Criação da Conta no SL (continuação)

Depois de confirmado o endereço de email, o usuário será enviado para mais uma página, no site do SL, que indica a necessidade de download de um programa, o qual permite o acesso ao ambiente 3D em um computador pessoal. Acesso este que exige várias especificações técnicas do computador do usuário para que a fruição seja razoável: por exemplo, uma placa de vídeo de boa qualidade, conexão Banda-Larga com velocidade elevada, capacidade de processamento adequada, entre outros.

Um tipo de detalhe técnico que foi melhorado nos últimos anos pela Linden é a possibilidade de fruição da plataforma com painéis e opções no idioma de origem do usuário – por exemplo, o Português. Este é um processo bastante recente, mas que não ocorre em toda a plataforma, a qual ainda é predominantemente inglesa em termos de idiomas.

Durante a instalação do programa que roda o SL no computador do usuário, algumas imagens e informações sobre o ambiente são mostradas, indicando, por exemplo, como fazer *login*, a possibilidade de personalização dos avatares, criação de objetos, interação com outros residentes, as maneiras possíveis de navegação via corpo gráfico (p. ex.: caminhar, teleportar, voar), entre outras informações. Um detalhe interessante é a imagem

abaixo, explicando ao usuário que todo avatar encontrado dentro do ambiente, é “assim como ele” uma pessoa real<sup>35</sup>.



Figura 13 – Programa sendo instalado

### 3.3.2 Entrando no mundo virtual

Após a instalação do programa, o usuário deve informar seu nome e senha para entrar no ambiente. Antes de entrar, porém, ele ainda pode consultar informações sobre o SL, usar o navegador de ajuda e, mais uma vez, personalizar sua experiência na plataforma, através do painel “Preferências”, na seção “Eu” do menu superior do visualizador. (Este painel também pode ser acessado dentro da plataforma, através do atalho “Ctrl + P” e promove uma modificação instantânea da configuração escolhida).

<sup>35</sup> Mas, em meio a esses processos de avatarização em continuidade com nossas práticas do ambiente físico, o que podemos chamar “Pessoa” e “avatar”? Existe um limite entre eles? (Questões a serem colocadas no capítulo seguinte).

A edição das preferências e o domínio de como personalizar seus vários itens disponíveis (p. ex.: Vídeo, Som e Mídia, Cores, Configurações etc.) é uma experiência que exige bastante conhecimento e tempo de “vida” na plataforma. Personalizando, por exemplo, a qualidade e velocidade do vídeo para o nível “Ultra”, a experiência visual é completamente diferente de uma situada no nível “Baixo”, e isso depende da velocidade e capacidade de placas de vídeo e processadores, o que pode limitar, e muito, a fruição do ambiente. No item “Som e mídia”, pode-se controlar o volume dos diversos sons e efeitos no ambiente, entre outras possibilidades; já no item “Bate-papo”, é possível escolher o tamanho da fonte, o modo de exibição das mensagens textuais, os modos de transição de avisos, optar por traduzir ou não as conversas, entre outros. Por outro lado, há usuários que nem têm o trabalho de abrir esse painel, uma vez que não se interessam por esse tipo de personalização e procuram usar a visualização padronizada pelo SL.

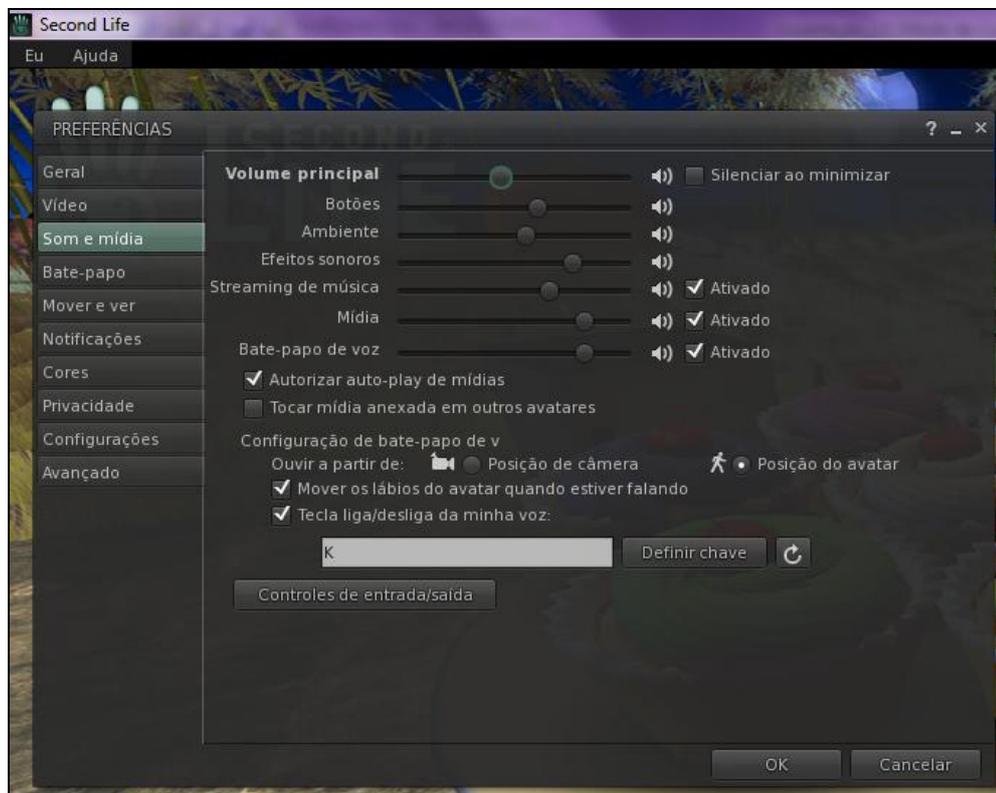


Figura 14 – Painel para edição das preferências gráficas

Depois de ter escolhido ou não suas preferências e informado login e senha, o usuário pode clicar em “conectar”, para entrar na plataforma. De início, ele terá que aceitar os “Termos de Serviço” e a “Política de Privacidade”<sup>36</sup> propostos pela Linden Lab; os quais versam, por exemplo, sobre: a) Necessidade de o usuário possuir pelo menos 13 anos de idade; e caso tenha menos de 18 anos, ele deverá ter o consentimento dos pais ou responsável para entrar no ambiente; b) A classificação de ilhas e lugares dentro da plataforma que oferecem acesso diferenciado (pelo menos teoricamente) de acordo com a faixa etária da pessoa, tendo como base o conteúdo e as atividades frequentes dos visitantes ou donos do lugar em questão – I) *Geral* (acesso a todos, sobretudo os usuários de 13 a 15 anos), II) *Moderado* (acesso a todos, sobretudo na faixa entre 16 e 18 anos), III) *Adulto* (É o caso das ilhas disponíveis somente aos usuários com mais de 18 anos). Para entrar em ilhas de conteúdo adulto, os usuários devem fazer um cadastro, no site do SL, e confirmar dados como idade, nome completo e localização geográfica na *RL* –; c) Responsabilidade do usuário pelos atos dentro da plataforma, bem como a obrigação de não usar nomes ofensivos e nem promover atividades que prejudiquem outros usuários ou vão contra as regras da Linden, principalmente sobre o que diz respeito à política de direitos autorais, conteúdo pornográfico e intervenções *crackers* (i.e. ações de usuários que tem como intuito danificar a programação de base da plataforma ou interferir na fruição de algum residente sem consentimento deste); d) Definição de Second Life como um serviço de mundo virtual que consiste em um ambiente multiusuário, incluindo o software (que dá acesso ao ambiente 3D), websites (o domínio principal e subdomínios como <http://marketplace.secondlife.com>) e espaços virtuais; e) Declaração de que a Linden Lab é responsável somente pelo serviço que oferece e não pelo conteúdo, conduta ou serviços oferecidos pelos usuários ou parceiros terceirizados; além de

---

<sup>36</sup> Aparece uma janela na parte central do visualizador, com as informações em inglês e com uma opção de marcar o “aceite”, na parte inferior. Embora este seja um contrato importante judicialmente, com itens sobre privacidade, direitos autorais, normas de conduta e políticas gerais de uso do ambiente, contendo mais de 13 mil palavras (em torno de 21 páginas de um editor de texto), geralmente os usuários aceitam esses termos sem mesmo terem o trabalho de ler o que está escrito.

alertar ao usuário de que ele está por conta e risco próprios, ao interagir com outros usuários e os conteúdos destes; f) Explicação sobre a moeda interna (Linden dólares, L\$) e suas implicações; g) Questões judiciais e de como proceder caso haja problemas; entre outras normas de conduta e informações jurídicas.

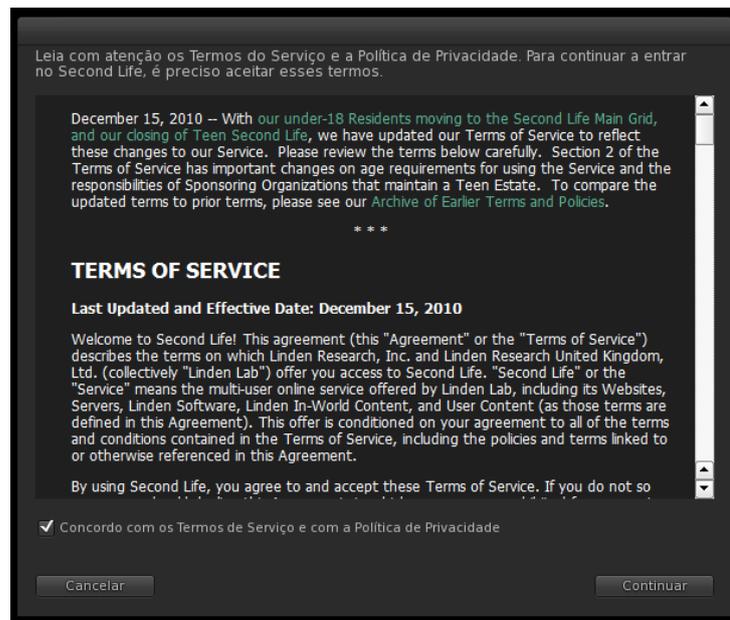


Figura 15 – Painel com os Termos de Serviço e Política de Privacidade da Linden

Um dos itens interessantes citados entre os termos acima que merece destaque neste trabalho diz respeito à responsabilidade que o usuário possui de manter certa veracidade nas informações que ele envia ao SL, com relação aos seus dados pessoais como nome, idade e etc. Todas essas informações estão sujeitas a análise da Linden e, caso haja desconfiança de que o usuário “minta” possuir idade superior ou inferior a 18 anos para frequentar certos ambientes, sua conta pode ser suspensa. No caso, todo usuário que diz ter mais de 18 anos para frequentar ilhas adultas, mas possui idade inferior na RL, está passando por mais um processo de avatarização. E isso pode ocorrer em vários outros níveis (como veremos nas páginas seguintes).

### 3.3.3 Momentos iniciais no ambiente 3D

Os primeiros minutos de “vida” de um usuário convencional se passam na *Second Life Welcome Island*, a Ilha de Boas Vindas, a qual é uma espécie de *Ilha Tutorial* sobre como executar os comandos básicos para interagir com o ambiente 3D e com os outros residentes. Nesta ilha o usuário vai aprender, didaticamente, através de avisos dentro do ambiente (disponíveis em sete idiomas) ou painéis instantâneos, como combinar o uso de certas teclas e do mouse para realizar atividades como: andar; olhar um objeto de perto ou longe (*zoom in* e *zoom out*); participar de um bate-papo; sentar-se no ambiente ou em uma cadeira; voar; além de ser indicado a algumas ilhas para fazer explorações, compras, socialização, tirar dúvidas, entre outras atividades.

É importante lembrar que, ao lado do corpo gráfico 3D, complementando e fundamentando sua presença, há o visualizador do SL, que é um painel de navegação responsável pelo controle geral da interação do usuário com o mundo tridimensional, o corpo gráfico 3D, outros residentes e para a realização de praticamente todas as atividades no ambiente, desde o aceite das políticas de certas ilhas até a criação de objetos. Poderíamos falar que talvez esse navegador seja, de fato, o grande avatar do SL, na medida em que tudo o que acontece no ambiente deve passar por ele. O usuário “entra” no SL através dele e não pode dispensá-lo em momento algum, sobretudo para entrar ou sair de lugares e experiências diversas.

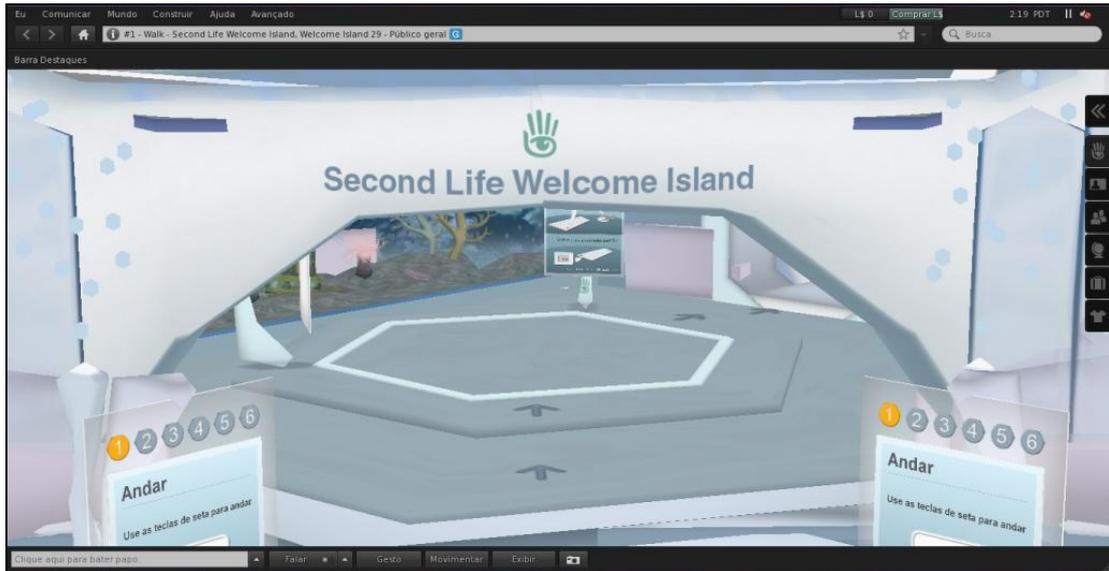


Figura 16 – Ilha de Boas Vindas do SL

Na versão atual do programa SL, tendo como base o perfil “Avatarizando”, assim que nosso avatar entrou na ilha de boas vindas apareceu uma janela nos pedindo para escolher se o avatar é feminino ou masculino. Certamente, esse tipo de escolha envolve outro nível de avatarização, já que condiciona uma série de atividades e possibilidades de interações com outros residentes. Além disso, o usuário não precisa manter o mesmo gênero sexual que possui na RL. Entretanto, mantendo ou não, as duas opções podem ser consideradas avatarizações – todavia, indicar o *grau*, o *sentido* e o *foco de engajamento* em jogo a partir dessa escolha envolve outras questões e necessita de uma análise mais específica, caso a caso.

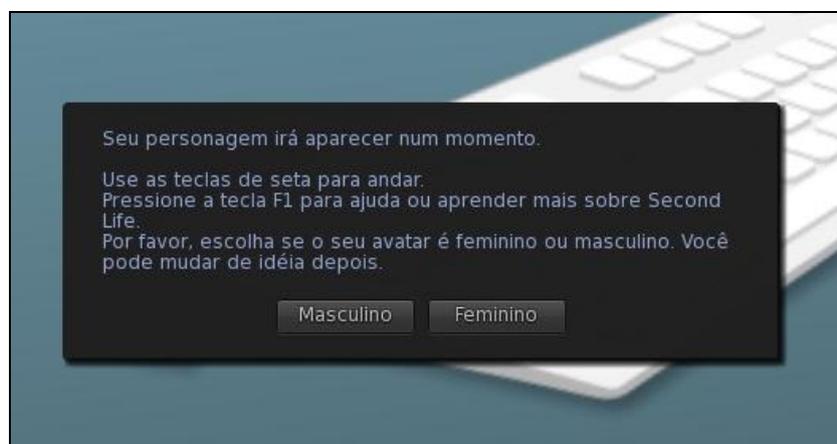


Figura 17 – Possibilidade de escolha do gênero do corpo gráfico

Neste caso, mesmo que anteriormente tenhamos escolhido um avatar 3D do gênero feminino, com cabelos loiros compridos (como a Figura 12 mostra), quando clicamos no botão “masculino”, a aparência visual do corpo gráfico foi modificada. Veja como, na imagem abaixo:



Figura 18 – Gênero masculino escolhido no ambiente 3D modificou a escolha anterior

E se quisermos voltar a ser do gênero feminino e modificar este corpo, é só clicarmos com o botão esquerdo do mouse sobre o avatar e escolhermos a opção “Editar meu corpo”. Feito isto, no lado direito do navegador aparecerá um painel em que, em sua parte superior, pode-se escolher entre o gênero masculino ou feminino. Além desta possibilidade, o painel ainda apresenta várias opções de edição dos elementos que formam o corpo 3D (p. ex.: corpo, cabeça, olhos, orelhas, nariz, boca etc.) e suas características (p. ex.: tamanho, cor, textura, espaçamento entre os membros, marcas corporais etc.).



Figura 19 - Painel de Edição do corpo gráfico

Este é apenas um exemplo básico, o qual confirma que o modo de interagir com o ambiente, o corpo gráfico e outros usuários envolve uma interação em múltiplas camadas que se articulam de inúmeras maneiras. Antes de desenvolvermos uma argumentação mais extensa sobre isso, vejamos quais são os arquivos padronizados e as principais ferramentas de interação que vêm embutidas quando o programa é baixado. A partir do conhecimento destes processos, poderemos aprofundar nosso entendimento sobre outras atividades dentro da plataforma e analisar o que alguns dos residentes nos disseram sobre suas experiências pessoais.

### 3.3.4 O Painel de Navegação

Todo tipo de interação relacionada ao SL, tanto em direção ao mundo 3D quanto para fora dele, nos sites vinculados ao SL ou em outras partes da Web, se dá por meio do painel de controle principal – o chamado “SL Viewer”, ou visualizador do SL. O visualizador é uma interface – seja no sentido de Pierre Lévy, como aparato material que permite a

interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário (LÉVY, 1999: 37), seja no significado proposto por Steven Jonhson:

Em seu sentido mais simples, a palavra se refere a softwares que dão forma e interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação *semântica*, caracterizada por significado e expressão, não por força física (JOHNSON, 2001: 17).

Segundo Bolter e Gromala (2003), uma interface digital, como este visualizador, possui uma dinâmica que oscila e se complementa entre dois modos culturais de fruição estética, ora em prol da “transparência” da interface, ora a favor de sua “opacidade”; isto é, atuando tanto como uma janela em que se pode “olhar através de” (em direção ao que acontece dentro da janela), quanto como um espelho em que se “olha para” (em direção à própria interface, suas funcionalidades e design). De acordo com os autores, as duas estratégias dizem respeito, didaticamente, ao seguinte esquema:

	<b>Estratégia de Transparência</b>	<b>Estratégia de Reflexividade</b>
<b>Objetivo</b>	Entregar informações	Promover experiências
<b>Metáfora</b>	Interface como janela	Interface como espelho
<b>Resposta dada pelo usuário</b>	Olhar através da interface	Olhar para a interface

Tabela 1 – Interface: Opacidade x Transparência  
(BOLTER; GROMALA, 2003: 67)

Embora pareça que está se sugerindo a existência de uma separação estética enquanto um usuário experimenta a “forma” ou o “conteúdo”, os estudiosos dizem que estas duas estratégias formam um *continuum*, já que “(...) nenhum design digital pode conseguir pura transparência ou pura reflexividade. Todo design é uma combinação destas duas estratégias – talvez com mais elementos de uma ou de outra” (ibidem).

Por conta dessa ambivalência presente também no modo em que o mundo 3D do SL se apresenta é que é importante não só olhar para o corpo gráfico 3D e o que ele mobiliza na plataforma (ou seja, a parte do conteúdo do ambiente imersivo). É preciso também olhar com esse corpo gráfico e antes dele, para o navegador, o qual é um tipo de visão da

plataforma – nos termos de Klevjer, o visualizador seria uma câmera-avataar –, que, ao mesmo tempo, é uma superfície, a qual além de controlar as atividades do avatar (sua dinâmica interna enquanto corpo em movimento), permite que o usuário sinta que está interagindo com o ambiente e com outros residentes em vários níveis.

O formato do visualizador do SL nos remete a, pelo menos, dois modos de Interação Humano-Máquina da tecnocultura: 1) O HUD (*Head-Up Display*), que é um instrumento de navegação com origem nas primeiras aeronaves e visa oferecer ao piloto informações visuais sem que este tenha que retirar os olhos do alvo à frente da aeronave – hoje, este tipo de painel é um padrão adotado em vários jogos de tiro em primeira pessoa; e 2) O navegador web (por exemplo, *Internet Explorer*; *Mozilla*; *Chrome* etc.).

Por outro lado, as funções do visualizador do SL, enquanto instrumento de navegação, envolvem processos de várias amplitudes que permitem atividades como a fruição do ambiente, via *controle* do corpo gráfico e de uma câmera relativamente independente do avatar 3D; a *intervenção* nesse ambiente via modificação deste, por exemplo, com a possibilidade de criação e transformação de objetos 3D diversos; e, finalmente, a *mediação* do ambiente 3D com os sites vinculados ao SL, com a Web e com o cotidiano da *RL* do usuário.

Portanto, podemos dizer que este visualizador é um dispositivo que permite uma dinâmica que não se fecha no SL, nem no seu usuário, e inclui, por exemplo, a Internet, via processos de *controle*, *intervenção* e *mediação*. Isso sem contar na possibilidade de olhar para o navegador e tê-lo, ele mesmo, como uma superfície que se expressa visualmente e inclui informações verbais e não-verbais.

Para facilitar a análise do visualizador do SL, vamos dividi-lo, didaticamente, em 6 (seis) áreas que além de direcionar a atenção, possuem botões e itens que permitem a interação do usuário com a plataforma, no sentido de inserção de dados e comandos:

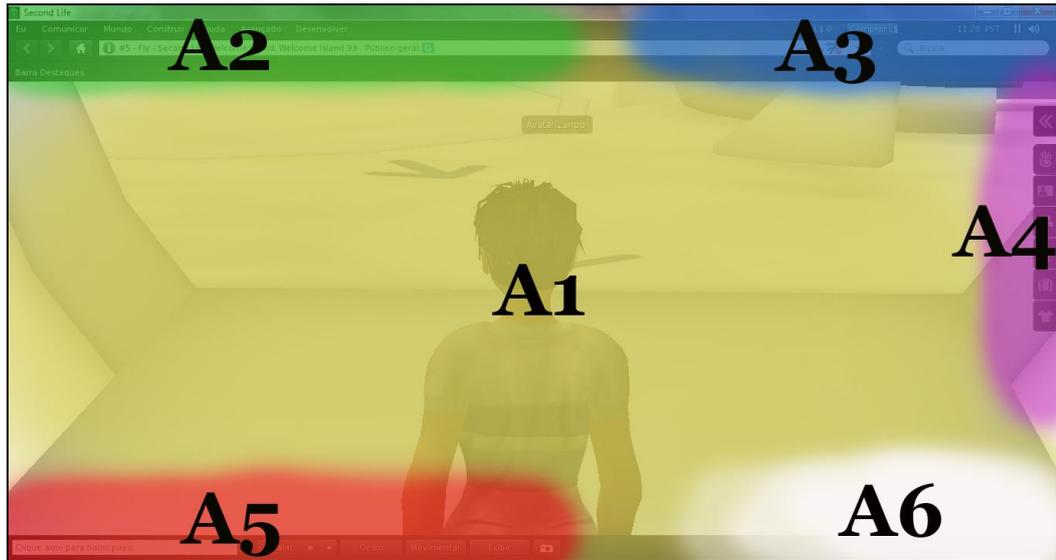


Figura 20 – Divisão didática do visualizador do SL em 6 áreas: A1, A2, A3, A4, A5, A6.

A área A1 (em tom amarelado), como indicada na figura acima, diz respeito ao campo geral de visão do usuário. O tipo de projeção visual – p.ex.: com zoom ou não, com melhor qualidade gráfica, em movimento, de uma ilha diferente etc. – depende de comandos que podem ser ativados tanto via atalhos específicos do teclado, com ou sem a dependência do mouse, quanto por meio dos botões e itens disponíveis no próprio visualizador, nas áreas e menus ao redor de A1<sup>37</sup>. Esta área apresenta tudo o que o usuário pode tocar e manipular no ambiente 3D – incluindo seu corpo gráfico, outros objetos e avatares – porém o grau de manipulação depende da ilha e do objeto gráfico em questão. Este “tocar”, também varia de um simples clique com o mouse à interação via corpo gráfico, o qual pode sentar-se no ambiente, acoplar itens ao seu corpo e, com estes, modificar suas características e funções.

Em A2 (tom esverdeado), temos um menu que direciona o usuário para as principais informações que dizem respeito às configurações de sua conta e às opções básicas de personalização da experiência no SL. Nessa área, também é possível acessar a barra de navegação, que indica em que lugar o usuário se encontra e a classificação deste local

<sup>37</sup> É importante lembrar que esta análise da interação humano-máquina no SL se baseia no uso de um computador pessoal, com teclado e mouse, em um monitor também convencional. Embora seja possível conectar a plataforma a periféricos diversos, com diversas maneiras de entrada e saída de dados, nossa análise não diz respeito ao uso de monitores sensíveis ao toque (touch-screen), nem a plataformas móveis, como celulares e smartphones, muito menos à interação do programa do SL com dispositivos como o Kinect, da Microsoft.

(público geral, moderado ou adulto). Ao digitar o nome de uma ilha do SL nessa barra, o usuário pode visitá-la, via teletransporte. As setas permitem ir ou voltar para os lugares que o usuário frequentou. Há ainda um botão com um símbolo que nos faz lembrar uma casa, que direciona o residente à sua própria habitação, a qual é escolhida pelo SL automaticamente, no plano de acesso gratuito, e possui uma série de limitações – porém, caso o usuário possua uma ilha, ele pode ser direcionado para ela; a qual permite modificação completa de suas características visuais, sonoras etc. e a criação de objetos, mas exige pagamento mensal (feito através de moedas que circulam nos bancos do mundo “fora” do SL, mas convertidos em L\$), com valor que varia de acordo com especificações da ilha, como tamanho, localização etc.



Figura 21 – Área A2: Destaque para a barra de navegação

As seções no menu de A2 (*Eu, Comunicar, Mundo, Construir, Ajuda, Avançado e Desenvolver*) oferecem várias opções que servem tanto para direcionar o usuário aos menus dos painéis das outras áreas, quanto para a execução de funções para intervenção no ambiente, no corpo 3D e em tudo o que compreende uma conta no SL. A possibilidade de acesso às informações mais técnicas, relativas, por exemplo, à programação, scripts etc. também estão disponíveis em seções como “Avançado” e “Desenvolver”. Abaixo, temos imagens dos itens de cada uma das seções da área A2:



Figura 22 – A2: Seções: Eu, Comunicar, Ajuda e Mundo



Figura 23 – A2: Seções: Construir, Avançado e Desenvolver

Um detalhe importante é que, se analisarmos cada seção desta área, veremos como as possibilidades de avatarização se ampliam e complexificam. Por exemplo, na seção “Eu”, pode-se retornar ao menu “Preferências”, acessar e modificar praticamente todo o conteúdo de uma conta através dos itens “Meu painel”, “Trocar de look”, “Meu perfil”, “Meus gestos”, “Meu inventário”, “Minha voz”, “Movimentos” e “Meu Status”. Cada item destes poderia ser considerado uma amplitude, um nível de avatarização que contribui para a interação na plataforma. Uma questão em aberto sobre isso, por enquanto, é se essas funções são avatares, elas mesmas, ou entram em convergência para promover uma única

avatarização. Além disso, em que medida esse “Eu” no SL se relaciona com o “Eu” do usuário? (Precisaremos estas questões no capítulo seguinte).

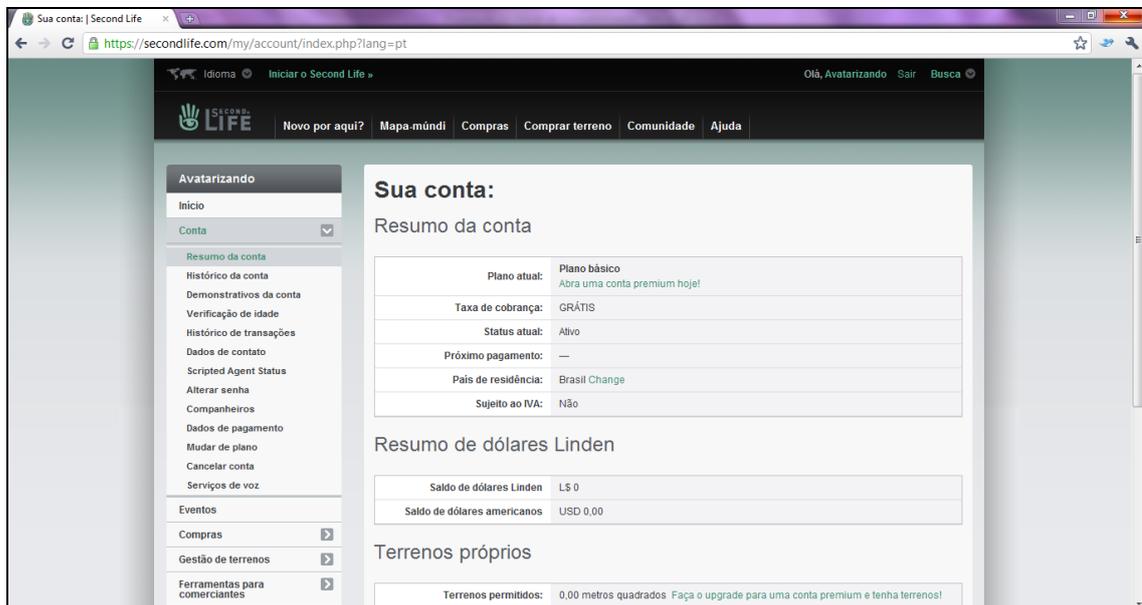


Figura 24 – Na seção “Eu”, “Meu painel” aponta para a conta do usuário no site do SL

Continuando algumas das funções de A2, a área A3 (tom azulado), apresenta o final da barra de navegação, com informações sobre o que se pode fazer no local em que o usuário está (na imagem abaixo, o círculo vermelho cortado ao lado de outros símbolos indica que ali não se permite, respectivamente: manipular scripts; construir ou deixar objetos; empurrar outros avatares; voar); a possibilidade de marcar as ilhas favoritas; ver o histórico de locais visitados e fazer buscas de locais, usuários etc. dentro do SL. Além disso, há informações sobre recursos financeiros (em L\$) e possibilidade de comprar Lindens; horário local (do SL) e botões que permitem o controle de áudio no ambiente.

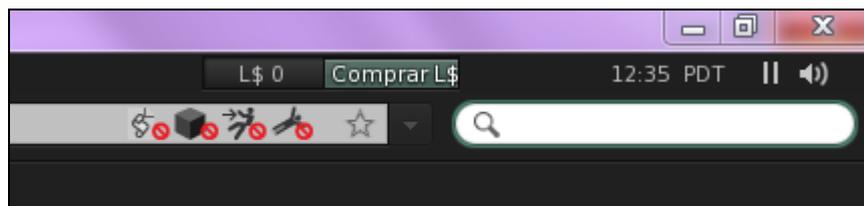


Figura 25 – Área A3

Ainda nesta área, podemos observar os botões que permitem o controle do tamanho da janela do visualizador, bem como a possibilidade de fechá-lo. Esta opção de

redimensionamento permite que o SL seja executado no computador de forma que o usuário possa, quando quiser, realizar outras atividades, inclusive abrir programas de troca de mensagens instantâneas (p.ex.: Skype e Msn Messenger) ou visitar redes sociais online, para complementar sua experiência no SL, por exemplo, conhecendo outras informações sobre seus amigos residentes e interagir com estes para além do que o ambiente 3D apresenta – esta é uma prática muito comum e, mais uma vez, nos incita a questionar sobre a separação entre SL e RL, que muitos pesquisadores e residentes comentam.

A área A4 (na cor roxa), diz respeito ao painel lateral do visualizador. Este painel possui 6 (seis) abas, as quais se dividem em interesses diversos:

*Início*: apresenta uma espécie de tutorial sobre como usar e o que fazer no SL, inclui seções que guiam o residente a lugares e apresentam informações para mudança de visual e compras diversas;

*Meu Perfil*: mostra informações sobre o perfil do residente, seus destaques e anúncios, além de direcioná-lo para seu perfil completo no site do SL;

*Pessoas*: exhibe as informações da rede social do residente (seus amigos e grupos), um mini-mapa local com informações em tempo real de onde estão os avatares naquele ambiente, além de uma lista com o nome destes residentes. É possível clicar nos nomes dos avatares, ver seus perfis, adicioná-los à lista de amigos, trocar itens e mensagens textuais, entre outras opções – mesmo que um residente não veja o corpo gráfico do seu amigo, nem esteja próximo a ele, i.e., na mesma ilha, a interação entre eles será possível via mensagens de texto ou chamada de voz;

*Lugares*: como o nome diz, apresenta as localidades salvas pelo usuário, i.e., seus “marcos” (atalhos salvos, para visitar localidades diversas), além de informações sobre os teletransportes realizados e uma biblioteca com dados sobre as ilhas visitadas;

*Meu inventário:* é o lugar onde estão todos os itens que contribuem para configurar as experiências no ambiente, os quais incluem o design do corpo 3D, as fotos tiradas no ambiente ou inseridas pelo usuário, roupas, texturas, objetos, animações, cartões de visitas, blocos de notas, scripts etc.;

*Minha aparência:* mostra o *look* (visual) em uso do avatar 3D do usuário, seus itens (camisa, calça, olhos, corpo, etc.) e visuais disponíveis. Nesta seção também há um botão para edição da aparência.

Um detalhe útil, presente nas quatro últimas abas citadas acima, é a caixa de pesquisas, que é uma espécie de filtro, o qual permite a busca de itens, através de palavras-chaves digitadas pelo usuário. Além disso, dependendo da aba, é possível salvar as informações, compartilhá-las e alterá-las, teletransportar-se etc., tudo com apenas alguns cliques nos botões existentes na aba em questão.

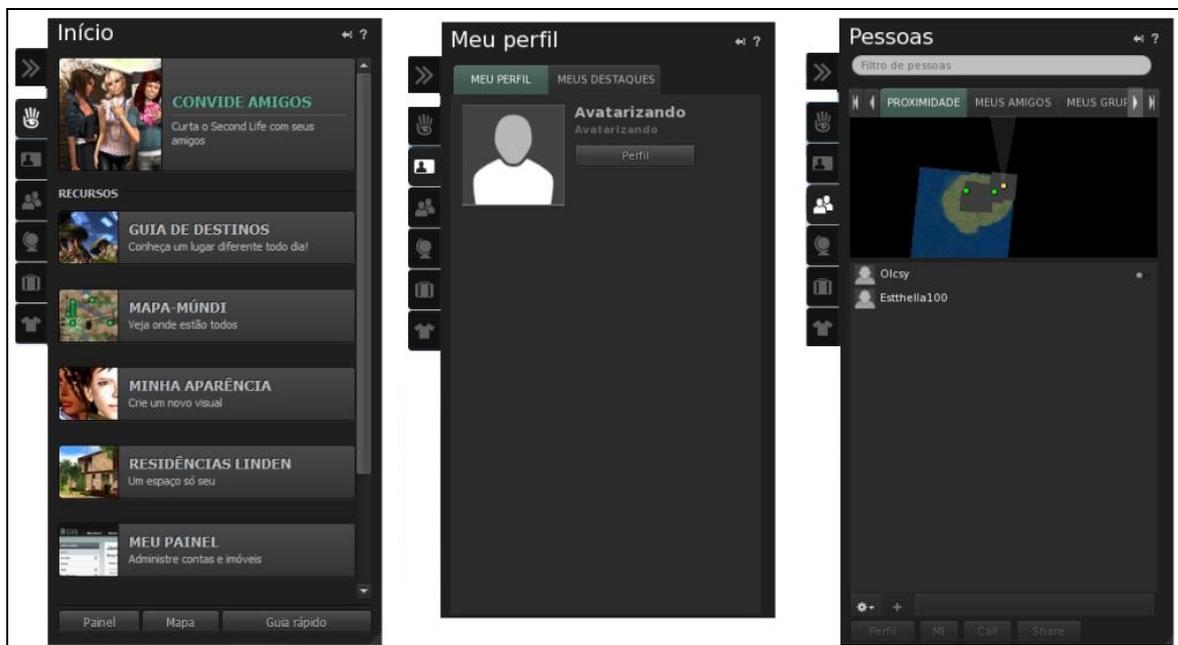


Figura 26 – A4: as três primeiras abas do painel lateral

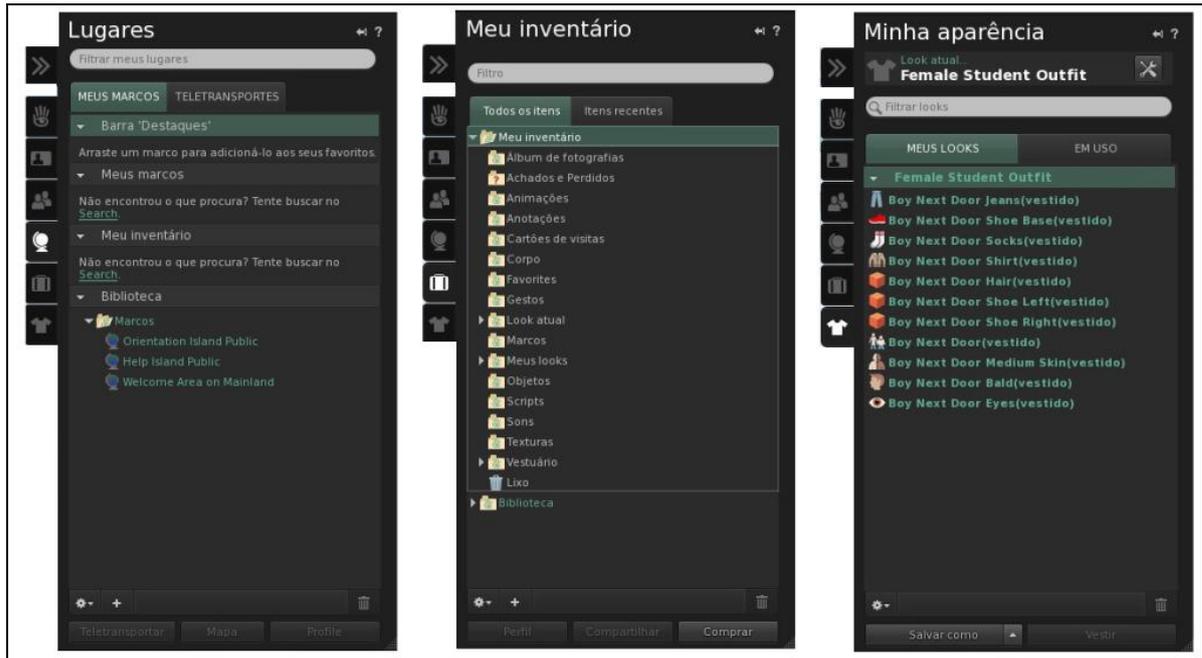


Figura 27 – A4: as três últimas abas do painel lateral

A área A5 (tom avermelhado) do visualizador, conforme didaticamente indicamos, diz respeito ao painel de funções voltadas para a comunicação e expressão do usuário no ambiente, tanto através de linguagem verbal quanto não-verbal. O painel apresenta funções que também podem ser acessadas e executadas por meio de outros painéis localizados nas áreas A2 e A4, por exemplo.



Figura 28 – A5: Painel com funções de comunicação e expressão no ambiente

A figura acima nos mostra, no lado esquerdo, a barra de bate-papo público. Para conversar com outros residentes que estão ao seu redor, o usuário deve selecionar este campo com o mouse, digitar algum texto e apertar a tecla “enter” para enviá-lo. Feito isto, uma caixa de texto irá aparecer no campo de visão, mostrando as últimas conversas das quais o usuário participou e a mensagem atual.

Quando se usa o atalho “Ctrl + Enter”, ao lado do texto indicado, aparece escrito, além do nome do usuário, a palavra “grita”, expressando um modo diferenciado de fala. Esse tipo de comando, ao lado de vários outros (como o simples fato de digitar), altera o modo

textual no campo acima e modifica a expressão do corpo gráfico, como nos mostra a figura abaixo:



Figura 29 – A5: Comando “gritar” + texto “Olá!” faz avatar executar gestos

Nesta caixa de bate-papo também é possível clicar sobre o nome de algum residente, obter mais informações sobre seu perfil, interagir com ele em modo privado – através de MI (Mensagem Instantânea – textual), chamada de voz, teletransporte para aproximar os avatares 3D etc. –, adicioná-lo a um grupo de amigos, denunciá-lo, bloqueá-lo etc.

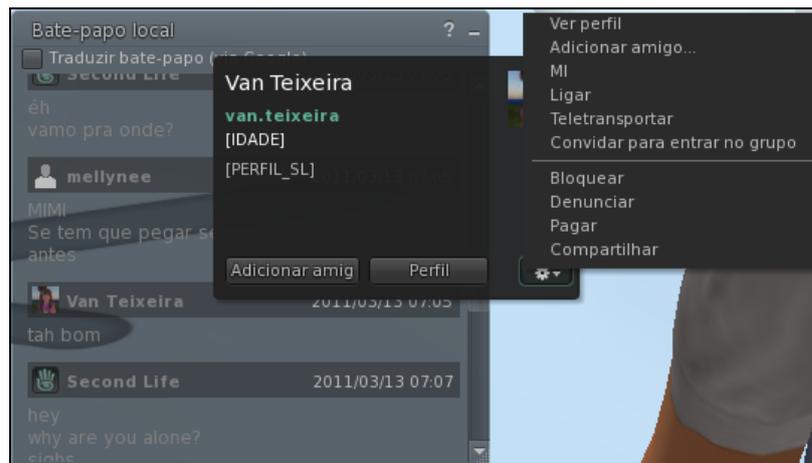


Figura 30 – Caixa de bate-papo local: estreitar ou distanciar laços

Ao lado da caixa de bate-papo, a qual privilegia uma interação textual, é possível ativarmos nossa “fala”, no ambiente. O residente, na sua RL, pode fazer com que sua voz seja

ouvida no ambiente 3D do SL e pode ouvir a voz de outros residentes, em modo padrão ou através de efeitos que criam uma distorção. O fluxo (streaming) de voz é muito usado, por exemplo, para testar se um usuário é do gênero masculino ou feminino na RL e para outros tipos de experiência. É interessante como isso envolve outro nível de avatarização e retoma uma função já existente nas antigas máscaras teatrais (as quais, entre outras funções, serviam para amplificar a voz dos personagens, como a própria etimologia da palavra *persona* define).



Figura 31 – Fluxo de voz: símbolos verdes indicam função ativada

Ao lado da função que permite a comunicação sonora – que, como vimos, promove um cruzamento explícito entre RL e SL –, o menu da área A5 disponibiliza o botão “Gesto”, o qual, ao ser clicado, direciona o usuário para uma janela (Figura 32) com uma lista de gestos, comandos e várias possibilidades de edição, inclusão ou exclusão de animações gestuais do corpo gráfico 3D.

Alguns gestos já vêm inclusos à conta, outros podem ser inseridos após o usuário comprá-los ou criá-los. Estes gestos são executados por meio de comandos textuais, digitados na barra de bate-papo ou através de um clique em um atalho na janela de gestos. Por serem temporários, estes gestos são diferentes de animações que, por exemplo, podem ser

executadas continuamente, bastando o usuário acoplar determinado item ao seu corpo gráfico e pressionar um botão que ativa a animação.



Figura 32 – Painel para controle de gestos: gesto “Hey!” em execução

Ainda na área A5, o botão “Movimentar” permite que o usuário altere o modo de locomoção do corpo gráfico no ambiente 3D. São três os modos principais: *Caminhar*, *Correr* e *Voar*. Embora haja teclas e botões específicos para se ativar esses modos, o painel é um atalho importante para usuários iniciantes, já que apresenta, além dos modos, as direções em que o corpo 3D pode se deslocar, acessíveis ao clique do mouse – entretanto, existem várias ilhas que colocam restrição quanto aos tipos de movimentos permitidos ao avatar 3D.



Figura 33 – Modo “Correr” ativado: as setas indicam a direção da locomoção

O último botão que vem inserido na barra inferior do visualizador do SL, na área que chamamos de A5, diz respeito à possibilidade de tirar fotografias dentro do mundo<sup>38</sup>. Ao clicar neste botão, o qual possui um desenho estilizado que nos lembra uma câmera fotográfica, o usuário pode tirar fotos do que está sendo gerado na tela de seu monitor. Após clicar no botão, uma janela será aberta para visualizar a foto, editá-la, salvá-la em diversos lugares, enviar por email, entre outras opções. (ver Figura 34).

Esta função é interessante e bastante peculiar ao SL, pois, além de envolver o compartilhamento de experiências do ambiente 3D, promove uma espécie de “recorte” desse mundo, ao gerar um índice que arquiva o pedaço de uma experiência, de um espaço-tempo e, de certa forma, reforça a existência deste lugar, ainda que seja uma simulação tridimensional. Porém, tudo isso é feito de uma posição que parece se situar tanto dentro, quanto fora deste mundo simulado. Dessa forma, esta câmera nos sugere uma espécie de suspensão, em vários sentidos, da experiência de avatarização, uma vez que o usuário, vinculado ao seu corpo 3D,

<sup>38</sup> Esta função fotográfica é uma espécie de “print screen”, como a existente em computadores pessoais responsável por, literalmente, “imprimir a tela”. A função print screen funciona da seguinte maneira: é preciso apertar um botão do teclado, geralmente o “PrtSc” em alguns computadores, depois executar o comando “Ctrl + V” em algum programa de edição de imagens (p.ex.: Paint) para observar a imagem gerada.

mesmo dentro do mundo, poderia intervir neste, mas como se estivesse fora dele – mais uma vez a ambivalência entre “olhar para” e “olhar através de” vem à tona.

Nesse caso, essa experiência nos permite elucidar alguns dos vários níveis de avatarização no SL, na medida em que evidencia o cruzamento de posições, situações e papéis diversos em que se pode dizer “Eu”, como por exemplo, o posicionamento do *avatar x* (corpo gráfico) em relação ao *avatar y* (visualizador do SL), ao lado do *avatar z* (fotógrafo), em relação ao *avatar w* (residente) etc.



Figura 34 – Botão de tirar fotos ativado

A área A6 (cor branca) diz respeito ao lugar onde é possível acessar as notificações, isto é, os avisos e atualizações dos grupos nos quais o residente está inscrito. Nesta área, canto direito inferior da tela, o usuário também vai receber os avisos de mensagens instantâneas e, a partir destes, ter a possibilidade de abrir uma caixa para bate-papo particular, entre outras interações com algum residente.

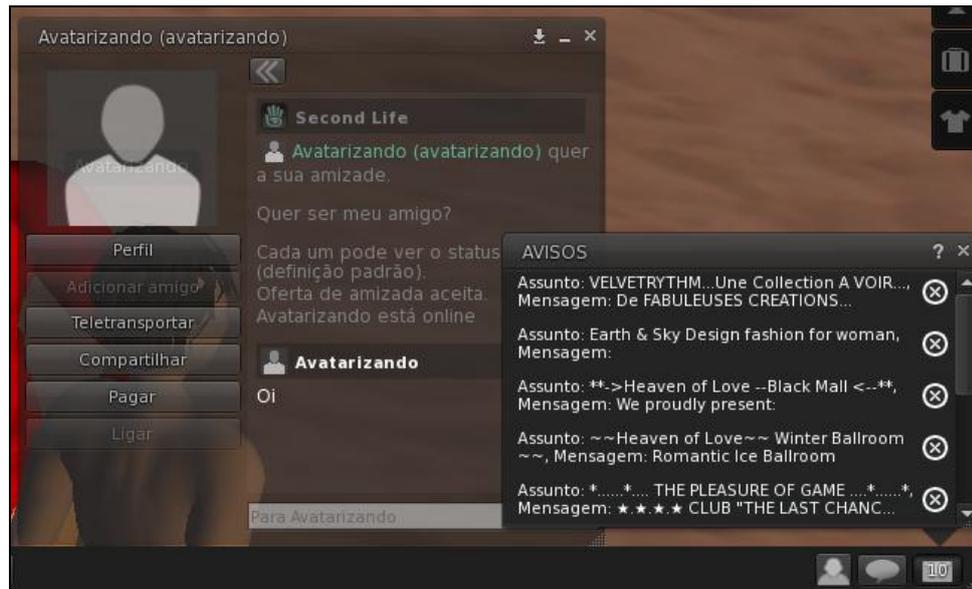


Figura 35 – A6: área de avisos, caixas de recados, eventos etc.

Em linhas gerais, a análise do painel de navegação do SL nos mostra que uma mesma função pode ser realizada de muitas maneiras, tanto via atalhos no teclado ou em um dos painéis das seis áreas que demarcamos acima. Dominar esses atalhos, comandos, funções etc. é algo que será desenvolvido a partir do interesse de cada usuário na plataforma, não há obrigação nenhuma em seguir uma coerência ou um padrão de relacionamento com o ambiente, os outros residentes e o próprio corpo gráfico. Por esse motivo e pela flexibilidade de fruição através da plataforma (em termos de *hardware* e *software*) podemos sugerir que o corpo gráfico não é o principal avatar do SL, até porque esse corpo gráfico não está fechado em si – mesmo que em termos de modelagem computacional ele faça parte de uma classe específica de objetos, essas classes estão em interação, necessitam de comandos e dados inseridos pelo usuário, servidores etc.

Nas descrições sobre a área A5, propositalmente pulamos o botão “Exibir” pelo fato de que esta função configura os modos de visualização disponíveis ao usuário (que compreendem, sobretudo, a área A1, como marcamos acima). Como esses modos, tanto os referidos ao ambiente, quanto àqueles que dizem respeito ao corpo gráfico, têm sido parâmetros para classificação de tipos de avatar em jogos eletrônicos, como discutimos no

capítulo anterior, a seguir, faremos uma análise específica dos modos de visualização no SL e de suas amplitudes.

### 3.3.5 Modos de exibição

No subcapítulo 2.4.5, em que falamos dos tipos de avatares considerados “corpo gráfico” e sua relação com a visão de câmera, vimos as principais definições de avatar da tecnocultura atual – incluindo a interação na Web, via Internet, os jogos eletrônicos (em computadores pessoais ou consoles), MMORPG’s e plataformas 3D. Embora com alguma divergência, que pode variar por conta da qualidade gráfica e outras funções da plataforma, a noção de avatar que vem sendo privilegiada, por diversos pesquisadores que citamos até agora, concorda que o avatar é uma unidade gráfica demarcada na tela e manipulável via dispositivos de entrada de dados, e que o grau de abertura desta “unidade” varia de acordo com as características do ambiente e de seus limites em termos computacionais.

Por outro lado, Rune Klevjer analisa a importância do uso do “avatar subjetivo”, a visão de câmera, sobretudo em primeira pessoa, como um complemento do “avatar objetivo” (ou estendido) – que seria a unidade gráfica visualizável na tela. Esta possibilidade de interação, que permite, em um mesmo jogo, uma dinâmica que utiliza tanto (a) um corpo gráfico quanto (b) a visão de câmera é chamada pelo autor de configuração *dual locus*.

Como explica o estudioso, esta prática surgiu a partir de jogos para computador, como *Quake* (id Software, 1996), um jogo de tiro em primeira pessoa, no qual o ato de olhar e virar (via mouse) está separado do ato de se locomover no ambiente (via teclado), com o corpo gráfico:

Nas configurações avataciais dual-locus, a alavanca direita (ou mouse) é tipicamente usada para controlar a câmera, ao passo que a alavanca esquerda (ou teclado) controla o avatar estendido. Operados em combinação, a configuração da dupla-alavanca ou da visão do mouse oferece ao jogador experiente um controle flexível, intuitivo e razoavelmente preciso do movimento e da percepção em ambientes 3D simulados<sup>39</sup> (KLEVJER, 2006: 160-161).

Seguindo o raciocínio de Klevjer, temos que este tipo de configuração é uma espécie de “caminho do meio” ou terceira via, em relação aos dois pólos básicos de classificação do avatar; ou seja, o avatar em primeira pessoa – p. ex.: jogos de tiro, em que se percebe apenas o ambiente, e não o corpo gráfico –, e o avatar em terceira ou segunda pessoa – p. ex.: *Super Mario Bros.*, em que se manipula apenas o corpo gráfico e a câmera segue mostrando as ações na tela de forma automática, sem possibilidade de modificação de planos e pontos de vista. Entretanto, como o próprio Klevjer comenta, existem graus variáveis de relacionamento entre o corpo gráfico, a câmera e o jogador, que dependem, sobretudo, do jogo e da plataforma em questão.

No caso do SL, a relação entre o visualizador e o corpo gráfico diz respeito a uma configuração dual-locus que tende a reforçar o controle de visão do usuário e uma interação predominantemente do tipo “*aponte-e-clique*”. O controle de câmera no SL possui, inclusive, uma independência privilegiada em relação ao posicionamento do corpo gráfico no ambiente. Por exemplo, o comando “Alt + mouse (botões esquerdo, central e movimentação)”, no SL, ativa o modo de câmera chamado “Vista de Objetos”, que permite avançar ou retroceder o plano de visão, explorar o ambiente, com zoom ou não, em praticamente todas as direções possíveis sem que seja necessário mover o corpo gráfico.

Este reforço do papel da câmera, para exploração do ambiente e controle do campo de visão, capaz de mostrar o corpo gráfico de diversos ângulos e aproximações, segundo Klevjer, faz com que este corpo gráfico (ou avatar objetivo) seja muito mais um

---

<sup>39</sup> Livre tradução de: In dual-locus avatariail configurations, the right stick (or mouse) is typically used for controlling the camera, whereas the left stick (or keyboard) controls the extended avatar. Operated in combination, the dual-stick or mouselook setup offers to the habituated player a flexible, intuitive and reasonably precise control of motion and perception in three-dimensional simulated environments.

personagem (ou *avatar offline*, nos termos de Newman), do que uma interface entre mundo 3D e jogador. Dessa forma, esse corpo gráfico não estaria ajudando o usuário a interagir no ambiente e a jogar o jogo, já que a percepção do jogador e suas ações no ambiente seriam controladas, sobretudo, pela visão de câmera – Por isso, como apontamos anteriormente, temos a sensação de que o visualizador seja o “grande” avatar do SL; um entendimento que não está muito claro para boa parte dos pesquisadores que têm a plataforma como objeto de estudo.

Todavia, o SL não é uma atividade lúdica que se enquadra no foco das análises de autores como Klevjer e Newman, já que, por exemplo, explorar o ambiente 3D e interagir com outros residentes jamais seria considerado um “jogo” para esses pesquisadores. Além disso, não concordamos completamente com o dualismo de Klevjer em classificações como: *avatar subjetivo x avatar objetivo*; *avatar x personagem*; *extensão protética x extensão reflexiva*; *interação simbólica x interação perceptiva*; *simulação mental x simulação perceptiva*; *relacionamento avatarial maduro x relacionamento avatarial imaturo*, entre outras separações cartesianas.

Em relação às possibilidades de visualização e operação com a câmera no SL, vejamos, na figura abaixo, as opções pré-definidas via botão “Exibir”, da área A5:



Figura 36 – Opções de exibição pré-definidas no visualizador do SL

Como indicamos em trabalho anterior (BRESSAN, SILVEIRA Jr., 2010), a possibilidade de mudança de ângulos de visão, lugares para posicionamento e modos de

câmera, nos evidencia de forma bastante clara os múltiplos níveis de avatarização e a interdependência desses níveis, de forma a nos apresentar o avatar como uma espécie de rede, com necessidade de analisá-lo em termos de escala, com graus variados de complexidade – este avatar não é somente o corpo gráfico, mas diz respeito às diversas maneiras de o usuário projetar sua experiência nesse ambiente 3D.



Figura 37 – Alguns níveis de avatarização do modo de câmera “Vista de objetos”

Além destas possibilidades de exibição, que incluem o corpo gráfico ou não no campo de visão, há o modo “Vista do mouse”, que seria a visão subjetiva ou em primeira pessoa, semelhante à existente em alguns jogos de tiro (FPS), mas sem a possibilidade de interação com o painel de controle ou com o corpo gráfico – os quais desaparecem da tela:



Figura 38 – Modo “Vista do mouse” acionado (Visão Subjetiva)

Considerando essas amplitudes, isto é, a variação de graus, níveis e modos de visão, no ambiente, poderíamos nos perguntar: “Onde está (estão) o(s) avatar(es) do SL?”. Talvez, a resposta mais coerente seja: “Em todo lugar em que a plataforma SL se expresse”. Porém, ainda é cedo para desenvolver este argumento. Retomaremos a questão no capítulo seguinte. Vejamos agora as opções de personalização e manipulação do corpo gráfico do SL: o conhecido “avatar 3D”, segundo o consenso que emergiu na maioria das pesquisas sobre o tema.

### 3.3.6 O corpo gráfico

O avatar em forma humanóide que aparece nas imagens anteriores, da conta “Avatarizando”, veio com um conjunto de objetos, roupas, características visuais diversas e uma série de outros itens básicos, os quais foram oferecidos gratuitamente ao usuário ao criar uma conta no SL. Como são apenas doze modelos básicos para a entrada na plataforma, os residentes que estão vivendo seus primeiros momentos, por serem facilmente reconhecidos nas aparências iniciais, são chamados de *noobs* ou *newbies* – do inglês, novato, porém, o

termo também diz respeito aos residentes que ficam pedindo itens e fazendo perguntas consideradas “idiotas”, pelo fato, por exemplo, de ainda não terem tido, por conta própria, o trabalho de explorar as informações e menus do visualizador, seu itens de inventário, tutoriais diversos etc.

Por outro lado, embora o corpo gráfico da conta “Avatarizando” tenha aparência *noob*, como temos outras contas mais antigas no SL e uma experiência de vida no ambiente desde 2006, este corpo gráfico pode ser considerado um “*alt*” – isto é, um avatar alternativo. A prática de criação de corpos gráficos e contas alternativas é bastante popular e é utilizada, por exemplo, por aqueles que já possuem amigos e namoros consolidados na plataforma, mas também querem “pular a cerca” ou conhecer novos residentes; ou por aqueles que ganham bastante dinheiro na plataforma e transferem seus fundos para uma conta alternativa, evitando o risco de ter a conta mais antiga roubada; ou ainda para quem quer desenvolver pesquisas na plataforma e não quer ser incomodado enquanto analisa a própria experiência de avatarização, entre outros motivos.

Assim como os outros objetos que aparecem no campo de visão do usuário, isto é, na área A1 do visualizador, o corpo humanóide permite uma interação do tipo “*aponte-e-clique*”. O simples fato de deixarmos a seta do mouse posicionada sobre o corpo gráfico já possibilita saber outras informações e executar alguns comandos. Porém, a principal maneira de interagir com qualquer objeto no ambiente 3D do SL, incluindo o corpo gráfico, é através de um clique com o botão direito do mouse sobre o objeto em questão.



Figura 39 – Menus e comandos disponíveis quando usuário clica em seu corpo gráfico

Com os corpos gráficos ao redor, isto é, no mesmo ambiente em que se encontra o residente, também é possível fazer o mesmo (clicar e interagir). Porém, não há a possibilidade de acoplar objetos ou mudar a aparência deste corpo, como mostra a imagem abaixo:



Figura 40 – Menu disponível quando usuário clica em um corpo gráfico ao seu redor

À medida que o usuário vai ganhando experiência e conhecendo melhor as potencialidades da plataforma, geralmente a tendência é a de que seu corpo gráfico também “evolua”, no sentido de mudança de formas, roupas, animações, texturas, cores e itens diversos. Porém, o corpo gráfico não evolui sozinho, ele depende dos interesses do usuário,

do grupo de amigos que ele possui, dos locais que ele frequenta – muitas ilhas, por exemplo, só permitem a entrada de residentes que tenham vestido seu corpo gráfico a caráter – entre outras possibilidades.

Além disso, se é possível ter mais de uma conta e promover uma interação entre elas (p. ex.: transferir itens, dinheiro, enviar mensagens etc.) de forma não-simultânea, um residente, com algum conhecimento *hacker*, também é capaz de fazer com que suas várias contas e, por conseguinte, seus corpos gráficos, sejam acessados de um mesmo computador, ao mesmo tempo e em uma mesma ilha. As imagens abaixo mostram algumas das contas que tivemos que criar para entender alguns dos vários níveis de avatarização da plataforma:



Figura 41 – Corpos gráficos acessados em um mesmo local, por um único usuário, ao mesmo tempo



Figura 42 – Quatro contas de um único usuário, quatro perspectivas em uma única tela

Até agora, vimos como, em linhas gerais, os níveis de avatarização ocorrem em termos de escala e vão desde o *nickname* do usuário até a criação de múltiplas contas no SL. Vejamos a seguir, através de uma pesquisa empírica que realizamos na plataforma, como alguns dos residentes percebem essas múltiplas avatarizações (se é que percebem) e o que eles contam a partir de suas experiências pessoais.

### 3.4 PESQUISA DE CAMPO

Nosso interesse pelo estudo de plataformas imersivas como o SL veio à tona em 2006, ainda na graduação, enquanto bolsistas do Programa de Educação Tutorial (PET) da Faculdade de Comunicação da UFJF – na época, éramos integrantes do grupo de pesquisa do Prof. Dr. Francisco J. P. Pimenta, o qual também foi nosso orientador.

Nesse mesmo ano – embora nossa principal referência durante a graduação tenha sido o pensamento de Charles Sanders Peirce (1839-1914) –, criamos uma conta no SL com o *nickname* “Sigmud Freund”, em clara homenagem ao fundador da Psicanálise, Sigmund Freud (1856-1939). Como na graduação nossa abordagem de pesquisa tendia a ser muito mais voltada para um entendimento lógico-matemático do campo da comunicação, com forte caráter epistemológico em diálogo com a metalógica peirceana, não nos aprofundamos na análise empírica da plataforma SL e deixamos nossa conta meio que de lado. Além disso, outros motivos também contribuíram para que isso acontecesse, por exemplo: ausência de um computador razoável e de uma Internet de alta velocidade.

Entretanto, a partir de 2009, sobretudo no segundo semestre, quando retomamos nossa atividade de pesquisa no mestrado – tendo como embasamento teórico, dessa vez, as teorias da Nova Psicanálise – resolvemos entrar na plataforma novamente e levar adiante nossas experiências e análises empíricas que haviam sido deixadas de lado.

O que apresentaremos a seguir, deste subcapítulo até o final do capítulo 3, diz respeito à experiência que tivemos no SL com outros residentes, de 2009 até o presente momento, tendo como veículo de comunicação e abordagem a conta de nome Sigmud Freund.

Em linhas gerais, a metodologia para nossa pesquisa de campo com outros residentes oscilou entre o procedimento *exploratório* – pelo fato de estarmos disponíveis a aprender da forma mais ampla e completa as dinâmicas da plataforma para melhorar nossas hipóteses e questões – e o *experimental* – já que também testamos se os residentes tinham noção dos diferentes níveis de avatarização do SL e como isso se dava.

Os achados e dados que apresentaremos a seguir, surgiram em meio a uma análise de cinquenta (50) questionários, os quais foram respondidos de diferentes maneiras (alguns via bate-papo textual, na plataforma; outros por email etc.), por residentes de diferentes localizações geográficas, idiomas, gêneros e faixas etárias. Apesar de ser um número

aparentemente significativo de residentes entrevistados, se considerarmos a plataforma em nível global, com seus milhares de usuários, em meio às múltiplas possibilidades de engajamento, sentidos e graus de imersão, certamente o caráter qualitativo da pesquisa se sobressai sobre o quantitativo – em outras palavras, 50 questionários é um número pequeno para chegarmos a alguma conclusão definitiva – se é que isto é possível – com relação ao uso do SL.

Por outro lado, fazendo jus à postura teórica que escolhemos, isto é, a da Nova Psicanálise e sua herança freudo-lacaniana – sem, no entanto termos a pretensão de nos considerarmos analistas –, é preciso lembrar aos eventuais leitores deste trabalho que as dúvidas, questões e desenvolvimentos expressos em nosso percurso pelo SL se devem, antes de tudo, à nossa própria imersão e experiência pessoal (estética ou gnoseológica). Ou seja, estamos falando do nosso próprio sintoma enquanto usuários e jogadores com seus vários avatares, porém, em estranhamento contínuo, por meio de um pensamento perplexo, na tentativa de estar “(...) no movimento de conhecer e não com o conhecimento” (MAGNO, [2000/2001]: 66).

### **3.4.1 O laboratório de Sigmud Freund**

Nascido no dia 12 de dezembro de 2006, Sigmud Freund hoje é um ancião no SL. Mesmo em 2009, quando retomamos nossas pesquisas com maior foco e frequência, depois de ficarmos alguns anos sem contato com os residentes e a plataforma, esta conta já era considerada bastante velha.

Embora fôssemos *noobs* em 2009, além da data de criação da conta, havia outros motivos que contribuíram para que passássemos aos residentes a sensação de velhice e experiência, a saber: a aparência do corpo gráfico e o próprio nome da conta – que, juntos, demonstraram certa referência ao “velho” Freud.



Figura 43 – Sigmud Freund: aparência inicial (Out. 2009)

Como se sabe, o SL sempre foi conhecido pela emergência de avatares de aparência jovem, com corpos esbeltos, musculosos, roupas descoladas, a favor de estereótipos considerados belos, segundo a moda ocidental, a mídia massiva etc. Por isso, a presença de um avatar idoso como Sigmud, chamou a atenção e acabou contribuindo, de alguma forma, à nossa maneira de abordar os residentes – muitos, aliás, não entendiam o motivo de haver alguém no SL com interesse em usar o corpo gráfico de um velho, e vinham tirar satisfação. Dessa forma, uma conversa que começava sobre nossa velhice, netos, problemas de saúde, viagra, psicanálise etc. terminava com o recebimento de um questionário respondido e um novo contato.

De fato, muito do que aprendemos no SL surgiu em meio a conversas informais com outros residentes e abordagens que se iniciavam em forma de chiste. Muitas vezes, quando nos aproximávamos de outros residentes de maneira mais formal – seja com o corpo gráfico ou por mensagem instantânea –, falando do nosso objetivo nesta pesquisa de campo,

muitos demonstravam desinteresse e até desconfiavam de nossas intenções, perguntando, por exemplo: “Por que alguém que está aqui desde 2006 precisa fazer uma pesquisa no SL?”.

Por outro lado, à medida que aprendíamos a nos relacionar com a plataforma e com seus residentes, também houve a necessidade de fazer com que o próprio Sigmud – ou “Sig”, como alguns nos chamavam – passasse por determinados processos de avatarização e, de fato, experimentasse sua “Segunda Vida”. Isso foi necessário porque, embora nosso objetivo fosse analisar o SL e seus residentes, sem a experiência pessoal de viver o SL e se relacionar com outros usuários, fazendo na prática o que eles também fazem, nossa pesquisa perderia o caráter empírico e ficaria ancorada no nível da abstração e da “falação” acadêmica.



Figura 44 – Sig em uma boate, aprendendo a dançar (Dez.2009)



Figura 45 – Sig em uma ilha para adultos (Dez. 2009)

Sigmud, ao fazer amizade com outros residentes, recebia não só o testemunho deles sobre o SL, mas também uma série de itens de inventário, objetos gráficos, fotografias e conhecimentos que contribuíram para seu próprio amadurecimento e transformação, em diversos sentidos. Uma das principais modificações pelas quais passou se relaciona à aparência do corpo gráfico.



Figura 46 – Sig, com visual personalizado, meditando (Dez. 2009)



Figura 47 – Sig musculoso, em uma praia, testando forma e pele novas (Dez.2009)

De início, as mudanças na aparência de Sig buscavam experimentar novas texturas, com peles, roupas, animações e traços que o afastariam do modelo básico escolhido pelos usuários novatos (como vimos com a conta Avatarizando). Entretanto, essas mudanças traziam novas possibilidades de fruição do ambiente, já que envolvia não só nosso interesse na plataforma, mas também o interesse de outros usuários – ou seja, a transformação de Sig

não foi um exercício solitário, não se deu independentemente do ambiente, das opções da plataforma e dos residentes com quem fez amizade.

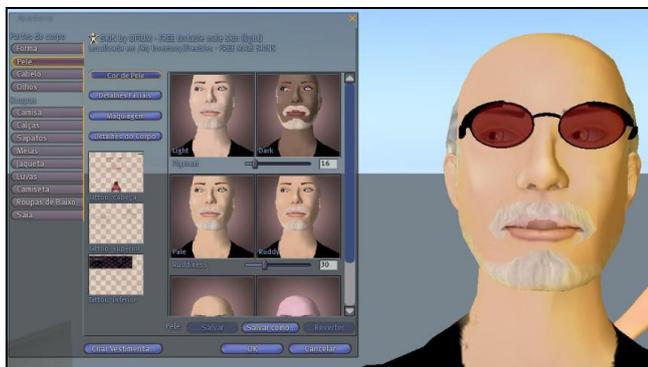


Figura 48 – Sig testando outras formas (Dez. 2009)



Figura 49 – Sig no balanço, conversando (Dez. 2009)



Figura 50 – Sig com trajes do Séc. XIX (Jan. 2010)



Figura 51 – Sig, ao fundo, “analisando” as opções de relacionamento (Jan. 2010)



Figura 52 – As várias faces de Sig: teste com itens do inventário (Jan.2010)

Ao considerar as habilidades que Sig aprendia, os residentes com quem ele se relacionava e seus novos itens de inventário, houve um momento em que não mais nos interessava continuar com a aparência de idoso. Essa modificação refletiu não só no corpo gráfico, mas também em nosso perfil do SL. Abaixo temos a comparação do perfil que usávamos enquanto éramos “velhinhos” e do perfil seguinte, em que de Freud, passamos a nos referir ao personagem Clark Kent, das histórias do Super-Homem.

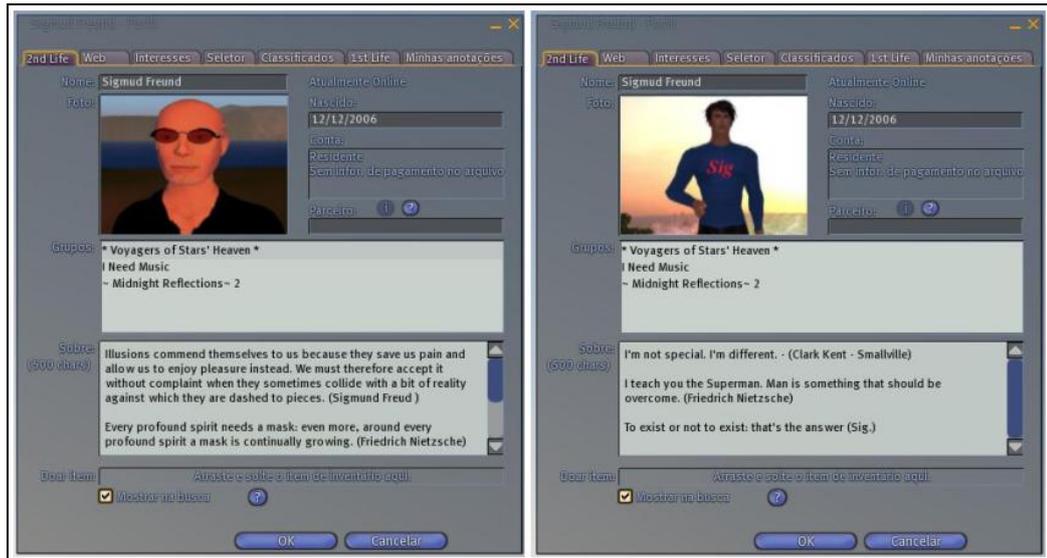


Figura 53 – Antes: corpo idoso; depois: corpo jovem (Jan. 2010)

Como nossa referência em termos de aparência física mudou, embora tenhamos mantido o *nickname* Sigmud Freund, nossa abordagem dos residentes do SL também sofreu modificação: muitas vezes utilizamos, por exemplo, fatos ou histórias que se remetiam ao Super-Homem para puxar conversa e descontrair as pessoas antes de explicar nossos objetivos de pesquisa. Assim, novas experiências surgiram, tanto em nível de exploração do ambiente, quanto no que diz respeito à interação com outros usuários.



Figura 54 – Sig jovem: teste com outras animações do ambiente (Jan. 2010)



Figura 55 – Sig brincando de asa-delta (Jan. 2010)

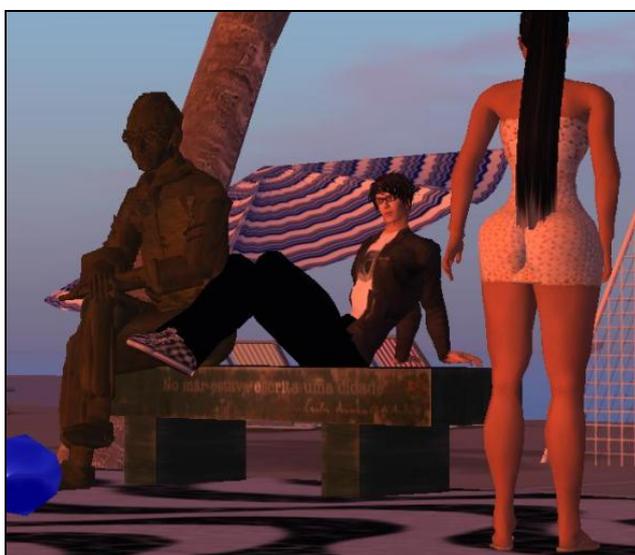


Figura 56 – Sig ao lado da estátua de Drummond (Jan.2010)



Figura 57 – Teste de posições sexuais entre corpos gráficos (Fev. 2010)

Depois de passar uns dias com a aparência de “Clark”, Sig se transformou novamente. Dessa vez, tivemos interesse em utilizar o sistema de compras do SL e, pela primeira vez, compramos Lindens (usando dinheiro real). Com o dinheiro convertido em L\$, através de nossa conta, fizemos *login* no site *Second Life Marketplace* (<https://marketplace.secondlife.com/>) – uma loja online para compra de itens para uso no ambiente 3D – e decidimos adquirir o kit “*Joker: The Dark Knight*”, o qual veio com várias peles, texturas, animações, roupas e acessórios para exploração do ambiente. Mais uma vez, passaríamos por outro processo de avatarização, mudando hábitos, aparência, perfis etc. utilizando acessórios que remetem ao personagem Coringa, do filme *O Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, 2008, EUA).



Figura 58 – Kit *Coringa* - *O Cavaleiro das Trevas* (Fev. 2010)

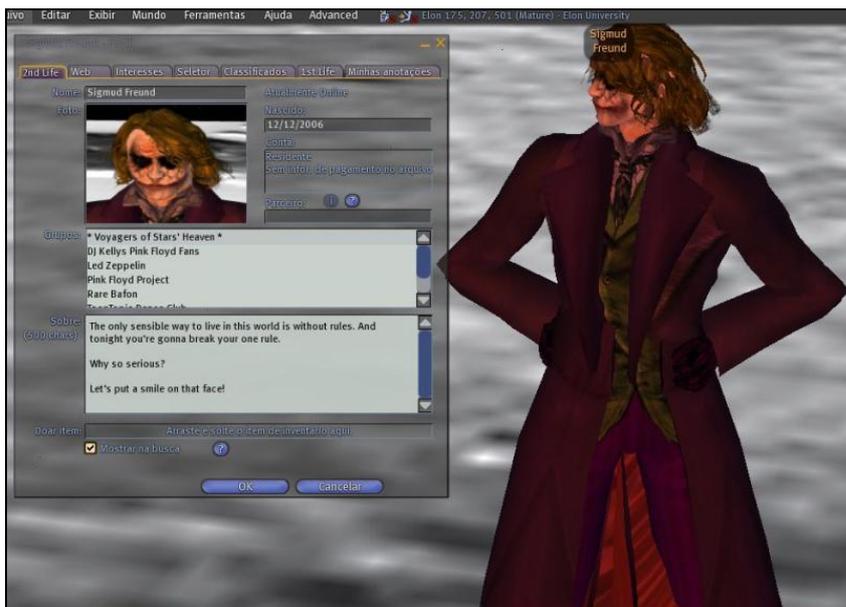


Figura 59 – Coringa: perfil e corpo gráfico de Sig (Fev. 2010)



Figura 60 – Encontro entre Batman e Coringa no SL (Fev. 2010)

Alguns dos acessórios que vieram com esse kit, permitiam, por exemplo, que fizéssemos gestos e emitíssemos sons específicos, referentes ao próprio Coringa, do filme de Nolan. Além disso, instrumentos como facas, explosivos, cartas etc. também ficaram disponíveis para uso no ambiente – dependendo, porém, das limitações que cada ilha impunha.



Figura 61 – Teste com “explosivos” do *Kit Coringa* (Fev. 2010)



Figura 62 – Teste com “explosivos” do *Kit Coringa* (continuação) (Mar.2010)

Em linhas gerais, tivemos que passar por uma experiência de usuário “comum” do SL, para entender algumas de suas potencialidades, tanto em relação ao nível de interação com nosso corpo gráfico e a plataforma, quanto no que diz respeito à interação e afetividade com outros residentes. Até hoje ainda temos contato com alguns residentes, para além mesmo da plataforma, através de mensagens, por exemplo, via email, redes sociais online e ferramentas de comunicação instantânea, como Skype e Msn Messenger.

Entretanto, muita coisa ainda ficou de lado de nossa fruição, como por exemplo, a construção de objetos no ambiente; a compra ou construção de uma residência ou ilha; o desenvolvimento de festas e eventos; a participação assídua em grupos de discussão ou em atividades de RPG; o desenvolvimento de scripts diversos, entre outras atividades que não pudemos experimentar. Por isso, foi necessário termos contato com a opinião de outros residentes do SL e saber um pouco mais sobre como eles usufruíam de sua vida na plataforma e em que medida eles passavam por experiências diversas de avatarização.

### 3.4.2 QUESTIONÁRIOS

O questionário que aplicamos no SL, através da conta de nome Sigmud Freund, possui 18 (dezoito) perguntas, foi distribuído em três idiomas (inglês, português e espanhol) dependendo do residente, e, como citamos acima, foi respondido por usuários de uma faixa etária bastante variada (especificaremos o quanto, a seguir).

Para entrega do questionário e seu recebimento, após ele ter sido respondido, utilizamos ferramentas do próprio SL, como o bloco de anotações e o bate-papo, sobretudo o particular, com mensagens instantâneas. Houve, porém, alguns entrevistados que nos enviaram suas respostas posteriormente, via email. Todavia, muito do que aprendemos sobre os hábitos dos residentes também se deu através da interação que tivemos com alguns deles via comunicação de voz, utilizando tanto os aplicativos da própria plataforma, quanto ferramentas como Skype e Msn Messenger (fora da plataforma 3D).

O modo como esses residentes nos enviaram suas respostas, ainda que via bloco de notas e mensagens textuais, também variou: alguns completaram nosso questionário,

indicando a resposta embaixo da pergunta; outros entregaram somente as respostas de uma vez; e, por fim, houve casos em que tivemos que fazer pergunta por pergunta a certos residentes, os quais respondiam como uma espécie de “entrevista bate-bola”.

Como a maioria dos residentes estava em plena atividade de fruição do ambiente, muitas vezes sentimos que nossa aproximação era invasiva, porém, quando isso acontecia, simplesmente saíamos de perto destes usuários ou pedíamos para que eles nos respondessem em um momento posterior. Esta dificuldade de abordagem, que dependia da disponibilidade do residente, talvez explique o número de questionários que recebemos com respostas incompletas; questões não respondidas ou não compreendidas pelos usuários – isso ocorre porque não podemos descartar o fato de que muitos questionários foram respondidos às pressas, sem uma preocupação maior dos usuários em apresentar suas opiniões de forma detalhada e compreensiva. Muitas das respostas que recebemos vieram com inúmeros erros de português (ou inglês); neologismos; frases incompletas e desconexas; abreviações, gírias compreendidas apenas por residentes veteranos – o que nos exigiu pesquisar no próprio site do SL –, entre outros ruídos. Todavia, mesmo os ruídos e não-respostas foram importantes para entendermos vários aspectos da plataforma – por exemplo, o fato de que muitas pessoas não gostam de ser questionadas sobre sua RL ou mesmo sobre seus hábitos no SL.

A maneira de abordar cada residente também teve que variar, na maioria das vezes, se dava, inicialmente, via conversa informal e alguma piada para “quebrar o gelo”. Porém, no início ou durante a conversa, em todas as abordagens, nos apresentamos de maneira formal, mostrando nossa identificação na RL, nossos objetivos e focos de pesquisa. Alguns nos adicionaram como amigo, outros não; certos residentes respondiam as questões no momento da abordagem, outros entregavam posteriormente; entre outras pequenas variações no que diz respeito à interação e recebimento de respostas.

No geral, as 18 questões foram pensadas com o intuito de entendermos a relação usuário-avatar(es), de modo a clarificar os *sentidos*, *graus* e *maneiras* de engajamento mais comuns com a plataforma, em relação, sobretudo, aos diversos processos de avatarização.

Abaixo, segue a tabela com as questões, a justificativa de termos feito cada uma delas e alguns dos achados (imediatos e provisórios) mais importantes. As respostas foram entregues no período de outubro de 2009 a março de 2010:

<b>Questões analisadas uma a uma</b>	
<b>Número 01</b>	<b><i>Nome do(s) seu(s) avatar(es)</i></b>
<b>Justificativas</b>	Saber se a pessoa possui mais de um avatar: a) se ela considera que há mais de um avatar em uma mesma conta; b) se ela possui mais de uma conta.
	Saber se existe alguma relação da escolha desse nome, no SL, com o nome da pessoa na RL (não perguntamos nem anotamos essa questão, eventualmente o residente citava).
	Saber se a pessoa guarda alguma relação em especial com o nome (se é uma homenagem a alguém – por exemplo, ao Freud, em relação à conta Sigmud Freund).
	Em linhas gerais: ver em que <i>sentido</i> , <i>grau</i> e <i>maneira</i> esse nome projeta a experiência da pessoa (alternativa ou reforço do cotidiano; reforço ou não de seus hábitos, relacionamentos etc.) – mas sem perguntar diretamente, somente a partir da observação do perfil da pessoa, do seu corpo gráfico e comportamento.
<b>Achados</b>	De 50 (100%), apenas 7 (14%) entrevistados citaram outro nome, avatar ou conta. Um residente citou possuir 11 nomes (contas) no SL, além daquela em que estava naquele momento.
	Poucos residentes explicaram o motivo do nome. Três residentes disseram que têm o nome na RL semelhante ao primeiro nome de seus avatares. Um residente disse que seu nome é uma homenagem a um filho que ele ainda não teve.

<b>Número 02</b>	<b><i>Sexo do(s) avatar(es): ( ) masculino ( ) feminino ( ) outro</i></b>
<b>Justificativas</b>	Comparar os gêneros de avatares dos entrevistados (com base na conta que o usuário estava na hora) – quantitativamente.
	Saber se a pessoa considera o avatar em termos de gênero, devido à aparência do corpo gráfico, seguindo o padrão que o SL sugere (Masculino ou Feminino) ou não (daí a opção “outro”).
	Relacionar essa resposta com a resposta da pergunta de número 04.
<b>Achados</b>	Em termos numéricos, os avatares dos entrevistados se dividem em: 36 = F; 1 = O; 13 = M;  72% (Feminino); 26% (Masculino); 2% (Outro)
	Somente 1 (um) residente considerou o gênero do avatar (que ele estava usando naquele momento) como outro, embora a aparência seja de “feminino”, convencionalmente. Os outros responderam em conformidade com o padrão de referência biológica.
<b>Número 03</b>	<b><i>Idade (RL):</i></b>
<b>Justificativas</b>	Saber a faixa etária média dos entrevistados.
	Relacionar esta idade com a aparência do avatar (velho, médio, criança)
<b>Achados</b>	Os residentes que participaram desta pesquisa se enquadram nas seguintes faixas etárias:  (4) Menores de 18; (8) Entre 18-20; (18) Entre 21-29; (13) Entre 30-40; (3) Entre 40-50; (2) Entre 50-70; (2) Nulo – Não quiseram informar.  Em linhas gerais:  Menores: 8%

	<p>Adultos (entre 18-40): 78% Acima de 40: 10% Nulos: 4%</p> <p>É difícil fazer uma possível relação entre a idade do residente na RL e seu corpo gráfico, pelo fato de que mesmo na RL um corpo pode parecer mais velho ou mais novo. Os casos interessantes se devem aos usuários acima de 40 anos: todos possuem corpos gráficos com aparência jovem, como a maioria dos residentes com idade adulta ou os menores de idade.</p>
<b>Número 04</b>	<b><i>Sexo (RL): ( ) masculino ( ) feminino ( ) outro</i></b>
<b>Justificativas</b>	Comparar os gêneros dos entrevistados com o avatar da conta que o usuário estava usando, na hora da entrevista – quantitativamente.
	Relacionar se a pessoa mantém o mesmo gênero da RL no SL ou não.
	Relacionar com questão de número 02.
<b>Achados</b>	Em termos numéricos, os entrevistados se dividem nos seguintes gêneros: 35 = F, 14 = M, 1 = Não declarou.  70% (Feminino); 28% (Masculino); 2% (Não declarou).
	Somente 1 (um) entrevistado disse que no SL seu sexo era o oposto em relação ao da RL ( RL = M, SL = F.). Porém há que se considerar os que disseram que possuem outros avatares, os que omitiram e os que mentiram. (Em um dos casos sabemos que a pessoa mentiu sobre seu gênero sexual na RL, mas soubemos disso após o recebimento do questionário com a resposta anterior).
	Considerando a pergunta 02:  a) O residente que disse ser de <i>outro</i> sexo no SL, diz ser do gênero <i>feminino</i> na RL; b) Apenas 1(um) residente modificou com clareza as opções das questões 2 e 4, afirmando que seu gênero na RL é diferente no SL; c) O residente com 12 contas disse que apenas uma delas é de um sexo oposto ao da sua RL. d) Tendência geral, mesmo os com mais de uma conta: manter o gênero da RL no SL. (mas isso é variável, podem estar mentindo etc.)

<b>Número 05</b>	<b><i>Naturalidade/Nacionalidade (RL):</i></b>
<b>Justificativa</b>	Análise quantitativa da origem dos residentes entrevistados.
<b>Achados</b>	Localidades geográficas de origem dos entrevistados:  Brasil (28); Estados Unidos (12); Portugal (2); Canadá (1); Alemanha (1); Lituânia (1); Dinamarca (1); Sérvia (1); Porto Rico (1); Montenegro (1); México (1).
	Residentes entrevistados: Brasileiros = 56%; Estrangeiros= 44%. Isto nos mostra que a pesquisa foi razoavelmente distribuída, pelo menos para comparação em termos de usuários originários do território brasileiro ou não.
<b>Número 06</b>	<b><i>Desde quando frequenta o SL?</i></b>
<b>Justificativas</b>	Ter uma base da resposta da pessoa, com base no tempo de uso da plataforma (análise do avatar em uso).
	Saber o tempo de segunda vida dos entrevistados para eventual comparação.
<b>Achados</b>	Porcentagem do tempo de vida dos entrevistados no SL:  Desde 2004: 1 = 2% Desde 2005: 1 = 2% Desde 2006: 2 = 4% Desde 2007: 14 = 28% Desde 2008: 8 = 16% Desde 2009: 24 = 48%
<b>Número 07</b>	<b><i>7. Quanto tempo você gasta em média no SL</i></b> <b><i>I. Durante o dia: _____ horas</i></b> <b><i>II. Durante a semana: _____ dias</i></b>
<b>Justificativa</b>	Saber o tempo médio gasto na fruição do SL, o qual contribui para sabermos em que medida a pessoa se dispõe a usufruir da plataforma.

	<p>Em linhas gerais, 34 (68%) usuários responderam esta questão de forma completa; 14 (28%) nos deram informações imprecisas ou incompletas, e, finalmente, 2 (4%) residentes não responderam.</p>
	<p>Considerando as respostas completas (68%), após calcular a média aritmética descobrimos que os usuários gastam, aproximadamente, 5 (cinco) horas por dia, em 5 (cinco) dias da semana. Ou seja, gastam em média, durante uma semana, aproximadamente 25 (vinte e cinco) horas em interações online na plataforma SL. O que equivaleria, teoricamente, a pouco mais de 3h30min por dia, todos os dias da semana.</p>
	<p>Por outro lado, sabemos que este cálculo é variável e serve apenas como uma abstração útil para nos lembrar de que quando as pessoas gastam suas horas da RL no SL, elas ainda estão na RL. Um dado interessante é que alguns usuários chegaram a dizer que passam mais de 15 (quinze) horas, por dia, no SL.</p>
<b>Número 08</b>	<b><i>O que você mais gosta de fazer no SL?</i></b>
<b>Justificativa</b>	<p>Saber o que motiva um usuário a gastar seu tempo no SL, se existe algum padrão identificável nos modos de fruição e como isso se dá.</p>
	<p>Em relação às atividades que os usuários mais gostam de fazer:</p> <p>32 (64%) usuários citaram mais de uma atividade (ou temática). 18 (36%) usuários citaram apenas uma atividade (ou temática).</p> <p>Obs: Uma resposta como “Se divertir com amigos” = Diversão + Amizade; duas atividades (temáticas).</p>
	<p>Calculando a relação entre as atividades citadas e as citações totais:</p> <p>Tipos de atividades (temas ou assuntos) citadas ao total = 25. Total de citações: 110.</p> <p>18/110 = 16,3% (Pessoas: encontrar, interagir com) 17/110 = 15,4 % (Amizade: fazer amizades, sair com amigos) 14/110 = 12,7% (Explorar: o SL, a plataforma) 06/110 = 5,4% (Fazer compras) 06/110 = 5,4% (Construir) 06/110 = 5,4% (Ouvir música) 05/110 = 4,5% (Dançar) 05/110 = 4,5% (Namorar)</p>

<b>Achados</b>	<p>05/110 = 4,5% (Jogar RPG)  04/110 = 3,6% (Diversão)  03/110 = 2,7% (Conhecimento)  03/110 = 2,7% (Sexo)  03/110 = 2,7% (Ajudar novatos)  02/110 = 1,8% (Participar de festas)  02/110 = 1,8% (Conseguir dinheiro)  02/110 = 1,8% (Administrar ou usufruir de sua propriedade)  01/110 = 0,9% (Personalizar seu avatar)  01/110 = 0,9% (Meditar)  01/110 = 0,9% (Dirigir)  01/110 = 0,9% (Escrever)  01/110 = 0,9% (Lutar)  01/110 = 0,9% (Fruição artística)  01/110 = 0,9% (Rir)  01/110 = 0,9% (Encurtar a distância)  01/110 = 0,9% (Fazer performances artísticas)</p>
	<p>Os residentes sabem que realizam atividades múltiplas na plataforma; mas nem todos gostam de fazer de tudo.</p>
	<p>As atividades principais realizadas pelos entrevistados dizem respeito ao encontro ou expectativa de encontrar novas pessoas e criar vínculos de amizade. Em seguida, explorar a plataforma é uma das atividades mais citadas pelos entrevistados.</p>
	<p>Porém, para se criar esses vínculos é preciso, muitas vezes, fazer compras, construir, sair pra ouvir música em festas etc. Ou seja, por mais que alguns termos sejam citados com maior frequência, não há, necessariamente, exclusão das outras atividades citadas na prática de um usuário convencional.</p>
	<p>Em relação à personalização de avatares, somente um (1) residente disse com clareza que gosta de fazer isso (“Criar minha avatar, vesti-la, trocar seu cabelo e maquiagem”); porém, praticamente todas as atividade no SL exigem a manipulação de corpos gráficos e uso de avatares diversos – talvez as pessoas tendam a ver os avatares como “janelas” para a experiência lá dentro, se esquecendo de que os avatares são parte da experiência e são, eles mesmos, uma experiência.</p>
<b>Número 09</b>	<b><i>O que você pensa sobre seu(s) avatar(es)?</i></b>

<b>Justificativa</b>	Saber a opinião das pessoas sobre seus avatares para tentar entender por quais motivos elas os utilizam e a relação entre residente e corpo gráfico.
<b>Observação</b>	A pergunta pode ter ficado confusa, pois veio depois da questão de número 07 – a pessoa pode ter pensado que era uma pergunta sobre o avatar do SL e não o dela. Mas a ideia era deixá-la bastante aberta, para a pessoa responder o que viesse à mente.
<b>Achados</b>	<p>Maneiras “gerais” que as pessoas responderam à pergunta:</p> <p>(52%): Classificação afetiva (gosto, beleza). – projetando valor positivo ou negativo. (p.ex.: “Ele é bonito”).</p> <p>(34%): Classificação instrumental (ferramenta, interface, serve para...).</p> <p>(14%): Nulo (Não entenderam; não responderam; disseram que não sabiam ou disseram “Nada”).</p>
	<p>Dos 34% que o viram como um “instrumento”:</p> <p>(58,8%) Consideram o avatar a favor da RL, como uma continuidade: (aparência, personalidade, melhoramento; extensão de Eu):</p> <p>(41,2%) Consideram o avatar como uma atividade alternativa à RL: (hobby, brinquedo, boneca, interface, diversão, Eu alternativo):</p>
<b>Número 10</b>	<b><i>O SL interfere no seu cotidiano? De que maneira?</i></b>
<b>Justificativa</b>	Esta é uma pergunta “pegadinha”, pois todos os que são usuários, em algum grau são afetados pelo SL (nem que seja no seu tempo diário gasto no ambiente), a questão é saber como isso se dá. Por isso, a ideia é saber o quanto cada residente se envolve com a plataforma.
<b>Achados</b>	<p>Respostas dos usuários:</p> <p>26 (52%) Disseram “Sim”.</p> <p>18 (36%) Disseram “Não”.</p> <p>6 (12%) Resposta duvidosa ou Denegação (p.ex.: “Não interfere em nada, só entro quando não tenho o que fazer” – ou seja, isto é um hábito, sem o SL não haveria essa possibilidade).</p>

	<p>Sustentamos a hipótese de que a maioria das pessoas que disse “não” relacionou a noção de “interferência” como algo, necessariamente, negativo, que atrapalharia seu cotidiano, já que o viam como algo separado do SL. Em outras palavras, o SL, na cabeça desses usuários, não faz parte do seu cotidiano, embora passem muitas horas nesse ambiente (Se isto procede, os que disseram “Não” também denegaram a questão).</p> <p>As principais maneiras de interferência do SL na vida dos usuários, citadas pelos que disseram “Sim”, são:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alívio de stress; envolvimento afetivo; criação de vínculos e dependência deles; perda de tempo que poderia ser investido em outras atividades; possibilidade de fuga do cotidiano; ansiedade para entrar na plataforma; maior tempo acordado; enriquecimento da vida diária; incentivo à imaginação e criatividade; aprendizagem; negligencia com as tarefas e obrigações diárias.</li> </ul>
<b>Número 11</b>	<i>Quais os motivos que te levaram a entrar e a permanecer no SL?</i>
<b>Justificativa</b>	Entender quais são as atrações do SL mais valorizadas pelos usuários e seus motivos para a permanência no ambiente.
<b>Achados</b>	<p>Em relação ao modo de responder às questões:</p> <p>24 (48%) Usuários especificaram os motivos de entrar e os de permanecer;</p> <p>26 (52%) Não especificaram o conteúdo da resposta.</p> <p><u>Dessas 26 respostas:</u></p> <p>11 (42,3%) Responderam somente o motivo de entrar.  11 (42,3%) Não especificaram.  4 (15,4%) Responderam somente o motivo de continuar.</p> <p>Em linhas gerais, os assuntos (temas ou atividades) mais citados que motivam as pessoas a utilizarem o SL são:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vinculações sociais diversas (36,08%): comunicação, amizade, namoro etc.</li> <li>- Lúdico (34,02%): diversão, escape, distração, exploração etc.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizagem (17,52%): conhecimentos, saberes, criação, idiomas.</li> <li>- Finanças (4,12%): comprar, vender, lucrar, emprego.</li> <li>- Simulação da RL (4,12%): realismo, semelhança com a RL.</li> <li>- Vício (4,12%).</li> </ul>
<b>Número 12</b>	<i>Você frequenta outras plataformas online ou ambientes virtuais colaborativos?</i>
<b>Número 13</b>	<i>Se sim, quais?</i>
<b>Número 14</b>	<i>Se sim, quais são as principais diferenças desses ambientes com o SL?</i>
<b>Justificativa</b>	Entender qual o grau de relação do residente com as redes sociais online. Quais são os outros tipos de ambientes online (redes sociais ou jogos em linhas gerais) que eles frequentam, além do SL. E a principal diferença sentida pelos usuários entre esses lugares e o SL.
<b>Observação</b>	A pergunta, por ter sido elaborada com um sentido muito geral e aberto, (incluindo redes sociais online, jogos e plataformas diversas) talvez tenha confundido os usuários. Por isso, percebemos que muitos omitiram informações (não citaram as redes sociais online que possuem), outros não quiseram dizer e, de fato, parece que alguns não entenderam que podiam citar plataformas e redes sociais online.
<b>Achados</b>	<p>Maneiras de respostas dos usuários:</p> <p>31 (62%) disseram “Não” na questão 12 (anulando a 13 e a 14);  15 (30%) responderam as questões 12, 13 e 14 (completo);  2 (4%) responderam “Sim” (mas, sem responder a 14);  2 (4%) Não responderam nenhuma das questões.</p> <hr/> <p>Entre os 30% (15 usuários) que disseram “Sim” (na questão 12, completando as questões 13 e 14), temos:</p> <p>8 (oito) citações de redes sociais online;  8 (oito) citações de ferramentas ou chats para comunicação online;  5 (cinco) citações de plataformas 2D ou 3D (MMORPG, MMO);  4 (quatro) citações de jogos online;</p> <p>Como se percebe, um único usuário muitas vezes participa de mais de uma rede social online, plataforma ou jogo.</p>

	<p>Em pesquisa paralela que fizemos na época, embora sem recolhermos dados precisos, descobrimos que muitos usuários também utilizam o nome de seus avatares (conta principal do SL) em perfis de redes sociais (Facebook, Orkut, Twitter, YouTube), blogs, sites e em ferramentas de comunicação instantânea (Skype, Msn). Muitos, inclusive entre os que responderam “não” neste questionário (na questão 12), possuem perfis diversos online. (Embora alguns destes tenham negado esta informação em sua resposta).</p> <hr/> <p>Desses 30% que responderam até a questão 14, as diferenças do SL em relação aos outros são as seguintes:</p> <p>SL: “Menos realista, por conta do visual dos avatares (+ enfeitados)”  SL: “Visual onírico, ilusão fascinante.”  SL: “Mais realista, por conta dos avatares (menos fria a interação).”  SL: “É para comunicação, não é um jogo, nem MMORPG.”  SL: “Promove maior envolvimento.”  SL: “Estilo de jogo diferenciado.”  SL: “Você pode imaginar que seu avatar é você mesmo e fazer o que quiser.”  SL: “Não permite ilhas gratuitas.”  SL: “Você pode ser outra pessoa. Nos outros não.”  SL: “Não é um MMORPG. É um simulador de vida real.”  SL: “Você pode fazer o que quiser.”  SL: “As coisas são muito reais e ele faz com que a gente se sinta em outra vida mesmo.”  SL: “A imagem das pessoas é mais virtual. (Nos outros há fotos).”  SL: “Totalmente em 3D, avatares complexos.”  SL: “Mundo virtual que usa avatares.”</p>
<b>Número 15</b>	<b><i>O que você menos gosta no SL?</i></b>
<b>Justificativa</b>	Saber o que incomoda os usuários e se há alguma relação com o processo de avatarização. O modo como a pessoa responde à pergunta diz muito sobre sua experiência no SL.
<b>Achados</b>	<p>Dos 50 usuários:</p> <p>2% (1) Não opinaram.  2% (1) Disseram que “Não sabem”.  10% (5) Disseram que “Nada” os incomoda.  86% (43) Incomodados (muitos citaram mais de um item)</p>

	<p>Considerando os 43 usuários incomodados com alguma coisa no SL, temos um total de 51 (cinquenta e um) processos (temas, itens, assuntos) citados. Entre os itens mais citados que incomodam estão:</p> <p>37,25% (19): Pessoas (comportamento dos residentes);  29,4% (15): Desempenho da plataforma (lag; bug; crash);  11,8% (6): Questões financeiras (controle; preços; lado comercial);  7,8% (4): Pornografia (comportamento, lugares, sexo explícito);  3,9% (2): Termos de serviço e política da Linden;  1,95% (1): RPG;  1,95% (1): Ilhas sujas, mal-cuidadas;  1,95% (1): Alts (avatars alternativos);  1,95% (1): CopyBots (Aplicativo que copia objetos criados no SL);  1,95% (1): Noobs;</p> <p>Se o que mais interessa na plataforma (segundo questão 08) se refere às pessoas, aqui se percebe que as pessoas também são o “grande inferno” do SL. Entre as atividades mais comentadas nesta questão estão o comportamento “maldoso”, as “segundas intenções”, as “mentiras” etc. Ao lado desses comportamentos, valoriza-se de forma negativa o “Lag” e os problemas técnicos de carregamento de objetos, problemas de conexão e funcionamento da plataforma.</p>
<b>Número 16</b>	<b><i>O que você sugere que o SL implemente? Por quê?</i></b>
<b>Justificativa</b>	Entender do que os usuários sentem falta, se isso pode ser relacionado com as outras questões e com o processo de avatarização.
<b>Achados</b>	<p>Resultado em porcentagem, do modo de resposta:</p> <p>23 (46%) usuários não sugeriram ou disseram “Nada”.  27 (54%) usuários fizeram sugestões;</p> <p>Entre estes 27 que sugeriram:</p> <p>15 (30%) Sugeriram e justificaram.  12 (24%) Apenas sugeriram.</p> <p>Total de 28 citações. Entre as sugestões, os temas giram em torno de:</p> <p>(10) Desempenho da plataforma (lag; servidores);  (6) Meios para interação e sociabilidade (interface, gráficos, áudio, grupos);  (5) Termos, políticas de uso e fiscalização (normas de interação e</p>

	<p>socialização, e controle disso);  (2) CopyBot;  (2) Terrenos gratuitos;  (1) Condições de emprego;  (1) Tutoriais;  (1) Diminuir taxas;</p> <hr/> <p>Resumindo o resultado acima; as sugestões giram em torno da implementação de processos que dizem respeito à:</p> <p>(35, 7%) Hardware [10 citações];  (25%) Software [6 + 1 (tutorial) = 7 citações];  (25%) Legislação [5 + 2 (copybot) = 7 citações];  (14, 3%) Economia [2 + 1(taxas) + 1(emprego) = 4 citações];</p>
<b>Número 17</b>	<b><i>Qual é o papel dos avatares, na sua opinião?</i></b>
<b>Justificativa</b>	Saber se o usuário possui uma opinião formada sobre seu avatar – o que condiciona como ele vê o SL e suas experiências na plataforma.
<b>Observação</b>	Pergunta bastante geral, para as pessoas pensarem. O sentido da palavra “papel” diz respeito tanto à interpretação de papéis de teatro, ou papel, no sentido geral, do que ele promove, isto é, o que ele faz ou permite fazer.
<b>Achados</b>	<p>Analisando as 50 respostas:</p> <p>6 (12%) usuários não responderam;  44 (88%) usuários responderam;</p> <hr/> <p>Dos 44 usuários que responderam, o avatar é visto em termos de:</p> <p>(27 citações) = Mediação (Interface, meio para diversão, encontros etc.)  (12 citações) = Identificações (Expressar personalidades, personas);  (10 citações) = Realização (De fantasias; alternativa à RL, escape);</p> <hr/> <p>Obs: Alguns residentes têm mais de uma opinião sobre o avatar, portanto, em relação às citações:</p> <p>Total de citações (assuntos e práticas) sobre o papel do avatar = 49;</p>

	<p>Assim:</p> <p>27 (55,1%) usuários consideram o avatar como meio (interface) para atividades diversas peculiares à plataforma;</p> <p>12 (24,5%) usuários consideram o avatar como meio (interface) para expressão do Eu;</p> <p>10 (20,4%) usuários consideram o avatar como meio (interface) para realização de fantasias alternativas à RL;</p>
<b>Número 18</b>	<b><i>Você se identifica com o seu(s) avatar(es)? Por quê?</i></b>
<b>Justificativa</b>	Saber o <i>sentido</i> da identificação do residente: a favor ou contra a RL.
<b>Observação</b>	Esta é uma pergunta importante para nossa pesquisa, pois mostrou como as pessoas se relacionam com seu avatar, obrigou-as a pensarem nisso, fazer um exercício de abstração. Percebemos muitas respostas perplexas, pessoas que se vinculam aos seus avatares por diversos motivos: aparência; modo de interagir; roupas que colocam no corpo gráfico; ações no ambiente; relacionamento com outros residentes; por ser capaz de controlar o avatar; entre outros motivos.
<b>Achados</b>	<p>No geral, quanto à identificação pessoa-avatar:</p> <p>50% (25 usuários) disseram “Sim” (completamente);  28% (14 usuários) disseram “Sim/Não” (um pouco, em parte, parcialmente);  20% (10 usuários) disseram “Não” (completamente);  2% (1 usuário) não respondeu.</p> <p>Obs: Muitos disseram “não”, mas na justificativa falaram que se identificam em parte; o mesmo, ao avesso, acontece com alguns que disseram “sim”, mas ficaram em cima do muro. Por isso a categoria “sim/não”.</p> <hr/> <p>Justificativas de “Sim” (há identificação), total de citações = 25:</p> <p>68% (17) Extensão do Eu (Identidade, personalidade, controle sobre);  28% (7) Aparência (corpo, visual, estilo);  4% (1) Não justificou.</p> <hr/>

	<p>Justificativa do “Sim/Não”, total = 14:</p> <p>64,3% (9) Espírito/Atitude/Personalidade = Mesmo; Corpo = Outro; 35,7% (5) Parte da personalidade do avatar é igual à da RL;</p> <hr/> <p>Justificativa de “Não” (não há identificação), total = 10:</p> <p>50% (5) Extensão (atitude, personalidade; apenas instrumento, ficção); 40% (4) Não justificaram; 10% (1) Aparência;</p>
--	---

Tabela 2 – Questões analisadas uma a uma (pesquisa de campo no SL)

### 3.4.3 Sobre os achados

Como citamos anteriormente, os achados apontados nas respostas acima não devem ser vistos como algo definitivo ou como a verdade última sobre o SL por inúmeros fatores – por exemplo, pelo fato de que 50 residentes não são capazes de experimentar e traduzir em palavras todos os *sentidos, graus e modos de engajamento* disponíveis via SL. Porém, a interação que tivemos com estas pessoas nos ajudou muito a apreender alguns comportamentos básicos e padrões de interação dos usuários em relação a seus avatares.

Um fato que ficou bastante claro após a análise dos questionários é que, assim como grande parte dos pesquisadores de áreas como *Game Studies* e da Cibercultura em geral, a maioria dos usuários do SL considera “avatar”, ou processo de avatarização, apenas o que diz respeito à presença do corpo gráfico 3D e às suas dinâmicas – ignorando, por exemplo, o nome da conta; perfis online vinculados ao SL; as posições e modos de visualização de câmera; o próprio painel de navegação etc.

Outro achado importante é a limitação da própria plataforma ao obrigar seus residentes a terem que escolher o gênero sexual de seu avatar – entre masculino ou feminino – com base em referências biológicas. Isso retoma algo que claramente já se relativizou nas dinâmicas da própria plataforma e mesmo na sociedade atual. Por outro lado, as pessoas pareciam não se incomodar com isso, uma vez que a maioria que se considera de determinado gênero na RL permaneceu com esse mesmo gênero no SL.

Por fim, reforçamos o fato de que o SL condiciona atividades que envolvem processos múltiplos, complexos e ambíguos demais, o que justifica nossa não-pretensão em chegar a conclusões definitivas com base nas respostas anteriores ou mesmo em nossa experiência pessoal. O que ficou realmente claro até o presente momento, e merece uma análise no capítulo seguinte, é o fato de que a maioria das respostas se baseia em conceitos gerados por pensadores que datam, pelo menos, dos idos do Século XVII e possuem uma lógica nos moldes filosóficos clássicos e cartesianos. Conceitos como “humano”, “Real”, “identidade”, “avatar”, entre outros, muitas vezes são naturalizados, como se fossem obviedades, e passam ao senso “comum” como verdades necessárias – embora esse senso comum também seja complexo e variável para cada pessoa e a necessidade de um conceito depender de onde ele é aplicado e como isso acontece. Além disso, todo conceito, enquanto ferramenta metodológica ou modo de pensamento, é provisório e datado, isto é, tende a se modificar (ou deixar de ser aplicável) de acordo com o período histórico em questão. Daí a importância da consideração de que “(...) um pluralismo de idéias e formas de vida é parte essencial de qualquer investigação” (FEYERABEND, 2007: 60). Por isso, no capítulo seguinte, retomaremos noções e hipóteses apontadas até aqui, cotejando-as com alguns conceitos da Nova Psicanálise e sua Teoria da Comunicação – a qual, em sintonia com as emergências tecnoculturais contemporâneas, vem sendo repensada e praticada desde a década de 1980.

#### 4 REPENSANDO O AVATAR

Muitos trabalhos acadêmicos propõem uma dinâmica de pesquisa que, mediante descrições diversas, situam problemas, hipóteses, desenvolvimentos etc., sobre determinados fenômenos e acontecimentos nem sempre se preocupando em colocar em questão o próprio método de pesquisa e suas definições. É um tipo de prática que tem em sua base certo pensamento filosófico que opera com algoritmos do tipo "duvido, logo penso - penso, logo sou", como aquele proposto por René Descartes (1596-1650). Neste caso, esqueceu-se de colocar em dúvida: a) a dúvida, b) o pensar, e c) a própria conclusão.

Outro vício ocidental, também publicizado por Descartes, o qual foi herdeiro da lógica euclidiana — Euclides de Alexandria (360 A.C.-295 A.C.) —, é a análise e descrição de fenômenos através dos dualismos das chamadas "três leis do pensamento" (ou Princípios da Lógica Clássica), a saber: a) *Princípio de Identidade*:  $A = A$ ; b) *Princípio de Contradição*:  $A = \text{não não-}A$ ; c) *Princípio de Meio Excluído ou Terceiro Excluído*: *Tudo é ou A ou não-A* (ver PEIRCE, 1901, CP 2.593).

Por conta da generalização de "simples" postulados como estes, e de sua aplicação "naturalizada" em práticas cotidianas que vão do entretenimento à religião, é que temos separações como "mente" x "corpo"; "observado" x "observador"; "sujeito" x "objeto"; "bem" x "mal"; "eu" x "outro"; "natureza" x "cultura"; "real" x "virtual"; "indivíduo" x "sociedade"; "público" x "privado"; "ser" x "não-ser"; "conhecimento" x "opinião"; "razão" x "emoção"; "significante" x "significado"; "senhor" x "escravo" etc.

Muitas vezes, por considerar apenas um lado da moeda ou supervalorizar uma polarização, pessoas ou conhecimentos úteis são excluídos, sem sequer considerar que o problema talvez esteja na lógica a que se está acostumado a usar, e não nos conhecimentos ao

redor – os quais podem estar excluídos apenas por uma preferência estética ou porque o aparato metodológico em uso não consegue incluí-los ou aplicá-los em dado momento.

A Nova Psicanálise nos interessou por apresentar, nos anos 1980<sup>40</sup>, um modelo teórico que considera as especificidades de cada formação, seus *polos* – estes, com seus *focos* e *franjas* – e que opera fora do tipo de separação cartesiana mencionado acima. Por isso, ao apontar a falha do pensamento dualista, não estamos dizendo que ele não possa ser usado ou que não seja um conhecimento válido, pelo contrário, é até útil para situar o que os usuários chamam de RL e SL, que, sem dúvida, são ambientes diferentes e possuem características peculiares, de difícil tradução de um lugar para outro.

Assim, se há alguém em interação com um corpo gráfico digital, o qual somente se movimenta no ambiente 3D por existir esse alguém que envia comandos e dados para o sistema em questão, cabe perguntar se existe e qual seria a separação ou limite entre o corpo gráfico e o usuário. Podemos separar, caso em que acreditaríamos no *princípio de identidade*, segundo o qual o corpo gráfico é o corpo gráfico, o usuário é o usuário; ou ainda, porque consideraríamos o corpo gráfico como algo com dinâmica própria e o usuário também; ou porque a origem dos sistemas de cada elemento seria diferente; ou porque as características materiais seriam diferentes (digital *versus* não-digital) etc.

Ao considerar apenas dessa forma, esquecemos algo muito importante: a interação, ou seja, o vínculo entre esses processos, o qual inclui o corpo gráfico, o usuário, a plataforma etc., que é, justamente, o que permite a dinâmica entre eles. E se há vínculo entre esses processos (de muitos dos quais sequer sabemos a amplitude máxima), podemos continuar sustentando a existência de fronteiras, limites, separações e exclusões? Sim, desde que essas separações sejam tomadas como modais, didáticas, temporárias e funcionando apenas em certas situações.

---

<sup>40</sup> Para informações sobre a Nova Psicanálise, confira os verbetes “MD Magno” e “Revirão” na Wikipedia.

O presente capítulo refinará as noções de avatar exploradas até aqui, questionando alguns conceitos “naturalizados” que se relacionam diretamente ao termo, em diálogo com conceitos da Nova Psicanálise, com achados da pesquisa empírica e dinâmicas do Second Life citadas nos capítulos anteriores.

#### 4.1 AVATAR E CONHECIMENTO

Novamente, perguntamos: “o que é avatar?”. Se perguntarmos apenas o que “é”, querendo entender o “ser” do avatar, estaremos pautados por um exercício filosófico e cairemos na separação “ser” *versus* “não-ser”, nos dualismos cartesianos, e isto não nos ajudará, já que em determinado momento o avatar é isso, mas pode não-ser isso e por aí vai. Recoloquemos, então, a pergunta: *como o avatar funciona?*

Até agora, vimos que o avatar se expressa como: a) palavra; b) nome (substantivo); c) conceito; d) signo ou marca que pode se referir a algum processo; e) fenômeno que possui diversas valorizações; g) processo que envolve pessoas; h) processo que envolve comunicação; i) personagem; j) máscara; k) corpo gráfico; l) interface gráfica; m) ponto de vista dentro de um jogo (câmera); n) corpo biológico etc. Todas essas maneiras de entender a presença do avatar dizem respeito às *formações* do Haver. O avatar existe, antes de tudo, como *formação* do Haver. Ele tem função variável de acordo com sua aplicação e modo de se expressar, mas permanece enquanto *formação*.

De acordo com a Gnômica, a teoria do conhecimento proposta pela Nova Psicanálise<sup>41</sup>, *formação* é um conceito importante uma vez que a Gnômica:

---

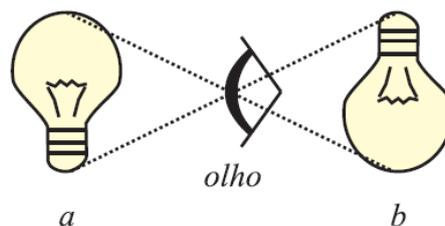
<sup>41</sup> "(...) que seria não uma epistemologia (...), não uma teoria da ciência, mas uma Gnoseologia. Ou seja, considerações a respeito da produção de conhecimento de qualquer natureza" (MAGNO, [1996]: 391).

(...) trata tudo que há como Formação do Haver: qualquer coalescência, o que quer que se forme ou venha se formar, desde uma pedra à vibração que a teoria física das cordas pretende reconhecer nas partículas elementares. (...) Tudo que há são, pois, formações que se dispõem em jogos de poder nos quais as formações vencedoras são necessariamente recalcantes de outras que se tornam indisponíveis em dado momento, mas que, antes de serem recalçadas, também tinham possibilidades de manifestação (e, mudada a situação, poderão vir a ter de novo) (SILVEIRA Jr., 2008: 4-5).

Em outras palavras, independente da natureza (mineral, vegetal, animal etc.), do tipo, do modo de expressão (textual, gráfica, visual, sonora, digital, virtual, binária etc.), tudo que há é formação do Haver. “O próprio Haver em sua plenitude é uma formação (aliás, de última instância)” (MAGNO, [2004b]: 87). *Haver*, outro conceito importante da Nova Psicanálise, é o “conjunto aberto de tudo que há e que pode vir a haver. Inclui o chamado Universo” (*idem*).

A Gnômica define que qualquer formação é conhecimento e que o conhecimento emerge através da *transa* (transação, articulação, vinculação, comunicação, consideração, interação) entre as formações, as quais se vinculam reciprocamente:

Quando paro de pensar na oposição sujeito-objeto e digo que o que importa é reconhecer uma transa recíproca e quiasmática – de um lado, um polo, com seu foco e sua franja, e, de outro, outro polo com seu foco e sua franja –, quero dizer que conhecimento é transa recíproca entre polos, com focalização e franjalização, sem sujeito ou objeto. Quais formações estão em jogo nessa transa? Estão completamente? Não, pois não é possível acompanhar as franjas. Então, a relação é sempre quiasmática: não é entre sujeito e objeto, nem entre imagem e olho, e sim entre formações. A visão é boa para exemplificar o que acabei de dizer. Temos um objeto, digamos uma lâmpada acesa, e o olho. Aristóteles dizia que um raio sai do olho, chega ao objeto e é por isso que o olho percebe. Não está errado. O Renascimento e a óptica buscarão demonstrar o contrário, que o objeto (a) será representado de forma invertida no fundo do olho (b) porque os raios luminosos saem do objeto e atingem o fundo do olho através da lente:



Então, a forma (b) é a forma (a) quiasmaticamente desenhada. E o que acontece efetivamente na transa entre essas duas formações? Raios visuais olham para lá, pois, se não olharem, não verei. Por isso, posso dizer que Aristóteles está certo: tenho que emitir raios visuais, ou seja, aplicar meu olhar, para que eles coincidam

com raios luminosos, para que, na transa entre a formação (a) e a formação chamada olho apareça o quê? Conhecimento – o qual não é conhecimento disso, é *conhecimento-isso*. Não é que o olho conheça a imagem, e sim que há conhecimento nisso: transa de duas formações. Vejam que, se não emitir meus raios visuais, não verei nada. Emitir raios visuais é aplicar o olhar para algum lado. Como coincide com os raios luminosos, então se dá um conhecimento. Conhecimento do quê? Não há conhecimento do quê, há *conhecimento-o-quê*. O que faz a impressão errônea das epistemologias é achar que há conhecimento disso ou daquilo, mas o que há é *conhecimento-isso* ou *conhecimento-aquilo* (MAGNO, 2009: 10-11).

Dessa forma, sabemos que o avatar é uma formação do Haver, um conhecimento, e que *transa* com seu usuário, mas não se limita a ele, já que ambos também se vinculam a vários processos em termos de *hardware* e *software*, à Internet, a outros residentes, provedores, localidades geográficas e suas culturas etc. Além de ser um conhecimento pelo próprio fato de haver enquanto tal, o avatar é um tipo de formação que possibilita o conhecimento de outras formações e certas experiências que não estavam disponíveis antes de sua presença (como diversos depoimentos de residentes nos mostraram). Esse tipo de formação, segundo MD Magno, é um *gnômone*:

(...) *gnômones*: aparelhos com os quais o mundo se visualiza para nós. Na consideração, então, na melhor das hipóteses – e didaticamente, pois não sei onde passa a fronteira –, posso dizer que as formações que estão para cá são formações *gnômones*, que, aplicadas a outras formações disponíveis, resultam num conhecimento qualquer. Para ser bem brasileiro, tomando da obra de Hélio Oiticica, chamei os *gnômones* de **Parangolés**, que, aplicados a outras formações, faz com que estas comecem a se mostrar através deles e resulta que há produção de uma grande *parangolagem*, que se chama conhecimento. Qualquer conhecimento, qualquer um, do mais louco ao mais supostamente sábio, é assim que acontece. Mas é preciso fazer o levantamento para saber como saiu aquele resultado e não outro, quais formações estavam em jogo de um lado e de outro... (MAGNO, [2007]: 49).

Levando em conta esta perspectiva, podemos considerar que todo processo de avatarização é uma *parangolagem*, uma transação que envolve a produção de algum tipo de conhecimento, o qual varia de acordo com a experiência que proporciona e com sua própria dinâmica.

Se voltarmos ao conceito Hindu de avatar, veremos que seus postulados e fórmulas mínimas se repetem, de alguma forma, nos conceitos de avatar da tecnocultura contemporânea (sobretudo em relação ao corpo gráfico 3D de ambientes como o SL), a saber:

1) Vinculação entre formações que, modalmente, se diferenciam em termos de: localização; potência; habitat e função:

No Hinduísmo: “Transcendência” x “Imanência”; “Deus” x “Humano”; “Natural” x “Sobrenatural”; “Controlador” x “Controlado”. Na Tecnocultura: “Real” x “Virtual”; “Humano” x “Máquina”; “Natural” x “Artificial”; “Usuário” x “Software”.

2) Apropriação temporária de algum suporte:

No Hinduísmo, o corpo biológico (humanóide ou não) é a plataforma de ação do “controlador” (Deus, no caso), mas os artifícios religiosos (estátuas, livros, imagens etc.) já indicam um processo de avatarização, embora diferenciado. Na Tecnocultura, o corpo biológico também é utilizado para que haja um processo de avatarização, embora ele necessite de aparatos materiais diversos (plataformas, hardware, software, conexões etc.) e o avatar é considerado um objeto gráfico com corpo alternativo ao seu controlador – daí a inversão de papéis entre as tradições sobre o termo avatar: na tecnocultura, o usuário, com seu corpo biológico, assume o papel de “Deus” e o corpo gráfico seria o “avatar propriamente dito”.

3) Transformação, complexificação ou suspensão temporária dos hábitos das formações envolvidas:

No Hinduísmo, o organismo que era possuído por uma suposta divindade, passava a agir como se fosse predestinado, invocando poderes e responsabilidades, fazendo julgamentos e promessas para uma futura pós-vida, entre outras transformações. Na Tecnocultura, um conjunto de códigos interligados em uma interface gráfica, via softwares e hardwares, que está apenas com suas funções programadas, começa a promover certas dinâmicas e a modificar-se a partir da presença do usuário – este seria um verdadeiro “espírito santo” que incorpora esse corpo gráfico e o faz, de certa forma, “ganhar vida”.

Olhando por esta perspectiva, não precisamos privilegiar o formato ou designer do avatar (biológico, textual, 2D, 3D etc.) nem o modo de manifestação de sua presença para

identificar a existência da experiência de avatarização: já que essa experiência se fundamenta muito mais em um processo ou função (a seguir especificaremos qual) que pode variar de plataforma a plataforma.

Sabemos que esse tipo de experiência em nível religioso possui características específicas – principalmente em termos de crença, produção de mandamentos e inquestionável aceitação por parte dos afetados –, as quais não são sentidas no mesmo nível de usuários do SL – muitos dos quais, quando saem da plataforma não necessitam acreditar que podem voar na RL ou trocar suas partes corporais em apenas um clique do mouse. Além disso, seus avatares gráficos não são, por enquanto, pessoas.

Aliás, se quisermos comparar as pessoas que eram consideradas “avatares” no hinduísmo com o conceito de avatar da tecnocultura, temos que levar em conta as pessoas que projetam os avatares de plataformas como o SL – isto é, os designers, programadores etc.; e não só os jogadores. A partir daí, é possível tomar o avatar como um processo que condiciona o desenvolvimento de um conhecimento que se vincula a expressões artísticas diversas.

## 4.2 AVATAR E SIMULAÇÃO

Rune Klevjer, em sua tese de doutorado, aponta o que é diferencial numa interação mediada por computador enquanto processo de simulação. Para ele:

Qualquer implementação de um modelo é uma simulação. Um modelo é, de acordo com o padrão militar de uso do termo, 'Uma representação física, matemática ou lógica de um sistema, entidade, fenômeno, ou processo'. Esta definição inclui todos os modelos, dos modelos científicos climáticos até as bonecas Barbie ou modelos de carros. Uma simulação representa o mundo não através de descrição, narração ou argumentos, mas através da construção de um modelo que procura, de alguma

forma, refletir as regularidades subjacentes aos fenômenos, eventos e processos no mundo, que foram selecionados para estudo<sup>42</sup> (KLEVJER, 2006: 16).

Há, pelo menos, três tipos de implementação de um modelo: a) por computadores; b) por humanos, ou c) através de computadores e humanos:

Modelos podem ser abstratos (um modelo matemático) ou concretos (um soldado de chumbo). Tradicionalmente, modelos podem ser implementados por humanos, que conduzem simulações com o intuito de jogo, treinamento e expressão cultural (...). Porém, modelos algorítmicos abstratos são construídos como um sistema de instruções e procedimentos que podem ser implementados por computadores assim como por humanos. Simulações de computador são simulações executadas por computadores (os quais são máquinas de simulação ou 'simuladores'), ou por humanos e computadores em combinação<sup>43</sup> (KLEVJER, 2006: 17).

O avatar, visto como corpo digital que simula um corpo biológico e promove a sensação de agência e incorporação, está envolvido em um processo de simulação que depende tanto da presença do usuário quanto de softwares que permitem, por exemplo, a combinação dos movimentos e ações do corpo gráfico na tela. Isto, a partir dos comandos que o usuário executa via manetes ou teclados. Olhando por esse viés, o avatar, no caso do corpo gráfico 3D, do SL, parece situar-se como uma simulação da simulação da simulação etc., já que há variados *graus*, *sentidos* e *modos* de engajamento e avatarizações que se complexificam dependendo da experiência de cada usuário. Ao falar em simulação, não estamos retomando a separação “aparência” x “essência”, já que uma simulação, por mais abstrata que seja, é uma *formação* e tem expressão própria e resistência em sua dinâmica – portanto, uma simulação nada tem a ver com valorizações como “falsidade”, “engano”,

---

<sup>42</sup> Livre tradução de: “Any implementation of a model is a simulation. A model is, following the standard military use of the term, “A physical, mathematical or otherwise logical representation of a system, entity, phenomenon, or process”. This definition covers all models, from scientific climate models to Barbie dolls or model cars. A simulation represents the world not through description, narration or argument, but through the construction of a model that is meant to in some respect mirror the underlying regularities of selected phenomena, events and processes in the world.”

<sup>43</sup> Livre tradução de: “Models can be abstract (a mathematical model) or concrete (a tin soldier). Traditionally, models can only be implemented by humans, who run simulations for the purpose of play, training and cultural expression (...). However, algorithmic abstract models are built as a system of instructions and procedures that can be implemented by computers as well as by humans. Computer simulations are simulations that are run by computers (which are simulating machines or ‘simulators’), or by humans and computers in concert.”

“ilusão”, ela só não se situa no mesmo lugar que uma *formação* considerada física ou fora do ambiente 3D:

Isto tem a ver com a afirmação de que, para nós, o que quer que se diga é da ordem do conhecimento. O que interessa é entender a *diferença de arquivos* dos conhecimentos, saber qual é o arquivo e quais são as conexões entre os arquivos (...). Se é que devemos manter o termo, uma *ilusão é um erro de situação do arquivo*. O que produz ilusão é situar errado o arquivo a que estamos nos referindo: tiramo-lo de uma região onde é arquivo de um fato nem um pouco ilusório e o colocamos em outra. Há que entender bem isto, se não, trataremos de maneira errada a lida com os sintomas do Mundo. (...). No diretório certo, o arquivo não é ilusório, e sim absolutamente correto (MAGNO, [2007]: 149).

Seguindo a linhagem ludológica proposta por pesquisadores como Frasca e Aarseth, Klevjer defende que a “simulação é um elemento fundamental do jogo eletrônico” (KLEVJER, 2006:48). Além disso, comparado aos outros tipos de jogos (de tabuleiro, em quadras e campos etc.) – que são modelos com certas regras e comportamentos, mas se localizam em um ambiente não-digital –, os jogos de computador possuem um diferencial: são, ao mesmo tempo, “modelos e simuladores” (KLEVJER, 2006:98).

Porém, apostando nas hipóteses de Ted Friedman e de Aarseth (1997), Klevjer defende que os jogos eletrônicos, enquanto simuladores, são “máquinas cibernéticas; simuladores cibernéticos” (*idem*), os quais necessitam dos jogadores para que haja a formação de um circuito, via troca de dados de entrada e saída, e, daí, o estabelecimento de um sistema, relativamente autônomo, jogador-computador:

O que torna a interação com computadores tão poderosamente atraente - para melhor e pior - é a maneira como computadores podem transformar a troca entre leitor e texto em uma retroalimentação. Cada resposta que você gera provoca uma reação a partir do computador, a qual gera outra resposta e assim por diante, como o laço da tela para os seus olhos, em direção aos dedos sobre o teclado, para o computador, de volta à tela, torna-se um único circuito cibernético<sup>44</sup> (FRIEDMAN, 2002 apud KLEVJER, 2006: 98).

A noção de retroalimentação (*feedback loop*) entre humanos e máquinas foi proposta por Norbert Wiener no final da década de 1940 como parte da disciplina

---

<sup>44</sup> Livre tradução de: “What makes interaction with computers so powerfully absorbing – for better and worse – is the way computers can transform the exchange between reader and text into a feedback loop. Every response you make provokes a reaction from the computer, which leads to a new response, and so on, as the loop from the screen to your eyes to your fingers on the keyboard to the computer to the screen becomes a single cybernetic circuit.”

“cibernética” – a qual influenciou as noções básicas de termos como “interatividade” e “interação”. Contudo, embora as noções de “interatividade” e “controle” de um processo de simulação sejam bastante naturalizadas e quase não questionadas, Klevjer relembra que um usuário pode se localizar em pelo menos dois níveis diferenciados no “loop” (laço), em interação com uma máquina:

a) *Simulação transparente* (Primeira Ordem):

No modelo padrão de simulação interativa de computador, o usuário participa como um parceiro igual no, ou responsável pelo, processo de simulação; o programa de computador é uma ferramenta, um peça instrumental de tecnologia que permite ao jogador realizar simulações que de outra maneira não seria possível, ou seria significativamente mais trabalhoso ou impraticável. O usuário (o cientista, o engenheiro, o estudante, o jogador) opera, gerencia e experimenta com o processo de simulação através da observação de resultados, variando dados de entrada, alterando ou ajustando os modelos algorítmicos, e retrabalhando os pressupostos subjacentes. O processo de simulação é transparente, tanto porque o programa é projetado com uma interface para fins especiais que permite e facilita a transparência, quanto pelo fato de o que o usuário consegue (e está apto a) mudar ou alterar o programa diretamente<sup>45</sup> (KLEVJER, 2006: 99).

b) *Simulação Não-transparente* (Segunda Ordem):

Em contraste, através do modo de simulação interativa de computador não-transparente ou de segunda-ordem, o usuário se relaciona com o processo de simulação através dos dados de saída que a simulação produz - sem nenhum acesso às operações que produzem esta informação. O usuário entra em diálogo com o simulador não-transparente de acordo com as (no geral, altamente restritas) formas e convenções que o programa dita. O usuário está continuamente influenciando a maneira em que o processo de desenrola, mas somente indiretamente, através dos resultados que são apresentados pelo software e hardware. Em uma simulação de computador não-transparente, a simulação de primeira-ordem é transformada em um ambiente autônomo sobre o qual o usuário pode agir e afetar<sup>46</sup> (KLEVJER, 2006: 100).

---

<sup>45</sup> Livre tradução de: “In the standard mode of interactive computer simulation, the user participates as an equal partner in, or is in charge of, the process of simulation; the computer programme is a tool, an instrumental piece of technology that allows the player to perform simulations that otherwise would not be possible, or which would be significantly more laborious or impractical. The user (the scientist, the engineer, the student, the player) operates, manages and experiments with the process of simulation through observing results, varying input data, altering or tweaking the algorithmic models, and re-working underlying assumptions. The process of simulation is transparent, either because the programme is designed with a special-purpose interface that allows and facilitates transparency, or because the user is allowed to (and able to) change or modify the programme directly.”

<sup>46</sup> Livre tradução de: “In contrast, in the non-transparent or second-order mode of interactive computer simulation, the user relates to the process of simulation only via the output that the simulation produces – with no access to the operations that produce this information. The user enters into a dialogue with the non-transparent simulator according to the (often highly restricted) form and conventions that the programme dictates. The user is continuously influencing on how the process unfolds, but only indirectly, via the results as

Levando em conta esses dois níveis básicos de posicionamento do usuário em relação ao modo de operação e intervenção em um jogo, vemos que mais uma vez o SL se diferencia dos jogos de computador convencionais e plataformas de MMORPGs. Se nestes, o usuário só pode alterar aquilo que o sistema já previu e deixou pré-programado à espera dos inputs do jogador (simulação não-transparente), no SL, além de uma simulação de Segunda Ordem, também é possível a realização de um exercício de simulação que se aproxima de uma interação de Primeira Ordem, na medida em que o residente pode criar seus próprios objetos, scripts, regras etc. e modificar o ambiente de forma bastante ampla. Todavia, sem a plataforma 3D, os *softwares* e *hardwares* projetados pela Linden, a interação no SL e o *status* de criador, por parte do residente, só existiriam enquanto possibilidades distantes.

A não-consideração da existência desses dois níveis básicos de posicionamento do usuário nos faz tomar termos como “inteligência coletiva”, “morte do autor”, “conhecimento da multidão”, de maneira literal e acrítica. Por outro lado, não é somente uma única pessoa, sozinha, trancada em seu quarto (sem conexão à Internet), quem desenvolve as plataformas e programas de empresas como a Linden e, sem dúvida, a presença dos residentes é o que faz o SL se expressar da maneira que se expressa hoje.

O entendimento desses dois níveis de posicionamento em um processo de simulação via computadores nos possibilita situar, de forma mais clara, como avatares projetam exercícios de artificialização diversos, seja do ponto de vista de quem o desenvolve, seja do lado de um fruidor convencional.

### 4.3 PESSOA E AVATAR

Em diálogo com alguns pesquisadores que citamos acima, sabemos que todo avatar é uma prótese. Assim, em linhas gerais, o processo de avatarização é a aplicação das funções e a experimentação das atividades que se disponibilizam via presença do(s) avatar(es). Uma prótese, em termos médicos, é uma espécie de extensão artificial que substitui uma parte do corpo que está faltando. As próteses são usadas tipicamente para a substituição de partes que não estão presentes por diversos motivos como: perda por algum dano (traumático) ou ausência desde o nascimento (congenito), ou ainda para agir como complemento de partes deficientes do corpo. Olhando por esse viés, o avatar (o corpo gráfico 3D), seria uma prótese que substitui o corpo próprio do usuário por um corpo virtual que ele necessita para a fruição e exploração do ambiente virtual. Porém, relacionar o corpo gráfico de um ambiente como o SL apenas com o residente, como prótese que falta para este, é reduzir muito os processos envolvidos em uma interação neste ambiente – e esquecer, por exemplo, que há um grupo de desenvolvedores que projeta o avatar e suas competências para fins diversos.

Mas, o termo prótese, nesse sentido, precisa ser revisto. Para a Nova Psicanálise, toda formação é uma prótese. O usuário já é em si uma prótese resultante da *transa* (outro conceito importante) de inumeráveis formações, e o corpo gráfico, por sua vez, é também uma prótese que se disponibiliza ao usuário.

Por isso, seguiremos agora a hipótese de que outro conceito proposto pela Nova Psicanálise, o de *Pessoa*, pode ter boa aplicação no acompanhamento das questões trazidas pela utilização da ideia de avatar no ambiente sócio-tecnológico atual.

*Pessoa* é uma formação que, diferentemente dos demais vivos, porta o *Revirão*, isto é, está disponível ao movimento pulsional do registro *Originário*. Além disso, ela tem um *Primário* (seu corpo biológico e tudo que lhe é dado espontaneamente quando nasce) e um *Secundário* (tudo que é criado, produzido, como sistemas de linguagens, padrões culturais etc.). E mais, enquanto formação portadora desses três registros - Originário (que é o que a especifica), Primário e Secundário -, a *Pessoa* se apresenta como um *polo*, com um *foco* e com uma *franja* infinita. Como o *Revirão* está disponível, se as formações de determinado *polo* estiverem em um estado, por exemplo, positivo, terão possibilidade de passar, em continuidade, para outro estado – no caso, o negativo –, e assim infinitamente, de uma configuração qualquer a seu avesso e vice-versa. Isto é possível por referência ao *Originário*, que é neutro e indiferenciante quanto as configurações das formações. Nele, todas elas se equi-valem, isto é, se dispõem (não iguais, mas) com o mesmo valor.

O conceito de *Pessoa* abrange um rol de significações que vai da noção etimológica básica de “máscara” até a noção mais ampla de homem (no sentido de humanidade), passando por indivíduo, sujeito, relação, comunidade, diferenciação e, principalmente, sua significação que expressa a *abertura para a relação, que constitui a singularidade da Pessoa*. (ARAUJO, 2003: 203-4).

Em linhas gerais, *Pessoa* é

o conjunto infinito de formações e interesses com competência de conexão (a outras formações e interesses), constituindo a rede ou malha sintomática que nos afeta e locomove, hoje em dia cada vez mais qualificada no sentido de comportamentos e atitudes que levem em conta mobilidade, conectividade e comunicação (*idem*, 2003: 211).

Um dos diferenciais desse conceito de *Pessoa* diz respeito a suas bases e funções conceituais, que incluem, por exemplo, lógicas não-euclidianas, noções vinculadas às dinâmicas de redes complexas e emergentes, considerando a relação das *Pessoas*, enquanto formações, no mesmo nível de outras formações, em contínua comunicabilidade, vinculação e *transa* com estas e quaisquer processos existentes, passíveis de expressão em algum nível.

De acordo com Magno, “Eu = Pessoa = Rede. É a mesma coisa: *World Wide Web*.

Se saímos do foco de qualquer situação e ampliamos a franja, chegamos a uma *persona mundi* visível a cada momento da história” (MAGNO, [2005]: 21):

Vejam, então, que Eu=Pessoa não é indivíduo, já que não é o sujeito centrado, de Descartes; o sujeito dividido, de Lacan; ou a multiplicidade, de Deleuze. Eu=Pessoa é definível apenas como Rede. E onde termina uma rede? Ninguém sabe. Portanto, há várias, senão infinitas, amplitudes do Eu, ou da Pessoa (*idem*: 23).

Refletindo sobre a postura de Fernando Pessoa, em relação à multiplicação de personalidades – os chamados heterônimos –, Magno afirma que não há estranheza alguma em falar de dupla ou tripla personalidade, pois é o que todos têm:

Qualquer Pessoa, no percurso de seu cotidiano, de sua história, acaba por se meter num certo cenário, onde comparece como certo personagem. Estranhamos mesmo quando a vemos num outro cenário e, às vezes, se comportando de maneira diferente da de onde a conhecemos. Dado que a vida de cada um acaba por fortificar certo personagem, pensamos que as pessoas são aquilo que estão representando naquele momento, o que não é verdade. Pode até ser que, grande parte do dia, passem a representar o papel que lhes foi empurrado no meio social, mas sabem muito bem que não são aquilo. Qualquer adulto atento percebe que, em sua maluquice interior, os personagens são muitos. Isto, às vezes de época para época ou de situação para situação. Supondo que o corpo biológico permaneça mais ou menos o mesmo pela vida, a Pessoa não é a mesma (MAGNO, [2005]: 139).

Portanto, podemos pensar que, um corpo gráfico, uma máscara, um nome, um hábito, uma situação etc. – p. ex.: no que diz respeito à relação entre Pessoas e avatares (enquanto próteses) em plataformas como o SL – são formações que constituem a própria Pessoa:

O que é um corpo? Melhor dizendo, o que é o corpo de uma Pessoa? É uma idéia esquisita, mas a Pessoa deve ter algum corpo, caso contrário, ela não comparece. Mas onde começa e termina o corpo de uma Pessoa? Digo isto para desvincular essas noções e evitar sinonímia entre sujeito, indivíduo e corpo. (...) O que é o corpo de uma Pessoa? Esta pergunta é fundamental, pois pensamos que Pessoa seja um indivíduo da ordem da gente. Não é. Uma boa orientação para essa discussão é McLuhan com a idéia muito bem bolada de “extensões do corpo”, assim como nosso conceito de **Prótese**, herdado diretamente de Freud. Precisamos ficar com uma noção clara do que essa palavra indica, para não haver confusões na conversa, na escritura e na abordagem teórica e visualizarmos o conceito de maneira mais distinta. Do ponto de referência de nosso conceito de Pessoa, todas as extensões de uma Pessoa são suas próteses. Isso não cabe em outro pensamento. Todas as extensões são Próteses (dessa) Pessoa – podem colocar o *de*, o *dessa*, o *dele* entre parênteses, pois as Próteses são constituintes. Sua roupa, seus objetos, dizendo assim, suas máquinas, seu carro, sua casa, suas ruas, suas aglomerações ditas urbanas, sua cidade, seu país, seu planeta, seu sistema solar, sua galáxia, tudo isso é

extensão do corpo das Pessoas. O mais importante é que, em nosso modo de articular, tudo isso é Prótese. (MAGNO, [2004]: 130-131).

Nesse sentido, a noção de “Segunda Vida” é apenas didática, enquanto modificação de alguns dos modos de expressão e marcação da presença de uma Pessoa, a qual, na Tecnocultura, conta cada vez mais com espaços digitais e plataformas online diversas para se estender, multiplicar e se articular das maneiras mais complexas disponíveis.

#### 4.4 AVATARES EM REDE

Cada Pessoa, durante o processo de interação através de alguma plataforma lúdica, experimenta dinâmicas e posicionamentos específicos em relação ao tipo de envolvimento disponível em cada caso, com base em sua vivência singular e nas características próprias do ambiente em questão. Porém, qualquer processo de imersão ou engajamento – sobretudo via avatares –, faz convergir diversas posições, o que nos força a relativizar a separação em termos de níveis de simulação proposta por Klevjer (conforme subcapítulo 4.2).

Dessa forma, ao olhar para o processo de avatarização disponível em qualquer plataforma lúdica, na tentativa de situar um design que explique didaticamente os *sentidos*, *graus* e *modos* de engajamento entre *Pessoas*, avatares e plataformas, propomos um entendimento que mostra um processo em rede, com escalas variadas e conexões de difícil mapeamento – dinâmica esta que nos remete a uma espécie de “nuvem” de *formações*.

Como não estamos considerando as formações envolvidas nesta dinâmica apenas segundo suas diferenças — da *Pessoa* aos objetos gráficos, como "elementos", isto é, "indivíduos" ou "átomos" —, propomos expressar a transa que aí ocorre mediante diagramas

(que são recortes e devem ser visualizados em 3D para uma melhor ideia da complexidade das conexões e da infinitude da rede) que mostram como se daria, didaticamente, um processo de avatarização. No aglomerado que corresponde à Pessoa (azul) como polo, os traços que compõem seu foco [que é o que está graficamente disposto abaixo] são segmentos de uma franja com linhas cujo alcance vai ao infinito:

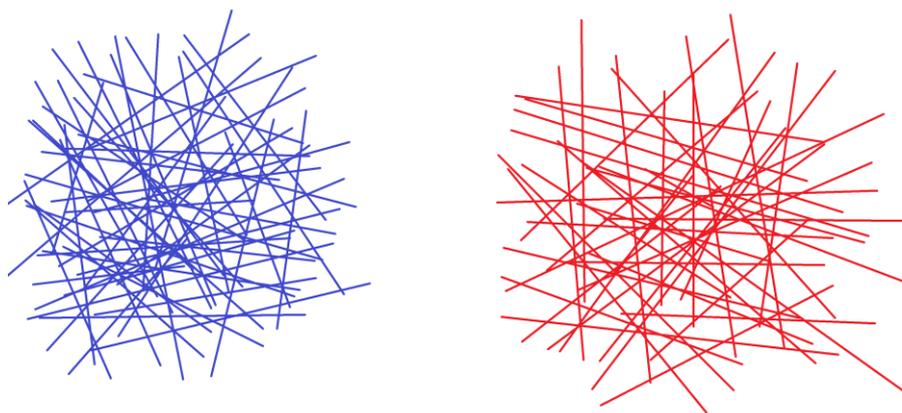


Figura 63 - Diagrama 1: Estado inicial. Em cada lado, um aglomerado de processos e formações: Pessoa (azul) x Plataforma lúdica (vermelho)

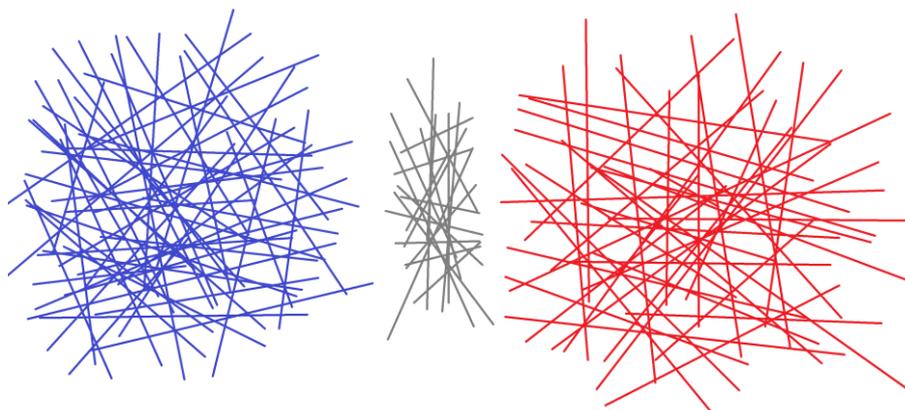


Figura 64 - Diagrama 2: Início do *Processo de Avatarização*, presença do *avatar* ao centro (cinza)

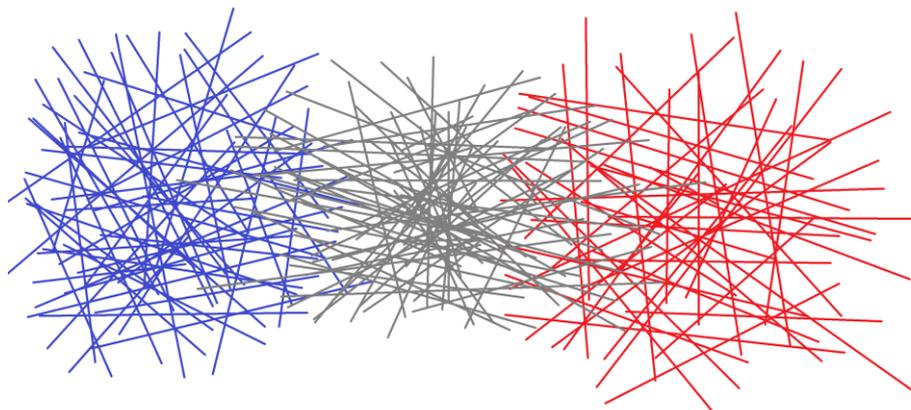


Figura 65 - Diagrama 3: Continuação do *Processo de Avatarização*, *transa* entre as formações envolvidas

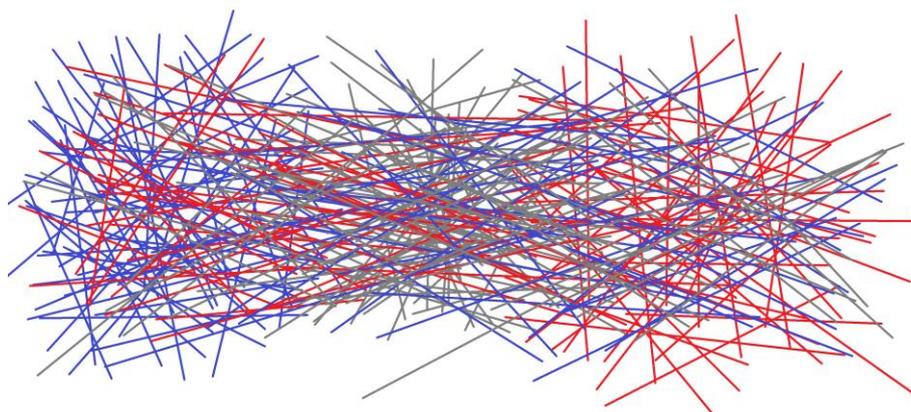


Figura 66 - Diagrama 4: Estado de elevada *avatarização*; quando, por exemplo, ocorre imersão (jogo) ou incorporação (religião)

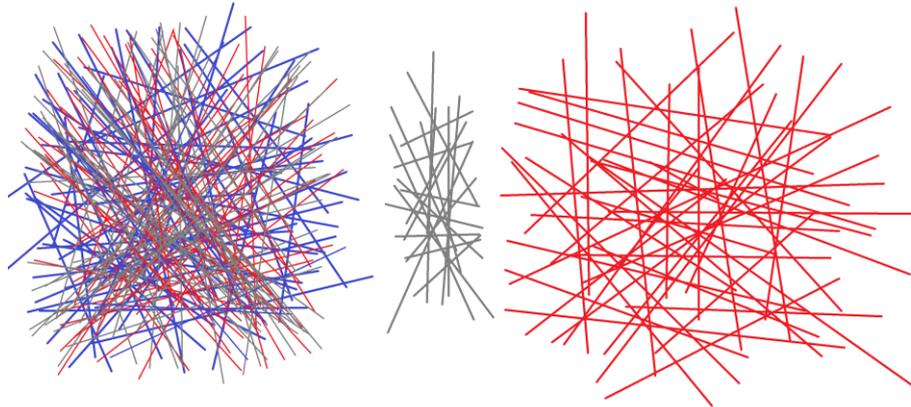


Figura 67 – Diagrama 5: Possível resultante de um *Processo de Avatarização*;  
Destaque para a transformação sofrida pela Pessoa (à esquerda, nas cores azul, cinza e vermelho)

Enquanto modelos lógicos, esses diagramas procuram reforçar o caráter complexo em jogo durante o uso de avatares diversos em todo tipo de ambiente lúdico, do ponto de vista de um único usuário (jogador), este também interagindo com softwares, hardwares, periféricos físicos etc. Tentamos mostrar uma espécie de passo a passo dos eventos básicos que dizem respeito às *transas* entre as principais formações em interação durante um tipo de *processo de avatarização*. Todavia, o processo não termina por aí, a possibilidade de avatarização em uma mesma plataforma é algo que tem vocação aparentemente infinita e pode ser dar através de vários *níveis, graus e modos de engajamento* – se quisermos, por exemplo, considerar a interação de várias Pessoas entre si, com seus avatares, em uma mesma plataforma, seria necessário outro tipo modelo diagramático.

No diagrama 5, mostramos uma das possíveis resultantes do exercício de avatarização, reforçando o caráter protético e mutante dos processos que afetam uma Pessoa, sobretudo, em nível Secundário (experiências culturais, conhecimentos diversos) – o que não quer dizer que qualquer Pessoa necessariamente seja afetada da mesma maneira ou que os outros processos não sofram modificações. Um usuário, ao gerar *inputs* e armazenar dados em

uma plataforma como o SL, em algum grau, interfere e modifica a constituição gráfica de seus avatares e do próprio ambiente lúdico.

#### 4.5 FUNÇÃO AVATAR

Em linhas gerais, os dois modos de aplicação do termo *avatar*, no Oriente e no Ocidente, por terem emergido em ambientes, contextos culturais e períodos históricos distintos, possuem uma série de especificações que poderiam impedir algumas abordagens teóricas que tentassem aproximar as duas noções – sobretudo aquelas que tendem a valorizar apenas um dos lados envolvidos. Considerando tais abordagens, abaixo criamos uma tabela para situar, didaticamente, algumas diferenças importantes em relação aos conceitos de avatar em cada caso:

	<b>Entendimentos básicos sobre <i>Avatar</i></b>	
	<b>Oriente</b>	<b>Ocidente</b>
<b><i>Surgimento</i></b>	Por volta do Séc. IV a.C. (e antes, via cultura oral)	A partir da década de 1970
<b><i>Contexto</i></b>	Religião (Hindu)	Jogos Eletrônicos (RPG, MUD)
<b><i>Modo de Manifestação</i></b>	Organismo escolhido pelos deuses	Criado por programadores e designers
<b><i>Suporte de Manifestação</i></b>	Corpo biológico (organismo humano ou outro)	Corpo gráfico (digitalmente construído)
<b><i>Função (Missão)</i></b>	Salvar o mundo	Promover interfaces entre: a) jogador x mundo simulado; b) jogador x jogador.
<b><i>Passagem</i></b>	Céu (Metafísico) ↔ Terra (Físico)	Terra (Físico) ↔ Terra (Virtual)
<b><i>Principais Envolvidos</i></b>	Deus (Controlador) ↓ Ser biológico (Controlado)	Humano (Controlador) ↓ Ser digital (Controlado)
<b><i>Níveis de Envolvimento</i></b>	1º Grau = Organismo possuído 2º Grau = Fiéis	1º Grau = Programadores e designers 2º Grau = Jogadores, usuários

<i>Modo de Envolvimento</i>	Crença (fé inquestionável)	Lúdico (imersão temporária)
<i>Divulgação inicial desses processos</i>	Testemunho de fiéis, tradição oral, livros, estátuas, ilustrações e artifícios religiosos diversos	A própria plataforma digital, os usuários, desenvolvedores etc., por variados meios de comunicação (da oralidade à hipermídia)

Tabela 3 – *Oriente x Ocidente*: entendimentos básicos sobre avatar

Por outro lado, se olharmos para a tabela acima focalizando os dois modos principais de aplicação e expressão da noção de *avatar* através de uma abordagem lógica e analítica – isto é, considerando tais dinâmicas, sobretudo, enquanto processos algorítmicos –, é possível desenvolver um entendimento que permita a convergência e o cruzamento entre eles.

Como apontamos anteriormente, há um vício em utilizar o *Princípio de Identidade* em campos que vão além da matemática pura para promover a separação entre processos, do nível biológico ao social, como se houvesse um fechamento absoluto entre os fenômenos. O próprio conceito ou a maneira de entendimento sobre a natureza do avatar surgiu em meio a um tipo de pensamento dualista, nos dois casos: a) No Hinduísmo: quando se projetou a passagem de um ser supostamente originário de uma *Transcendência* (Céu, Eternidade) para um plano *Imanente* (Terra, Contingência); b) Na Tecnocultura: quando se chamou de avatar um corpo gráfico, habitante de um *Mundo Virtual*, passível de ser incorporado por um usuário, este localizado no *Mundo Físico*. Embora, de fato, haja alguma diferença de localização ou posicionamento espacial entre o que se considera “*controlador*” e “*controlado*”, em ambos os casos, colocá-los em oposição ou separação absoluta não nos parece uma metodologia adequada.

Para a Nova Psicanálise, há um movimento de transcendência que nunca se realiza, uma vez que o Haver é imanente e não há nada para além dele, ou seja, seu instrumento teórico é a concepção de que o Haver é *homogêneo* (postura monista) – embora seja comovido por um movimento pulsional originário que busque obsessivamente não-

Haver<sup>47</sup>, mesmo que não-Haver, como o nome diz, não haja. Um exemplo prático dessa hipótese é a consideração de que não há oposição entre *Physis* x *Thesis*, ou entre *Natura* x *Cultura* (MAGNO, [2007]: 123) – tampouco entre *Mundo Físico* x *Mundo Virtual* – uma vez que qualquer processo existente, qualquer *formação* é um artifício:

O **Haver como lugar de ARTiculação**. Portanto, como puro ARTifício: Espontâneo ou Industrial. Espontâneo é o que encontramos por aí; industrial, é aquele que alguma formação, de dentro do Haver, produz, e não precisa ser humana, pois já há certa indústria no trabalho das abelhas e das formigas, por exemplo. (...) No entanto, é modalmente impossível estabelecer fronteira entre Espontâneo e Industrial. E nem interessa, pois o que pensamos como possibilidade de conhecimento não depende de teoria dos conjuntos (*idem*, [2007]: 124).

Dessa forma:

As diferenças, descontinuidades e oposições verificadas no mundo são consideradas apenas efeito do fechamento necessário para que as formações se constituam como tais, não se estabelecendo entre elas uma hierarquia estada em valores pré-dados, intrínsecos ou definitivos. Assim, em sua última instância, o campo em que as formações (recalcantes e recalçadas) pressionam umas as outras é tomado como absolutamente *homogêneo* (SILVEIRA Jr., 2008: 5).

Com base nesta postura, é possível identificar uma espécie de repetição com relação à aplicação do termo *avatar* nas duas tradições culturais que apontamos acima. Mesmo que cada um desses avatares possua características específicas (sobretudo em termos materiais) e promova modos de envolvimento diferenciados em cada contexto cultural (via crença ou não), ambos são próteses, artifícios, formações do Haver. Todavia, a pergunta a ser feita, considerando estes avatares lado a lado é: *qual é a função do avatar enquanto prótese?* Em outras palavras: *que tipo de prótese é o avatar?*

Antes de responder, cabe citar que, na maioria das pesquisas sobre avatar, tem se praticado um método que remonta ao vício atomista, o qual fecha o entendimento dos fenômenos em individuais, elementares etc. Um exemplo disso é a consideração de que o avatar seja uma “unidade gráfica” (KROMAND, 2007: 400), no caso dos jogos eletrônicos,

---

<sup>47</sup> O axioma de base e fundamento da Nova Psicanálise é conhecido como ALEI e é descrito da seguinte maneira: “Haver desejo de não-Haver”, ou “Haver quer não-Haver” ( $A \rightarrow \bar{A}$ ). É a máquina fundamental da clínica, que Freud chamou de Pulsão (de Morte), conceito que visa o Gozo Absoluto e definitivo: extinguir-se, sumir, radicalmente de si mesmo, seja no nível micro (homem), seja no macro (Haver). (MAGNO, [2004b]: 85).

ou um organismo individual (exclusivo e privilegiado) que teria sido possuído por alguma força, no Hinduísmo. Estas duas abordagens, que são as convencionais, têm como foco o corpo do avatar (gráfico ou biológico) e, muitas vezes, se esquecem de mostrar quais processos permitem ou facilitam que estes corpos sejam apropriados, ignorando, por exemplo, outros fenômenos envolvidos – da plataforma de base ao aspecto da fruição e afetividade que as pessoas, porventura, projetem nos avatares.

Levando isso em conta, propomos o entendimento de que todo *avatar*, qualquer que seja sua natureza, origem, contexto histórico etc., faz parte de uma dinâmica que ultrapassa sua constituição material. Dinâmica esta que chamamos genericamente de *processo de avatarização*, o qual é complexo, em rede, aberto – uma vez que todo avatar depende, por exemplo, de diferentes pessoas para experimentá-lo, testá-lo, contestá-lo, divulgá-lo, em vários níveis, ambientes, suportes etc.

Dessa forma, ao falar de *processo de avatarização*, interessa situar o avatar como parte de uma dinâmica que não se fecha em si mesma e estaria em um movimento de possibilidade contínua de mutação, ultrapassando, inclusive, os fechamentos propostos por teorias que tentam situá-lo em um campo específico, como se dá em determinadas religiões e disciplinas acadêmicas.

Em linhas gerais, *avatar* pode ser qualquer tipo de artifício de qualquer natureza ou modo de expressão. Todavia, considerando os modos de entendimento que vimos na Tabela 3, sabemos que o *avatar* possui dinâmicas específicas que, em síntese, dizem respeito a, pelo menos, três processos gerais interdependentes, a saber: *comunicação, mobilidade e transformação*.

- *Comunicação*: Entendida no contexto mais geral possível (segundo a noção de *transa*) – como interação, vinculação, consideração, relação, incorporação, contato, conexão, afetação etc. –, ocorre em vários níveis, graus e sentidos, e tem o avatar como um dos principais mediadores ou interface. Por exemplo: entre avatares, pessoas, ambientes, plataformas, linguagens etc.
- *Mobilidade*: Entendida como possibilidade de manutenção de uma prótese – no caso, o avatar – como canal, meio, interface, lugar, veículo, suporte material etc. de natureza variável que permite, sobretudo, o cruzamento, o deslocamento de posições e a mobilização de experiências diversas, incluindo a própria *comunicação* que se dá entre os processos envolvidos.
- *Transformação*: Ocorrência possível a partir da presença do avatar, deve ser entendida como passagem, avessamento, deslocamento, mudança ou suspensão temporária dos hábitos e dinâmicas em jogo, i.e., com duração instantânea e finita, capaz de emergir via algum suporte que permita a *mobilidade* e a *comunicação* entre processos diversos.

Em matemática, o termo *função* diz respeito à relação entre um dado grupo de elementos chamado *domínio* e outro chamado *contradomínio*. A função associa cada elemento do *domínio* exatamente com algum elemento no *contradomínio* (WIKIPEDIA, 2010), gerando assim certos resultados que seguem algum padrão lógico dependendo do tipo de função e da interação entre seus elementos. Porém, o sentido de função que tomaremos como base é mais geral e entende que função é uma espécie de *máquina*:

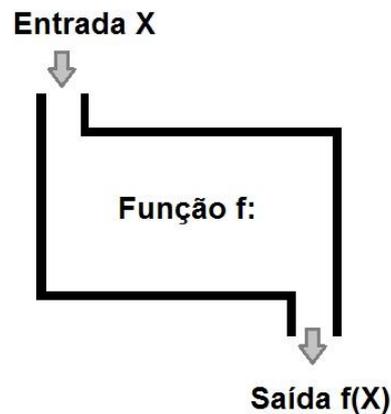


Figura 68 - Função como máquina

Como se percebe na figura acima, a função  $f$  relaciona uma entrada  $X$  a uma saída  $f(X)$ . Metaforicamente temos que a função é uma "máquina" que transforma a entrada em saída (*ibidem*).

O tipo de possibilidade de *transformação* em jogo quando falamos de avatar, em um *processo de avatarização*, diz respeito a uma dinâmica que pode ser entendida parcialmente através do diagrama acima, sendo que o *avatar*, neste caso, se situaria como a "máquina" que condiciona a mediação (interface) entre os dados de entrada e saída, em um *processo de avatarização*. Todavia, em vez de considerar apenas um sentido único, por exemplo, de  $X \rightarrow f(X)$ , como se houvesse relação de superioridade entre *domínio* e *contradomínio*, tendemos a considerar o *cruzamento* entre as formações de um lado,  $X$ , e as formações de outro,  $f(X)$ , de acordo com o conceito de *transa* (consideração, vinculação, comunicação etc.) proposto pela Nova Psicanálise.

Considerando os diagramas do subcapítulo anterior, vimos como o *processo de avatarização* é algo que ultrapassaria o próprio avatar (seja enquanto corpo biológico ou gráfico). Embora este seja fundamental no desenrolar do processo, quando sua presença se expressa, outros processos bastante intrincados emergem e o incluem, através da *comunicação*, *mobilidade* e a possível *transformação* de tudo que está em interação durante tal acontecimento.

Não há obrigação de ocorrer *transformação*, passagem ou suspensão temporária dos processos e hábitos envolvidos, à medida que o mesmo processo é repetido (por exemplo, em rituais religiosos ou por conta de alguma patologia decorrente do vício de jogar videogame), o avatar perde o caráter de função transformativa e se torna automatismo. É quando parte dos sintomas que já se solidificaram em processos anteriores, os quais, justamente, impedem a emergência de outros *processos de avatarização*, no sentido que propomos aqui. É preciso, portanto, analisar caso a caso para que se consiga medir os eventuais graus de *transformação*, *mobilidade* e *comunicação* disponibilizados via presença de avatares.

## 5 CONCLUSÃO

Vimos como o conceito de avatar se modificou ao longo dos seus mais de dois mil e quinhentos anos de existência, do Hinduísmo às Ciências da Computação, sobretudo no que diz respeito à apropriação do termo no contexto dos jogos eletrônicos criados a partir da década de 1970. Ao lado da modificação conceitual, nota-se uma transformação da aplicação deste termo através dos vários costumes, períodos históricos, ambientes, tecnologias e meios de comunicação que foram requisitados para a sustentação da presença do avatar, tanto em termos religiosos, quanto em práticas lúdicas e recreativas.

Apontamos como, mesmo em ambientes onde não se costuma usar o nome avatar, através de expressões estéticas e culturas aparentemente sem conexão com os contextos hinduísta e das ciências da computação (p. ex: no uso de máscaras, personagens religiosos e ficcionais, artifícios religiosos etc.), é possível identificar a existência do que chamamos de *processos de avatarização*.

Na tentativa de aplicar esta hipótese, com foco na Tecnocultura Contemporânea, pesquisamos e analisamos alguns dos principais processos que estão em jogo durante a interação com os avatares da plataforma Second Life. No percurso pela plataforma, além de experimentar a “Segunda Vida” nós mesmos, conversamos com mais de 50 (cinquenta) residentes e lançamos um questionário com perguntas que procuraram elucidar alguns padrões de comportamento.

A pesquisa empírica no SL ajudou a propor um entendimento lógico e metodológico de análise, segundo o qual é importante considerar os diferentes *sentidos*, *graus* e *modos de engajamento* disponíveis em cada plataforma ou jogo eletrônico em estudo, em relação à experiência de cada usuário. Ao observar estas variáveis e comparar à experiência que tivemos e ao que foi dito pelos entrevistados, ficou claro que o SL é uma plataforma que

envolve *processos de avatarização* múltiplos, ambíguos e muito complexos. Por esse motivo, descartamos a possibilidade de estabelecer uma conclusão única sobre o comportamento dos usuários e uma definição de como os avatares do SL se expressam.

Além disso, após fazer um levantamento bibliográfico sobre as noções de avatar mais correntes em áreas como *Cibercultura*, *Game Studies*, *New Media* e *Software Studies*, comparar as respostas dos residentes e analisar nossa própria experiência na plataforma, houve a necessidade de repensar o conceito de avatar e seus processos correlatos. Para isso, tivemos como recurso metodológico e teórico os aportes da Nova Psicanálise, com a qual chegamos às seguintes considerações sobre avatar:

- 1) O avatar (corpo gráfico 2D, 3D, personagem, câmera, máscara etc.) participa de um processo dinâmico, complexo, em rede, articulado com diferentes amplitudes e visível através de escalas que variam de acordo com o modo de análise utilizado pelo pesquisador.
- 2) O avatar, enquanto prótese, vincula-se ao seu usuário e, durante uma fruição lúdica, não deve ser visto como algo absolutamente separado dele. Enquanto Pessoa, o usuário inclui o avatar como parte de sua própria constituição, como um processo que se integra à sua rede de formações através das frequentes *transas* experimentadas nas dinâmicas de avatarização.
- 3) Enquanto função, algoritmicamente podemos definir o avatar como uma formação que tem como lógica condicionar e suscitar a possibilidade de emergência de processos que dizem respeito à *comunicação*, *mobilidade* e *transformação*.

Em linhas gerais, relembremos que estes achados são provisórios, fazem parte de uma abordagem inicial das hipóteses e questões levantadas durante este trabalho. Estas

apostas nos interessam à medida que parecem se adequar às descobertas mais recentes em vários campos científicos que consideram lógicas não-euclidianas e processos em rede, emergentes e abertos.

A partir destas considerações percebemos que o avatar não precisa ser enquadrado como processo específico nem em termos religiosos, nem no campo dos jogos eletrônicos, uma vez que passa a ser visto como um *modo de conhecimento* disponível. Modo este que, inclusive, pode fazer com que haja a necessidade de repensar várias definições e aplicações naturalizadas em nosso cotidiano. Poderíamos nos perguntar, por exemplo, se a tecnologia não seria uma espécie de avatar ou, ainda, se qualquer *formação*, dependendo de suas características e usos, não poderia, da mesma forma, ser vista como avatar ou parte de um *processo de avatarização*.

Finalmente, este trabalho diz respeito aos primeiros passos de um projeto maior, ainda em desenvolvimento, o qual procura apresentar um entendimento do avatar com base na fundamentação teórica proposta pela Nova Psicanálise – cujo modo de pensamento nos parece adequado para conduzir pesquisas atuais nas áreas de nosso interesse: como *Cibercultura*, *Game Studies*, *Software Studies*, entre outras.

## 6 REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Rosane Azevedo de. O orbanismo do século XXI. **Lumina**: revista da Faculdade de Comunicação da UFJF, Juiz de Fora. Ed.UFJF, v6, n.1 e 2, p.197-222, jan./dez.2003.

AARSETH, Espen. **Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

BARABÁSI, Albert-L. **Linked**. Cambridge: Plume, 2003.

BOLTER, Jay David; GROMALA, Diane. **Windows and mirrors: interaction design, digital art and the myth of transparency**. Cambridge: MIT Press, 2003.

BRESSAN, Renato Teixeira. Second Life, Web, Primeira Vida: transformações 2.0. In: SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO – CONSTRUINDO NOVAS TRILHAS, 6., 2010a., Salvador. **Anais eletrônicos...** Salvador: UNEB, 2010. Disponível em <<http://realidadesintetica.com/seminario/files/GT3artigo1.pdf>>. Acesso em 14 Jun. 2010.

\_\_\_\_\_. From masks to avatars: transformations through digital prostheses. **Digitium**. n.12. UOC. 2010b. Disponível em: <<http://digitium.uoc.edu/ojs/index.php/digitium/article/view/n12-teixeira/n12-bressan-eng>> Acesso em: 17 Jun. 2010

\_\_\_\_\_. From virtual to physical: Transformations of Avatars in Contemporary Cinema. In: AVANCA | CINEMA – ARTE, TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO, 1., 2010c., Avanca, Portugal. **Tomo II**, p.69-77, 2010c.

BRESSAN, R.T.; SILVEIRA Jr., P.M. Avatares em jogo: interfaces, processos e experiências. In: SIMPÓSIO NACIONAL ABCIBER, 4., 2010, Rio de Janeiro: UFRJ. **Anais eletrônicos...** Rio de Janeiro: ABCiber, 2010. Disponível em <<http://www.abciber2010.pontaodaeco.org/>>. Acesso em: 16 Dez. 2010.

BRITANNICA. **Encyclopedia of World Religions**. Singapore: Encyclopædia Britannica, 2006.

\_\_\_\_\_. Mask. In: Encyclopædia Britannica Online. Disponível em <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/367906/mask>>. Acesso em: 23 Dez. 2009.

DAVIS, Erik. **Techgnosis: myth, magic + mysticism in the age of information**. New York: Three Rivers Press, 1998.

FAITANIN, Paulo. Pessoa: a essência e a máscara! In: Revista Aquinate, n.3, 2006. Disponível em: <<http://www.aquinate.net/revista/caleidoscopio/Ciencia-e-fe/Ciencia-e-fe-3-edicao/Ciencia-3-edicao/03-pessoa%20-revisado.pdf>>. Acesso em 29 Nov. 2009.

FELINTO, Erick; BENTES, Ivana. **Avatar: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

FEYERABEND, Paul. **Contra o método**. São Paulo: Editora UNESP, 2007.

FRASCA, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: similitudes and differences between (video)games and narrative. 1999. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Acesso em: 06 Nov. 2010.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GIBSON, William. Neuromancer. 1984. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/5014695/Neuromancer-de-William-Gibson>>. Acesso em: 12 Jun. 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 5a ed., 2004.

JANSEN, José. **A máscara: no culto, no teatro, na tradição**. Rio de Janeiro: Ministério da Educação e Saúde, 1952.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KLEVJER, Rune. **What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games**. 2006. Tese de Doutorado, University of Bergen, 2006.

KROMAND, Daniel. Avatar Categorization. DiGRA 2007 Conference: The University of Tokyo, 2007.

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

LINDEROTH, Jonas. Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props. 2005. Disponível em: <<http://www.aestheticsofplay.org/linderoth.php>>. Acesso em: 22 Ago. 2010.

LORENA, Dimas Tadeu F.. Vampirismo virtual: a sobrevida digital do padrão narrativo. In: SIMPÓSIO NACIONAL ABCIBER, 3., 2009, São Paulo: ESPM. **Anais...** São Paulo: ESPM, 2009. 1 CD-ROM.

MACEK, Jakub. Defining Cyberculture. 2005. Disponível em <[http://macek.czechian.net/defining\\_cyberculture.htm](http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm)>. Acesso em: 13 Abr. 2010.

MAGNO, MD. [1996] **“Psychopathia Sexualis”**. Santa Maria: Editora UFSM, 2000.

\_\_\_\_\_. [2000/2001] **Revirão 2000/2001**. Rio de Janeiro: NovaMente, 2003.

\_\_\_\_\_. [2004] **Economia Fundamental: Metamorfoses da Pulsão**. Rio de Janeiro: NovaMente, 2009.

\_\_\_\_\_. [2004b] Economia Pulsional: Trabalho, Apropriação e Alienação. **Lumina**: revista da Faculdade de Comunicação da UFJF, Juiz de Fora. Ed.UFJF, v6, n.1 e 2, p.73-91, jan./dez.2003.

\_\_\_\_\_. [2005] **Clavis universalis: da cura em psicanálise ou revisão da clínica**. Rio de Janeiro: NovaMente, 2007.

\_\_\_\_\_. [2007] **A Rebelião dos Anjos: Eleutéria e Exousía**. Rio de Janeiro: NovaMente, 2009.

\_\_\_\_\_. A presença do Revirão. **Tranz**: revista de estudos transítivos do contemporâneo, 2009. Disponível em: <[http://www.tranz.org.br/4\\_edicao/artigos/MD%20Magno\\_APresencaDoRevirao.pdf](http://www.tranz.org.br/4_edicao/artigos/MD%20Magno_APresencaDoRevirao.pdf)>. Acesso em 11 Jan. 2010.

MANOVICH, Lev. The Aesthetics of Virtual Worlds: Report from Los Angeles. 1995. Disponível em:< <http://www.manovich.net/TEXT/virt-space.html>>. Acesso em: 4 Fev. 2009.

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies: Games in Culture**. London: Sage, 2008.

MEADOWS, Mark S.. **I, Avatar: the culture and consequences of having a second life**. Berkeley: New Riders, 2008.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)**. São Paulo: Cultrix, 2005.

MORNINGSTAR, C.; FARMER, F. R. The Lessons of Lucasfilm's Habitat. 1990. Disponível em: <<http://sunsite.unc.edu/pub/academic/communications/papers/habitat/lessons.txt>>. Acesso em: 12 Abr. 2010.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NEWMAN, James. The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. 2002. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>>. Acesso em: 12 Mai. 2010.

PEIRCE, Charles S. **Collected Papers**. Cambridge: Harvard University Press, (1931-1958), 8v. 1 CD-ROM.

PERANI, L.; BRESSAN, R.T. Wii will rock you: Nintendo Wii e as relações entre interatividade e corpo nos videogames. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS PARA COMPUTADOR E ENTRETENIMENTO DIGITAL - SBGAMES, 6., 2007, São Leopoldo: Unisinos. **Anais eletrônicos...** São Leopoldo: Unisinos, 2007. Disponível em: <<http://www.inf.unisinos.br/~sbgames/anais/gameecultura/shortpapers/34560.short.pdf>>. Acesso em 23 Set. 2008.

PIMENTA, Francisco José Paoliello. Semiótica e plataformas interativas multicódigos. In: **Anais do I Seminário de Epistemologia e Pesquisa em Comunicação**. São Leopoldo: Unisinos, 2009.

SALEN, K. ; Zimmerman, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2004.

SILVEIRA Jr., Potiguara Mendes da. O grande plano gnoseológico: comunicação e conhecimento. **Lumina**: revista do programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF, v. 2, n. 2, dez 2008.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. Bantam Spectra, 1992.

TAVARES, Roger. Cyborgs de carne e software: avatares e consciência nos jogos e nas redes. In: LEÃO, Lucia (org.). **Derivas: cartografias do ciberespaço**. São Paulo: Annablume, 2004.

TURKLE, Sherry. **Life on the screen: identity in the age of the internet**. New York: Touchstone, 1995.

WIKIPEDIA, the free encyclopedia. Avatar. Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar>>. Acesso em: 13 Jun. 2010.

\_\_\_\_\_. Personagem. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Personagem>>. Acesso em: 19 Ago. 2010.

\_\_\_\_\_. Function. Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Function\\_%28mathematics%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Function_%28mathematics%29)>. Acesso em: 22 Out. 2010.

WAGGONER, Zach. **My avatar, my self: identity in video role-playing game**. London: McFarland, 2009.

WILSHER, Toby. **The mask handbook : a practical guide**. New York: Routledge, 2007.

ZIMMER, Heinrich. **Myths and symbols in indian art and civilization**. Washington: Pantheon Books, 1946.