

EXISTIR E HABITAR EM MUNDOS VIRTUAIS: SOBRE COISAS E TRECOS IMATERIAIS

EXISTING AND DWELLING IN VIRTUAL WORLDS: ON IMMATERIAL THINGS AND STUFF

Laura Graziela Figueiredo Fernandes Gomes¹

Diogo Coutinho Iendrick¹

¹Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro, Brasil.

RESUMO

Este artigo concentra-se no exame do interesse, prazer e hedonismo associados ao desenvolvimento de uma existência virtual, a partir da comparação entre três diferentes plataformas: *Second Life*, *The Sims 4* e *World of Warcraft*. Em relação a esses mundos virtuais, a ênfase é direcionada à compreensão dos elementos que constituem sua mundidade e conferem autenticidade, especialmente o papel crucial do avatar como objeto técnico central que possibilita o engajamento nesse modo de existência. O espaço virtual assume relevância por sua capacidade de consolidar a presença e envolvimento do indivíduo nessa experiência com o avatar, a partir das *affordances* proporcionadas pelo ambiente e na criação de uma atmosfera onde se quer existir. Por meio das observações participante dos autores nos três mundos virtuais, são comparadas as especificidades que os distinguem, mas, sobretudo, as características comuns que atraem e mantêm engajamentos consistentes de usuários com os objetos sociotécnicos que aprenderam a singularizar. Nesse sentido, concluímos que, além da singularização dos avatares e dos ambientes em questão, a composição do segundo narra uma história em que os diferentes engajamentos elaboram a atmosfera e adensam a imersão enquanto experiência de consumo (modo de apropriação) da plataforma.

Palavras-chave: Mundos Virtuais; Imersão; *Affordance*; Atmosfera; Objetos Técnicos.

ABSTRACT

This article focuses on examining the interest, pleasure and hedonism associated with developing a virtual existence, based on a comparison between three different platforms: *Second Life*, *The Sims 4* and *World of Warcraft*. In relation to these virtual worlds, the emphasis is directed towards understanding the elements that constitute their world and confer authenticity, especially the crucial role of the avatar as a central technical object that enables engagement in this mode of existence. The virtual space assumes relevance due to its ability to consolidate the individual's presence and involvement in this experience with the avatar, based on the affordances provided by the environment and the creation of an atmosphere in which one wants to exist. Based on the authors' participant observations in the three virtual worlds, the specificities that distinguish them are compared, but, above all, the common characteristics that attract and maintain consistent engagement of users with the sociotechnical objects that they learned to singularize.



Esta obra está licenciada sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

In this sense, we conclude that in addition to the singularization of the avatars and environments in question, the composition of this second narrates a story in which the different engagements elaborate the atmosphere and deepen the immersion as a consumption experience (mode of appropriation) of the platform.

Keywords: Virtual Worlds; Immersion; Affordance; Atmosphere; Technical Objects.

INTRODUÇÃO

O artigo tem como objetivo apresentar uma reflexão sobre os objetos técnicos – as coisas e os trechos – em ambientes digitais, em que os autores, na condição de usuários e pesquisadores, realizaram observações a partir de suas próprias experiências imersivas nos chamados mundos virtuais¹ com seus avatares, ambos engajados nesses mundos. Trata-se de um relato concebido em termos comparativos, levando-se em conta as trajetórias de vida e os pertencimentos identitários distintos dos pesquisadores, em termos geracionais e de gênero. Em função de nosso envolvimento com os mundos em questão, seja realizando objetivos e projetos neles, ou simplesmente interagindo com o ambiente e demais criaturas, ou ainda, com NPCs (*Non Playable Character*), o diálogo etnográfico levará em conta seus respectivos modos de existir e habitar, com destaque para diferentes tipos de paisagens que estes ambientes permitem criar, tais como ambientes naturais e mesmo urbanos, residências, lojas e objetos.

Ao longo do artigo, foi observado que realidades virtuais não são menos reais (Guimarães Júnior, 2000). Ao contrário, durante os anos em que vêm construindo seus modos de existência nesses mundos, a autora e o autor têm buscado compreender os motivos que levam cada vez mais pessoas de diferentes origens e idades a desenvolverem e a investirem em seus modos de existências virtuais, sem reduzi-las exclusivamente a formas de entretenimento ou escapismo, mas como experimentações de si com investimento existencial e consciente – ainda que intermitente.

Ao admitirem um relativo afastamento de seus corpos físicos, e mesmo de um certo estado psíquico para existirem e habitarem em outros lugares, em corpos diferentes, estranhos, ambos os autores puderam experimentar e compartilhar com os demais usuários outros regimes de *self*, de sensibilidade e imaginação não experimentados anteriormente por eles em suas vidas cotidianas offline fora desses ambientes virtuais, pondo em evidência o estranho ou o infamiliar, conforme discutido por Freud (2021) e Gomes (2020).

Mesmo admitindo-se com Michel Foucault (2013) que o corpo humano é uma topia implacável de onde não se pode ausentar ou escapar de sua centralidade para nossa relação com o mundo, especialmente no modo como o experimentamos e o conhecemos, nós sabemos que esta centralidade quanto à forma de nosso corpo deve-se, em grande medida, à evolução que impôs à nossa espécie e às demais um processo

adaptativo em relação ao ambiente natural no qual vivemos. Segue-se – e o momento presta-se a essas considerações – que, uma vez havendo modificações drásticas no planeta em que vivemos, a nossa espécie ou se adapta a elas, ou poderá desaparecer (Latour, 2020). Como ela possui abertura e propensão para a adaptação, segue-se também que o organismo humano é ao mesmo tempo conhecido e não conhecido por nós. Assim, boa parte de nossa evolução repousa sobre essa relação ambígua entre o que conhecemos e não conhecemos sobre nossa trajetória como espécie e como indivíduos, portanto, ao que nos é familiar e infamiliar.

Conforme Freud (1988) argumentou sobre o papel da filogenia e da ontogenia da espécie humana, o fato de a maioria das pessoas não conhecerem seu próprio desenvolvimento orgânico e psíquico, apesar de possuírem familiaridade com ele, pode torná-las suscetíveis a doenças e sofrimento mental. É preciso que certas circunstâncias especiais ocorram para permitir que um evento ou mesmo objetos possam revelar – algumas vezes subitamente – ou trazer à baila algo que possa ser entendido como relacionado ao mal-estar, à doença ou à angústia. Em situações desejáveis, a clínica psicanalítica ou as religiões podem ser meios de se buscar esse conhecimento de si de forma consciente, autorreflexivo ou místico. No caso da psicanálise, essa busca seria acompanhada por um analista que assistiria a pessoa na recuperação do cenário inaugural do(s) impasse(s) ou evento(s) que provocaram seu sofrimento. Porém, nem sempre a terapia é possível, o que não impede que o evento ocorra e ponha a pessoa diante de situações que evidenciam a relação com a origem de algo que lhe diz respeito. Sonhos, reminiscências (*à la* Marcel Proust), viagens, leituras, mudanças de vida podem facilitar a irrupção deles, trazendo de volta o que Freud (2021) chamou do infamiliar.

Em 2005, Sherry Turkle (2005) já chamava atenção para o fato de que as tecnologias digitais, por várias razões a serem pesquisadas, mudariam nossas concepções de sujeito e alterariam sobremaneira o processo de assujeitamento, pela forma como tendiam a romper com o *modus operandi* da construção de si que se estabeleceu na civilização ocidental a partir dos tempos modernos. Segundo a autora, as alterações provocadas pelas tecnologias digitais desestabilizariam nossos regimes de *self*, de percepção de si e do mundo – e isso incluiria todos os sentidos, a começar pela visão – além dos regimes de emoções, afetos e corporalidades. Tal fato levaria à relativização cada vez maior da exclusividade da dimensão orgânica humana, não pela sua negação, na forma de uma renúncia ou substituição, mas por uma nova ética de maximizar a abertura para experimentações de novos regimes identitários híbridos, por meio de uso de substâncias (hormônios, drogas), de próteses e de outras manipulações corporais, bem como dos sentidos e emoções, visando a uma maior aquisição de habilidades em relação às tecnologias digitais para que estas pudessem levá-las mais e melhor às experimentações de si, em outras palavras, levá-las a normalizarem suas divergências identitárias.

Inicialmente, esse deslocamento do corpo físico não seria somente para outros lugares, no caso, *chats* e as primeiras comunidades virtuais pesquisadas por Howard Rheingold (1994) e Sherry Turkle (1997), como o MUD². Alguns anos depois, com a invenção da placa de vídeo no final da década de 1990, surgiram os primeiros ambientes em 3D, mais imersivos, no qual o usuário entrava se conectando a um avatar, isto é, deslocando-se para outros corpos e com o desafio de, através deles, desenvolver e experimentar outros modos de existência, muito embora o aqui e agora e o estar lá (Gomes; Leitão, 2021) continuassem interligados sociotecnicamente.

Em termos objetivos, o avanço das tecnologias digitais nesta direção propiciou a normalização dos processos de divergência identitária que já vinham ocorrendo desde os movimentos de contracultura dos anos 1960, 1970 e 1980 (Heath; Potter, 2004), mas que, até então, eram mais comuns entre artistas – especialmente músicos e atores –, escritores, místicos, movimentos culturais, como aqueles que se apresentavam como alternativos e consumidores de substâncias psicoativas e desafiavam o sistema para poderem viajar³.

Como não poderia deixar de ser, essa condição trouxe uma nova forma de hedonismo. No início da modernidade, o romantismo promoveu o acesso à leitura extensiva de romances, propiciando o hedonismo elusivo, imaginativo, facultando a emergência do *daydream*⁴ de que falou Campbell (2001) e acabou por se tornar um elemento fundamental para a formação do consumismo/consumidor moderno no mundo contemporâneo, pós-industrial, pós-capitalista e ultraliberal. A cultura das mídias digitais, em especial dos *games* e dos mundos virtuais com seus ambientes imersivos e suas criaturas (avatars) vem facultando a prática extensiva e intensiva da divergência identitária, afinal, “[...] mundo vivido é o mundo que se abre (e que se faz) na experiência prática de viver junto com outros e em meio a processos diversos [...]” (Rabelo, 2014, p. 23).

Esta é, para Bruno Latour (2012), a conceituação de modo de existência, caracterizando os diferentes modos pelos quais humanos e não humanos existem no mundo, não havendo uma distinção fundamental entre tais. Sendo assim, pessoas, objetos, ideias e instituições participam de redes de relações e interações em pé de igualdade, a partir de seus significados e relevância em determinados contextos, dentro de determinadas redes de relações.

Como foi dito, o foco neste artigo não é discutir os mundos virtuais como ambientes de sociabilidade, mas discutir esse tipo de interesse, prazer e hedonismo que consiste em desenvolver um modo de existência em ambientes virtuais. Assim, para o propósito deste trabalho, em se tratando de mundos virtuais, é preciso pensar como e em que consiste essa mundidade, quais são seus elementos constitutivos em termos de objetos técnicos necessários para que esse mundo ganhe verossimilhança e, fundamentalmente, possa ser compartilhado com outros que cultivem

o mesmo interesse. No caso dos mundos propostos neste artigo, a coisa, ou melhor, o objeto técnico fundamental, responsável pela experiência mais contundente deste modo de existência, é o avatar, a criatura para a qual nos deslocamos e passamos a controlar nesses ambientes.

Torna-se importante dizer que este deslocamento não é linear. Não se trata de uma mera extensão do Eu (Rose, 2011; Turkle, 2005) offline que se apodera de um boneco digital, pois, no trajeto sociotécnico do *login* à construção da personagem, ocorrem muitas formas de agências entre o humano e os não humanos maquínicos que acabam por desconstruírem o regime de *self* offline. Por mais realista que se deseje ser, isso não acontece. Indivíduos que praticam religiões que lidam com fenômenos de possessão, xamanismo etc. sabem que as pessoas quando incorporam entidades, espíritos, elas mudam, porém não se tornam totalmente irreconhecíveis. Apesar da entidade, ela é singularizada por aquele(a) que a incorpora. No caso da tecnologia, a dimensão psíquica da conexão com o avatar não é tão diferente. Tem particularidades, mas possui muitas aproximações que dizem respeito ao processo de afastamento ou deslocamento do regime de *self* da pessoa.

Quanto às diferenças, elas consistem em um investimento criativo maior por parte do usuário. Ele escolhe quem desejará ser naquele mundo ou como se apresentará nele. Isso significa dizer que possui liberdade e toma todas as decisões críticas para conceber a sua criatura da forma que deseja com os recursos e habilidades que possui. Isso não impede que ele perca o controle da situação. A criatura, como uma nativa maquínica, acaba invertendo a relação de poder inicial e passa a exercer também um poder de agência maior sobre seu dono, dentro do mundo e com consequências para o offline também. O fato de poderem tomar decisões críticas não exclui a resiliência sutil da máquina, dos limites impostos pelo sistema por meio de seu próprio avatar e pela empresa administradora. É nesse contexto todo de agências e contra-agências que irrompe o estranho com suas diferentes facetas, da surpresa, do espanto, do esquisito, do cômico e até mesmo do medo e do sofrimento. De toda a forma, tal como no mundo real, as relações sociais não têm início apenas nos humanos, no caso, em seus avatares, mas também nas coisas e objetos que são criados e postos ali por eles para construírem, existirem e habitarem o mundo. Se, inicialmente, a tendência é haver um processo de humanização dos avatares, com o tempo haverá, concomitantemente, a avatarização dos/as humanos/as em questão.

HABITANDO OS MUNDOS VIRTUAIS

A construção de nossos campos empíricos se deu nos ambientes virtuais do *Second Life*, *World of Warcraft* e *The Sims 4*. O primeiro, criado em 1999 pela empresa estadunidense Linden Lab, se mantém atual e relevante como referência de mundo virtual. Nele, os avatares

criados podem explorar diversos ambientes, singularizando suas próprias aparências e também seus ambientes.

World of Warcraft é um jogo on-line do gênero MMORPG⁵ desenvolvido pela Blizzard Entertainment a partir de 2004 como derivação do jogo *Warcraft: Orcs & Humans*, lançado em 1994. A criação de personagens permite o engajamento em aventuras de combate. Guerreiros, druidas, magos, sacerdotes, paladinos e outros combatem por suas facções que agregam diferentes raças, como humanos, orcs, elfos noturnos, goblins etc.

E, por último, *The Sims 4* costuma ser caracterizado como jogo de simulação social, desenvolvido pela Maxis e publicado pela Electronic Arts. Lançado em 2014, segue com expansões e atualizações ainda em 2023. É parte da série de jogos *The Sims*, inicialmente lançada em 2000. Não é um jogo *multiplayer*, mas solitário, em que os *sims* ou são controlados pela IA do jogo ou pela própria pessoa. Enquanto *World of Warcraft* é caracterizado por seus objetivos específicos, missões e aventuras pré-determinadas pela administradora, *Second Life* e *The Sims 4* não possuem objetivos pré-determinados: são abertos à experimentação e à criação.

Dito isso, mundos virtuais não são meros gráficos ou redes sociais texturizadas com imagens às quais atribuímos algum significado e através das quais interagimos com bonecos animados. Mundos virtuais exigem engajamento, pertencimento, participação e habilidades, já que para muitos tornou-se um tipo de trabalho – o lugar onde se trabalha –, em suma, um lugar onde os humanos continuam presentes, mas divididos com suas criaturas. No *Second Life*, no *World of Warcraft* e no *The Sims 4*, não por acaso, o avatar, a criatura gerada pelo sistema, é também uma toopia implacável, possuindo a centralidade naquele mundo, de modo similar ao seu dono no mundo offline. Não haverá engajamento naquele mundo se o usuário humano não se interessar pela sua criatura que viu nascer do outro lado da tela em seu primeiro *login* e não se dispuser a singularizá-la, isto é, a cuidar dela com afeto e dedicação. E uma vez se dando conta dessa particularidade e, tendo iniciado o processo de singularização de seu avatar, percebe-se que esse processo é interminável, como na própria vida offline. Quanto mais singularizado e cuidado, mais os avatares podem recompensar seus donos, concedendo-lhes alguma forma de mana (Malinowski, 2018) ou carisma naquele ambiente — no caso do *Second Life* e *World of Warcraft* —, uma vez que, mais adiante, o usuário humano perceberá que não é suficiente singularizar a aparência de sua criatura, mas precisará criar uma vida social e uma reputação para ela à medida em que se socializa com o ambiente, frequenta diferentes lugares e espaços para desenvolver sua existência junto à sua criatura.

Nesses termos, a questão do espaço lá dentro (Gomes; Leitão, 2021) torna-se fundamental, porque, pensando no modo de existência a ser levado com seu avatar, este espaço precisa ter atributos que confirmem, que sinalizem, não apenas sua presença naquele mundo, mas seu engajamento com ele. Afinal, não se investe em termos sociotécnicos (Latour, 2012) em

acessar aqueles mundos, em manter um avatar singularizado, se não houver algum projeto, um desejo, ou um apelo para além da mera curiosidade. O interesse pelos mundos virtuais exige uma disponibilidade subjetiva dos usuários para criarem seus outros, expandirem-se em dobras, pregas, estranhar-se – o que não significa fragmentar-se. Mas independente de querer ser muitos ou poucos, existir no *Second Life*, por exemplo, é habitá-lo e isso não é um dado, não é um mero efeito de estar lá.

Habitar esses mundos é algo a ser construído por meio de um processo de engajamento com essa forma de mundidade específica, que não exige apenas adesão ao processo de inventá-lo, reinventá-lo constantemente em termos objetivos em relação aos demais recursos técnicos e objetos técnicos disponíveis, mas também significa ter de aprender a lidar com as ferramentas e mecanismos nativos, identificar como usar formas e texturas para compor desde utensílios até mesmo cenários inteiros, paisagens etc. Esse engajamento com o ambiente não é imediato, mas ocorre com o investimento subjetivo do usuário em seu próprio avatar, até se converter no seu desejo de fixar residência no mundo e se interessar por aprender a construir objetos para participar dele também – no caso do *Second Life* e do *The Sims 4* – como criador e produtor do próprio ambiente físico do mundo e de outros objetos técnicos, seja para si próprio, seja para compartilhar, dar, vender e deixar no próprio mundo. Nesse sentido, salvo a ilha onde nasceu – e é de uso coletivo –, no caso do *Second Life*, seu avatar, as ferramentas básicas para construção de qualquer coisa e alguns objetos genéricos que se encontram disponíveis em seu inventário inicial, todo o resto ele tem de fazer, ganhar ou comprar.

De maneira semelhante, o engajamento no *The Sims 4* acaba exigindo conhecimentos específicos sobre objetos técnicos que singularizem o *sim* – que aqui chamamos de avatar – e também os objetos dentro do mundo virtual, uma vez que tudo que se encontra disponível, inicialmente, possui aparência cartunesca⁶ e há uma grande procura por itens mais realistas, conforme apresentaremos adiante. Os humanos, então, precisam aprender onde encontrar – de maneira gratuita ou não – narizes, bocas, olhos, *skins* corporais, tons de pele, cabelos, sobrancelhas, camas, eletrodomésticos, pisos etc., seus formatos de arquivo pertinentes e onde inseri-los no computador para que o *software* consiga reconhecê-los. E, eventualmente, também têm que lidar com arquivos corrompidos que podem comprometer o *software* — ou mesmo o computador —, no conhecido *crash*.

Diferente das duas plataformas mencionadas, no *World of Warcraft* não há liberdade criativa de objetos técnicos além dos moldes previamente disponibilizados pela empresa administradora. Toda customização possível realizada no avatar – conhecido naquele mundo como *char* (de *character*) ou apenas personagem – como roupas, armaduras, armas e modificações corporais variam dentro de um pequeno espectro previamente estabelecido pela empresa.

No *Second Life*, fazer, ganhar e comprar, é importante destacar, são possibilidades que convivem ao mesmo tempo e dependem das habilidades que a criatura desenvolver lá dentro. Mesmo quando comprar qualquer outro objeto, ele terá sido feito por um avatar, não pela empresa que administra o mundo e, muito importante, menos ainda por empresas de fora do mundo. Tudo o que é diferente, singularizado, é feito pelos próprios avatares e a variedade desses objetos é imensa, além da engenhosidade e mesmo do apuro estético. Em certo sentido, é possível dizer que o *Second Life* é um mundo, mas também um grande acervo de objetos digitais feitos de *mesh*⁷, cujo valor reside na singularidade de seu processo criativo voltado para a construção daquela mundidade específica, além de eles contarem a história do próprio *Second Life*, que completou seus 20 anos de duração ininterrupta. Em relação ao enorme acervo de objetos que são feitos pelos próprios residentes, a maior parte consiste daqueles que dizem respeito ao aperfeiçoamento estético de seus corpos *mesh* (corpos, cabeças, *skins*, roupas, acessórios), seguidos daqueles voltados para o paisagismo e arquitetura (casas, prédios, estruturas urbanas etc.) e, muito importante, a mobília, os trecos e as coisas, nos termos de Daniel Miller (2013). O mesmo ocorre no *The Sims 4*, redundando em diferentes formas de qualidade da experiência elusiva e hedonismo (Campbell, 2001).

Não por acaso, a dimensão espacial ganha enorme relevância nesse ambiente sociotécnico, tornando-se um aspecto fundamental para a sua fruição. O *Second Life* já é reconhecido por geógrafos, urbanistas, arquitetos e *designers* como um laboratório para simulações e experimentações de diversos tipos. Das formas às possibilidades de texturizações, tomemos as contribuições de Doreen Massey (2008) em sua abordagem alternativa do espaço para melhor pensar o valor heurístico dos mundos virtuais e explicitar as três proposições apresentadas pela autora:

[...] Primeiro, o espaço como produto de inter-relações, como sendo constituído de interações [...]. Segundo, [...] o espaço como a esfera da possibilidade da existência da multiplicidade, no sentido da pluralidade contemporânea, como a esfera na qual distintas trajetórias coexistem [...]. Terceiro, [...] o espaço como estando sempre em construção [...] porque o espaço, nesta interpretação, é um produto [...] de relações que estão, necessariamente, embutidas em práticas materiais [...] ele está sempre no processo de fazer-se [...] (Massey, 2008, p. 29).

No *Second Life* – e também no *World of Warcraft* –, as três proposições encontram-se presentes. A vida é nômade em muitos sentidos, com muitas mudanças, visto que seus residentes costumam circular pelo mundo explorando formas de habitar em diferentes ambientes, mudando suas trajetórias de vida, refazendo seus projetos, enfim, experimentando sucessivas metamorfoses, tanto corporais/identidade, como residenciais e paisagísticas. Tudo isso exige do espaço um protagonismo, pois é ele que suportará todas essas variações, diversidades de interrelações e práticas

materiais que ocorrem no mundo. Por conta disso, nenhum avatar habita um espaço vazio, neutro ou genérico. O espaço onde se habita possui sua natureza própria, com acidentes geográficos, topografias, terra, água, céu, nuvens, flora, fauna próprios que podem ser criados minuciosamente por *experts* (os desenvolvedores) e pelos próprios residentes em cada ilha (no caso do *Second Life*). Todo avatar experiente possui em seu inventário um acervo de acidentes e fenômenos naturais, variedades de rochas, tipos de terra, tipos de água, rios e mares, colorações e a riqueza da flora e fauna que podem ser feitas e compradas em lojas existentes dentro do mundo. O céu e as nuvens, bem como formas de luminosidade, posição do sol e horário (dia/noite) podem ser criados pelas ferramentas de *windlight* disponíveis nos navegadores. Todos os objetos podem ser interativos e controlados pelos avatares, a partir de *scripts* e dos navegadores. Além da paisagem ou natureza, existem outros objetos com os quais se pode interagir, como a casa, a mobília (*furniture*) e os utensílios, enfim, a partir de ideias que se situam não sobre as articulações sensíveis dos corpos, coisas e paisagens, mas em articulações entre eles também. É importante destacar que a maioria dos objetos adquiridos – tanto no *Second Life* quanto no *The Sims 4* – pode ser modificada e copiada para diferentes tipos de uso do dono. Uma casa feita por um construtor importante pode ser modificada pelo dono e adaptada às suas necessidades, interesses, fantasias e desejos em diferentes situações.

Nada do que foi dito até aqui contraria ou exclui os *sims* do *The Sims 4* e os *chars* do *World of Warcraft*, ressalvadas as especificidades de cada um. Todos eles necessitam e dependem de uma criatura – que, para simplificar, chamamos também de avatares. A diferença entre o *Second Life* e o *The Sims 4*, consiste no fato de que, no mundo do *The Sims 4*, não é fácil alterar a topografia ou a paisagem de um ambiente natural. Isso envolve obstáculos e processos nem sempre realizáveis, ou então, exige-se investimentos elevadíssimos. No *Second Life*, uma vez de posse de um terreno⁸ ou fração dele, um usuário pode modificá-lo completamente: de um cenário montanhoso pode passar para uma praia com ondas. O mesmo pode se falar do tipo de casa, mobiliário, se vai morar junto com outros, em cidades ou em ilhas mais reservadas. Existe uma série de relações estabelecidas entre um humano que opera uma máquina, esta máquina, o avatar por ele criado e o mundo virtual no qual esse avatar se corporifica⁹, em que corporificação se apresenta como uma “[...] instanciação específica... enredada nas especificidades de lugar, tempo, fisiologia e cultura” (hayles, 1999, p. 196 *apud* Grieve; Heston, 2012, p. 293, tradução nossa). Um avatar do *Second Life*, experiente e residente, então, conforme Laura Graziela Gomes (2012), sabe tirar proveito de todas essas especificidades e todas elas lhe proporcionarão um tipo de fruição única e singularizada. Logo, seu modo de existência é singularizado e individualizado.

Já a experiência no *World of Warcraft* não é atravessada por casas, residências e ambientes singularizados pelos próprios usuários. Não existe fixação dos avatares a espaços específicos, especialmente por não haver possibilidade de customização dos espaços. Os avatares costumam se fixar na capital mais usada no atual estágio do jogo. No mais, perambulam pelo mundo conforme necessidades relacionadas ao conteúdo: se precisam desempenhar uma atividade em determinado local, é exigido do humano um conhecimento da melhor forma para se chegar até lá, o que geralmente envolve portais mágicos e alguns minutos de voo em cima de uma montaria alada. Em alguns lugares, mesmo grandes capitais, como Exodar e Luaprata, raramente se vê atividade de avatares.

Em comum entre o *Second Life* e *The Sims 4* é que ambos são simuladores de vida, ou jogos de simulação social, como também são chamados, muito embora o enquadramento do *Second Life* enquanto jogo seja questionável (Gomes, 2012), mas ambos têm, no avatar, a sua centralidade. A diferença importante é que o *The Sims 4* não é um MMORPG: o usuário não interage com outros – apenas com *sims* controlados pela inteligência artificial ou por ele mesmo –, mas ainda assim é de uma maneira específica de existir que estamos falando; há toda uma vida se desenrolando ali. Mesmo no *Second Life* – ou algum outro mundo virtual – quando o usuário não loga para estar lá, *ele continua existindo, pois sua presença está marcada no espaço onde habita, uma vez que sua casa e suas coisas estão ali, mesmo que ele não esteja logado e interagindo.* O objetivo em aberto, tanto do *Second Life* quanto do *The Sims 4* é viver uma outra vida, em outro lugar e em outro corpo, experimentar aquela vida e aquele mundo específicos enquanto tais.

O *World of Warcraft* possui objetivo e dinâmica diferentes, uma vez que é propriamente um jogo de aventura e sua atividade varia de acordo com a expansão¹⁰ atual. Embora os humanos e seus avatares tenham certa liberdade de escolha sobre o que fazer dentro do mundo, existe uma narrativa prévia do conteúdo desenvolvida pela empresa administradora, que direciona as atividades a um clímax, que ocorre com o enfrentamento de um grande desafio ao final da expansão.

Second Life e *The Sims 4* são, em termos sociotécnicos, classificados como simuladores de vida (Adams, 2014). Apresentam algumas semelhanças e uma delas é a possibilidade de haver um certo estreitamento com a vida cotidiana offline do usuário – se ele assim desejar –, que seriam avatares mais realistas em ambientes também mais realistas, usando construções corporais de si e de espaço coincidentes com a realidade offline (Ramos, 2015). No *The Sims 4*, existe um grande apelo a esse estreitamento, especialmente evocado por uma certa rotina doméstica que os avatares desempenham: cozinham, põem mesa, levam o lixo para fora, usam e lavam o banheiro, lavam roupa em máquina de lavar, trocam de roupa para dormir, engravidam etc.

Ressaltamos que o entendimento de domesticidade, para nossos propósitos, se refere ao conjunto de engajamentos em que indivíduos se envolvem no espaço privado de uma residência, em atividades nomeadas como domésticas (Iendrick, 2019). E, embora uma considerável parte do envolvimento com o *Second Life* e o *The Sims 4* replique noções de experiências do mundo offline, seja na singularização dos avatares ou na constituição e decoração de ambientes, a existência e experimentações nesses mundos – especialmente no *Second Life* e do *World of Warcraft* – não se resumem a experiências domésticas. Existem diversificadas escolhas de existência e de habitar, desde dragões e sereias até ambientes apocalípticos e destruídos ou que desafiariam as leis da gravidade de nosso mundo offline.

Mas é preciso destacar que, no *Second Life*, o entendimento de simuladores de vida deve ser mais amplo e aberto. O nome *Second Life* significa literalmente segunda vida e, como tal, envolve conotações ontológicas e identitárias mais complexas. A expressão simulação não dá conta do problema. Preferimos substituí-la, de acordo com Campbell (2001), por uma forma de hedonismo, cuja qualidade da experiência depende muito da bagagem emocional e psíquica que os usuários carregam para dentro daquele mundo virtual e, por conseguinte, dos aspectos elusivos e imaginativos nela implicada, além de exigir também um investimento criativo, estético e especulativo a respeito da condição de estar/ser humano, mesmo quando sua opção por se apresentar naquele mundo se dá na forma de criaturas não humanas¹¹.

Porém, esses modos de existir e de habitar não serão o foco deste artigo. Nosso foco será o imaginário do realismo, ou melhor, a performance de um modo de existência que se imagina humano, demasiadamente humano, experimentações de si realizadas em conexão com avatares que se consideram realistas e, por isso mesmo, se observa também a preferência pelas experiências de habitar e de domesticidade também consideradas realistas – tais como possuir uma casa, mantê-la, para nela experimentarem os *modus operandi* de sua organização (decoração), a experiência de habitá-la e desenvolvê-la, incluindo até a possibilidade do estabelecimento de relações de conjugalidade relativamente estáveis nesses mundos, sem ter a obrigação de vinculá-la à realidade conjugal ou afetiva da vida offline.

Essa experiência não é menos complexa do que a mencionada acima. Decerto, no caso anterior de avatares não realistas, a estranheza (Gomes, 2020) é mais explícita em todos os sentidos, enquanto no caso dos avatares realistas, a familiaridade impera nessa outra forma de experiência, porém, com a irrupção não menos contundente do infamiliar. De fato, muitos começam querendo reproduzir suas vidas, mas, em algum momento essa tentativa de replicar a vida, mimetizá-la nesse outro espaço-tempo começa criando deslizamentos de si variados, *on-off*, sincrônicos. Uma das formas celebradas de simulação de vida social no *Second Life* é viver e habitar em

réplicas de cidades históricas ou emblemáticas de determinados países, ou então, criar uma segunda vida em determinados séculos, vivendo sob uma determinada cultura¹².

Durante a pandemia, Gomes e Leitão (2021) puderam observar a prática do turismo digital no *Second Life*, que levou à criação de ambientes próprios para atrair usuários interessados nesse tipo de experiência. Ambas fizeram observações em um hotel indiano localizado em uma ilha cuja paisagem era uma espécie de aldeia indiana com um lago e uma floresta em torno, enquanto o outro hotel ficava situado em um parque ou reserva em uma savana africana com direito à presença de espécies animais pertencentes à fauna africana. Sem dúvida, de forma criativa, os responsáveis por tais empreendimentos souberam explorar uma situação crítica que a maioria da população humana enfrentava naquele momento, em função do confinamento social. Nesse sentido, as autoras atestaram um dos muitos usos possíveis dos mundos virtuais, como outros espaços, no caso, para se realizar o turismo na forma digital em mundos virtuais como o *Second Life*, em situações de calamidade pública que exigem confinamento social.

Muito embora não se pretenda tornar essa possibilidade a realidade *per se*, os mundos virtuais e os artefatos materiais, ou seja, os objetos que o constituem são lugares outros que servem como contextos socioculturais específicos (Guimarães Júnior, 2004). Nesse sentido, em situações críticas, eles não substituem o turismo offline, mas podem dar continuidade à vida social. A pandemia foi um teste radical que comprovou – para o bem e para o mal – a capacidade de resiliência de nossa espécie a determinadas mudanças bruscas que estão ocorrendo em termos ambientais e geopolíticos. Tal como a literatura no início dos tempos modernos, mundos virtuais e outros bens culturais digitais tenderão a desempenhar daqui para a frente um papel crítico na formação dessa atmosfera.

Segundo Gernot Böhme (1993), uma atmosfera não é apenas a soma de elementos físicos presentes em um espaço, mas é também uma experiência subjetiva que emerge da interação entre esses elementos e a percepção humana. Os índices percebidos evocam significados nessa constituição: a fumaça como sinal de fogo, por exemplo. Esse autor descreve atmosferas como padrões unificados de sensações, emoções e significados que surgem – ao mesmo tempo em que são percebidos – ao entrarmos em contato com um ambiente específico. É a atmosfera, em grande parte, a responsável pela sensação de deslocamento, de virtualidade, seja em um filme, livro, *game* e, para o que nos interessa aqui, em mundos virtuais habitados juntamente com objetos técnicos:

Atmosferas são indeterminadas, sobretudo, no que diz respeito ao seu estatuto ontológico. Não se sabe bem se podem ser atribuídas aos objetos ou ambientes de onde emanam ou aos sujeitos que as experimentam. Também

não se sabe bem onde elas estão. Elas parecem preencher o espaço com um *Gefühlston* (sensação) como uma névoa, por assim dizer (Böhme, 2017, p. 14, tradução nossa).

Na expansão *Shadowlands* (2020) de *World of Warcraft* existia uma área – também chamada de mapa pelos usuários – que caracterizava uma espécie de purgatório no submundo, a Gorja (*the Maw*). O ambiente era irregular, em tons terrosos e cinzentos, enevoado, com muitas gaiolas de ferro, barulho de correntes, gritos agonizantes e longínquos e criaturas difíceis de derrotar. A atmosfera do lugar é descrita pelos usuários como pesada, sombria, um lugar em que relutavam ir para cumprir os objetivos. Ou seja, a intenção dos desenvolvedores foi atingida com sucesso na criação da atmosfera. Embora virtual, o ambiente era eficaz na construção e percepção da atmosfera, das sensações que evocava nos usuários.

Para compreender as práticas humanas no *Second Life*, no *The Sims 4* e também no *World of Warcraft* é necessário considerar uma certa idealidade que adere ao sensível. Avatar, coisas virtuais, paisagens virtuais e a pessoa comandando o avatar estão em articulação, reiterando que objetividade e subjetividade são engajamentos práticos da vida. Vida com as coisas.

AS COISAS E OS TRECOS

Há agência na participação das coisas inanimadas – no caso da própria casa, mobília (*furniture*), trecos, vasos de planta, potinhos, pratos, louças, utensílios domésticos, almofadas etc. – na composição da atmosfera dos mundos virtuais. Chamamos de inanimados, pois, dentro da dinâmica dos *softwares*, muitos deles não podem ser usados diretamente pelo avatar, porque não são interativos: estão ali para compor o cenário. Inanimados, tais como os trecos e coisas da vida offline.

Pela ordem de prioridade, os itens considerados mais importantes são aqueles relacionados à singularização dos avatares (corpos, *skins*, cabelos, roupas e calçados), seguidos de casas, mobílias e o entorno que pode ser, desde um pequeno jardim até um ambiente mais amplo a depender da extensão do terreno. Os objetos mais valorizados atualmente no *Second Life* e no *The Sims 4* são aqueles feitos em *mesh*, porque são os que possuem melhor qualidade gráfica, melhor acabamento, são mais realistas e, portanto, podem apresentar maior semelhança com o mundo offline.

No *The Sims 4*, por exemplo, os objetos oferecidos pela Electronic Arts, em sua maioria, possuem aspecto mais cartunesco: parecem ilustrações, desenhos (Figura 1). Porém, significativa parte do conteúdo elaborado pelos usuários dessa plataforma para os próprios usuários é de aparência realista (Figura 2). Uma rápida busca no *The Sims Resource*¹³, grande repositório de itens customizados, confirma essa preferência.

Figura 1 – Imagem promocional.



Fonte: ea.com/(2022).

Figura 2 – Sims customizados.



Fonte: veronasimmer.tumblr.com/(2022).

A semelhança ou não com a realidade offline pode ser deliberada e até proposital. Conforme Gordon Calleja (2011), a alta fidelidade é parte importante e aumenta a intensidade da experiência imersiva, auxiliando na criação da sensação de presença. Assim, vasos de plantas, mesas postas com comidas servidas, panelas no fogão, camas com lençóis revoltos, cadeiras não alinhadas, cortinas esvoaçantes, cestos de roupas usadas, chinelos em um canto do quarto, xícara de chá esquecida sobre uma mesa de cabeceira, gato deitado na almofada, ou em uma poltrona são signos de presença, de existência. Como tal, essas imagens são recorrentes em filmes e na publicidade para criar e evocar não a sua necessidade, mas um imaginário romântico de conforto, aconchego, intimidade que está associado à casa, ao *stay at home* (Campbell, 2001).

Temos assim, a indicação de uma atmosfera que não pode ser concebida sem a participação de um certo imaginário romântico da casa relacionada como sendo “o nosso canto no mundo” (Bachelard, 2008). Literalmente, essa representação de Bachelard é recorrente no *Second Life* e no *The Sims 4*, em inúmeras imagens postadas no Flickr pelos usuários de ambas as plataformas. A imaginação está associada à interpretação, aos elementos simbólicos que reconhecemos e relacionamos a uma rede de significados culturalmente internalizada. E a interpretação nem sempre é um ato consciente: “A maioria das interações com um ambiente é possível porque temos um conhecimento internalizado de como vários aspectos desse ambiente funcionam” (Calleja, 2011, p. 20-21, tradução nossa). Da mesma maneira, os livros e o *tablet* espalhados no chão (Figura 3), junto com um *headphone*, evocam a ideia de que alguém – no caso, o avatar – está estudando ali. Essas coisas, mesmo inanimadas, evocam o sentido de movimento. O ambiente não está arrumado, está bagunçado. A bagunça sinaliza que o objeto está sendo usado, está em movimento. Sinaliza uma atividade em andamento. Como foi mencionado anteriormente, esses objetos, tanto no *Second Life* quanto no *The Sims 4* não precisam ser necessariamente interativos; o avatar não vai ler esses livros ou usar esse *headphone*, mas a disposição dos itens evoca o uso, a posse, o movimento,

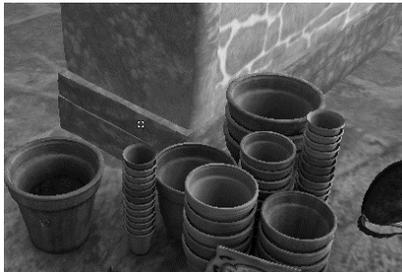
em suma, a atividade humana – estudo, pesquisa, repouso, lazer etc. – naquele ambiente.

Figura 3 – *Just a few pictures (The Sims 4)*.



Fonte: Ruby Red Designs (2022).

Figura 4 – vasos em amiais.



Fonte: Second Life (2022).

Muitas vezes, avatares chegam a recorrer à bagunça ou então à pátina e até mesmo ao objeto degradado, isto é, ao resto ou à ruína (McCracken, 2010) de modo a reafirmarem sua presença engajada. Se nos exemplos acima nos referimos às ideias de conforto e aconchego e de bem-viver, é possível dizer que também existe uma busca pela distinção a partir do gosto. Não raro observa-se casas antigas e móveis antigos, rústicos, no Second Life, custarem pequenas fortunas, ao contrário de casas moderníssimas. Uma vez que observamos com atenção a qualidade das texturas utilizadas na construção e as mobílias dispostas com suas pátinas, é possível se ter a sensação da presença de um determinado residente, mesmo sem conhecê-lo. A seleção dos objetos, a combinação e a acomodação deles no espaço da casa (Miller, 2013) podem dar indicações de muitos aspectos de sua subjetividade, bem como seu avatar. Nesse sentido, o engajamento não é observável apenas em termos de declarações feitas pelos usuários sobre sua experiência, o tempo que ele está no mundo. Observar seu avatar e sua casa é mais importante.

Voltemos para a bagunça enquanto movimento como efeito da imaginação; articulação da coisa com o imaginário. Na Figura 4, temos um vaso quebrado próximo ao gato – ou mesmo na ausência do animal – que indica a vida acontecendo ali. Indica que o vaso foi quebrado recentemente e que, em algum momento, será varrido, recolhido ou consertado, embora nada disso tenha acontecido ou vá acontecer – o vaso enquanto objeto técnico já foi criado daquela forma. A proximidade do animal, também em um exercício imaginativo, aponta para o provável responsável pelo estado do vaso.

Nesses termos, é possível confirmar a afirmação do psicólogo James J. Gibson (2015) de que o comportamento de um observador depende da percepção que elabora do ambiente. As coisas, ao compor o ambiente, proporcionam possibilidades de pensamento e ação. A partir da ideia de *affordance* proposta pelo autor, sugerimos que os objetos também possuem *affordance*, como afirma Gordon Calleja (2011). Podemos

compreender a relação de complementaridade entre o ser e o ambiente, passando pelo objeto:

As affordances do ambiente são o que ele oferece ao animal, o que ele fornece ou aparelha, seja para o bem ou para o mal. O verbo proporcionar [to afford] é encontrado no dicionário, mas o substantivo affordance não. Eu inventei. Quero dizer com isso algo que se refere tanto ao ambiente quanto ao animal de uma forma que nenhum termo existente faz. Implica a complementaridade do animal e do meio ambiente (Gibson, 2015, p. 119, tradução nossa).

A *affordance* é específica para cada ser; não é uma propriedade objetiva ou subjetiva, mas “[...] igualmente um fato do ambiente e um fato do comportamento” (Gibson, 2015, p. 121, tradução nossa). Considerando ambientes virtuais e a complexidade das relações que ele envolve, à medida que um avatar singularizado é uma corporificação de um usuário, a percepção do ambiente e suas *affordances* passam por ele.

Ainda que o objeto virtual, no caso do vaso, não seja interativo, ele pressupõe uma ação, portanto, possui uma *affordance* em potencial, na medida em que ela também pode ser entendida como um convite para se fazer algo. O inanimado, sem animação, mesmo estático, é capaz, por meio de um exercício do imaginário, de indicar movimento. O vaso quebrado indica que foi quebrado recentemente, embora permaneça naquele estado durante meses – enquanto não for excluído do ambiente, como item, pelo usuário –, da mesma forma que os livros espalhados no chão indicam que tem alguém estudando ali.

Mas, como dissemos, ainda a respeito da *affordance*, o *Second Life* curiosamente possui uma tradição de usuários que investem na criação de ambientes e objetos degradados, não apenas antigos. Objetos *hobo*¹⁴ existem desde o início do *Second Life*, criados por usuários que buscavam fazer oposição a uma concepção barbiesiana do *Second Life*, onde tudo é novo, cor de rosa, asséptico e *kitsch*, buscando transformar o lixo, o resto e as ruínas em objetos que delimitam e também conferem significados importantes aos espaços e lugares criados.

O recurso é bastante usado também no *The Sims 4* e no *World of Warcraft*, caracterizando neste cidades arruinadas por guerras, áreas de conflito, casas abandonadas etc.; é comum que novas expansões destruam parcialmente e modifiquem áreas antigas do jogo, compondo o desenvolvimento da narrativa. São utilizadas texturas que remetem ao desgaste desde a criação do objeto técnico: todo o assoalho de um ambiente, por exemplo, já é produzido com ranhuras, espaçamentos irregulares, sujeira, manchas etc. A área conhecida como *Undercity* em *World of Warcraft* é a ruína de um antigo e importante castelo, agora marcada por limo, sujeira, pedras desgastadas, monumentos destruídos e árvores mortas e secas.

São nessas situações que se verifica a proeminência do espaço nesses mundos virtuais e a relação entre eles e as coisas neles dispostas. Em primeiro lugar, temos nitidamente a ideia do lugar como um aspecto do espaço a partir dessa relação triádica entre o ambiente, as coisas e suas *affordances* e os avatares do mundo que o frequentam. Na vida *offline*, essa clareza é mais evidente para os especialistas, no caso, urbanistas, arquitetos, paisagistas, porém, para a maior parte dos residentes, ou mesmo autoridades, esse fato não é determinante para ser levado em conta nas decisões políticas tomadas. Outra questão importante é a ideia de lugares envolvendo também o conceito de regiões morais (Park, 1973). No caso dos objetos *hobo*, além de um museu, existem ainda milhares de objetos espalhados pelo *Second Life* e que são compartilhados até hoje: caminhões velhos quebrados, carros semidestruídos, barracos e *warehouses* detonadas com paredes pichadas, postos de gasolina abandonados, ratos e baratas, latas ou sacos de lixo cheias, montes de lixo, sujeira, tudo isso, embora possa parecer repugnante, acaba sendo apreciado esteticamente por conta das *affordances* e da atmosfera que se pretende evocar.

Embora as roupas penduradas e a cobertura sobre a cama (Figura 3) tenham suas *affordances* – sua presença no ambiente evoca possibilidades de uso e posse –, a bagunça parece gerar uma sensação de movimento mais urgente, como se uma atividade estivesse se desenrolando naquele momento, na iminência de sua retomada, aumentando a sensação de imersão. No caso de ambientes degradados, temos a sensação de algo iminente por acontecer; remete ao perigo (Douglas, 2014), ao medo, à incerteza e, sobretudo, ao nojo, à transgressão, modos de ação e práticas consideradas moralmente condenáveis, ilícitas etc. Todas as coisas estáticas e não interativas estabelecem *affordances* em potencial, porém, nunca concretizadas plenamente, uma vez que há um limite interativo – técnico – do avatar com essas coisas.

Calleja (2011) nos chama a atenção para as *affordances narrativas*. Os engajamentos práticos do *Second Life*, do *The Sims 4* e do *World of Warcraft* – interação do usuário com a IA, objetos e ambiente – estabelecem performances e dão às plataformas suas *affordances* narrativas. Nesse sentido, a bagunça inanimada ao compor o ambiente e atmosfera conta uma história, compondo uma narrativa em desenvolvimento.

Assim como o avatar passa por um processo de singularização (Gomes, 2012), o ambiente também. A singularização altera a vida social dos objetos (Kopytoff, 2008) tanto no mundo *offline* quanto em um mundo virtual. Acima de tudo, a composição do ambiente virtual narra uma história e a relação dos objetos com o ambiente vão elaborar a atmosfera e adensar a sensação de imersão, de estar lá. É a singularização do ambiente que produz a atmosfera em que se quer estar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de observações realizadas em três ambientes imersivos, identificados como mundos virtuais, buscamos refletir sobre algumas práticas e experiências de hedonismo que os distinguem em relação a outras formas de engajamento em ambientes digitais. Desde o início, destacamos que este hedonismo e experiência estão diretamente vinculados à possibilidade de deslocamento para um outro lugar, um espaço outro e, lá chegando, à possibilidade de podermos tomar decisões críticas no sentido de, em algum nível, modificá-los, recriá-los e transformá-los, começando pela criatura que nos acolhe naquele mundo – o avatar. Os mundos observados foram *Second Life*, *The Sims 4* e *World of Warcraft*.

De caráter mais fechado e restritivo em termos de criação e possibilidades, o *World of Warcraft* reúne usuários interessados em realizar objetivos de aventura, duelando contra outros humanos por meio de seus avatares ou contra criaturas inseridas na narrativa, criadas pela empresa desenvolvedora. Há um grande empenho e interesse dessa empresa em orientar a experiência dos avatares e suas existências no mundo, mas como foi explicado, trata-se de um MMORPG e isso acarreta menos singularização em todos os sentidos. Da mesma forma, as experiências de habitar e de domesticidade são reduzidas e vinculadas à narrativa principal do jogo de uma dada expansão, em termos de duração e acomodações. Até certo ponto, o prazer de estar lá está vinculado ao cumprimento de tarefas, missões e objetivos que o personagem precisa realizar para seguir adiante. Há, assim, uma história, um *telos* que engloba todos os espaços daquele mundo.

Enquanto isso, *The Sims 4* é uma plataforma solitária, diferente das outras duas. Os avatares ou são administrados por um mesmo humano, ou se tratam de NPCs controlados pela IA do sistema, mas não é multiusuário. Nele, o hedonismo está orientado pela experiência da vida cotidiana burguesa moderna e ocidental, especialmente nos países do Norte, com uma casa arrumada e bem decorada, uma família idealizada com *skins* de corpos esguios ou atléticos, cabelos lisos – a quantidade de cabelos lisos disponibilizada é significativamente superior à quantidade de cabelos cacheados ou crespos – e roupas personalizadas. Os usuários podem criar objetos para o ambiente e modificações corporais a partir de *mesh* e fora do sistema, circulando-os em *sites* gratuitos e pagos. Dos três mundos é o que mais investe na domesticidade e, de fato, o jogo dedica-se a explorar o mundo da casa. *Home sweet home*.

Já o *Second Life*, dos três mundos é o que permite maior singularização e liberdade em seus usos e existências. Os humanos engajados nessa plataforma, à medida que adquirem maior experiência, acabam se tornando eles próprios criadores do e no mundo, produzindo todos os objetos necessários para compartilhar ou vender. Justamente por ser aberto e não ter um objetivo específico, podemos dizer que o objetivo é basicamente estar lá e fruir de tudo que esse estar lá implica, nas mais variadas formas de experimentação e existência de uma condição humana

alternativa, ou mesmo abrindo-se mão dela. Justamente essa abertura e liberdade permite o investimento sobre explorações morais distintas, como a prática de prostituição e de sexualidades divergentes, modos de vida não humanos como cadáveres, zumbis, dragões, sereias, *furries*, *nekos*, lobisomens, vampiros e outras espécies.

Second Life, *The Sims 4* e *World of Warcraft* possuem muitas similaridades, especialmente considerando que os três se caracterizam e são caracterizados como mundos virtuais, em que a presença on-line se dá por meio de uma relação significativa com um determinado avatar e interação com objetos sociotécnicos. Chama a atenção, porém, que as maneiras de existir nessas três plataformas apresentem uma característica comum muito importante: mesmo propiciando interesses muito diversos, esses ambientes imersivos chamados de mundos virtuais não apenas conferem uma grande centralidade ao avatar, mas fazem dele um colonizador ou explorador daquele espaço, a respeito das novas possibilidades de modos de existência que podem vir a existir ou não. Existência essa que se torna cada vez mais atrativa e significativa quanto mais o avatar, o usuário, se proponha a explorar o espaço realizando experimentações de si nele, criando lugares, paisagens e atmosferas que dependem da reunião criativa de diferentes objetos sociotécnicos feitos ou comprados por ele.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Ernest. **Fundamentals of game design**. 3. ed. Indianapolis: New Riders, 2014.

ANDERSON, Nels. **The hobo: the sociology of the homeless man**. Chicago: The University of Chicago Press, 1923.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2008.

BÖHME, Gernot. Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. **Thesis Eleven**, [s. l.], v. 36, n. 1, p. 113-126, 1993.

BÖHME, Gernot. **Atmospheric architectures: the aesthetics of felt Spaces**. London; Oxford; New York; New Delhi; Sydney: Bloomsbury, 2017.

CALLEJA, Gordon. **In-Game: from immersion to incorporation**. Cambridge; London: The MIT Press, 2011.

CAMPBELL, Colin. **A ética romântica e o espírito do consumismo moderno**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

DOUGLAS, Mary. **Pureza e perigo**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico, as heterotopias**. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

FREUD, Sigmund. Tres ensayos de teoría sexual. *In*: FREUD, Sigmund. **Obras completas**: Sigmund Freud. vol. 6. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1988.

FREUD, Sigmund. O perturbador. *In*: HOFFMAN, E. T. A. **As tramas do fantástico**: contos e novela. São Paulo: Perspectiva, 2021.

GIBSON, James J. **The ecological approach to visual perception**. New York: Psychology Press, 2015.

GOMES, Laura Graziela. Pequenos mundos gigantes: neotenia e transdução no Second Life. *In*: BARBOSA, Livia. **Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

GOMES, Laura Graziela. Avatares: o maravilhoso e o estranho no Second Life. **Estudos Históricos**, [s. l.], v. 33, n. 69, p. 173-195, jan./abr. 2020.

GOMES, Laura Graziela; LEITÃO, Debora Kriskhke. Second Life comme espace de sociabilité pendant la pandémie de COVID-19. **Anthropologica**, [s. l.], v. 63, p. 1-23, 2021.

GRIEVE, Gregory Price; HESTON, Kevin. Finding liquid salvation: using the cardean ethnographic method to document Second Life residents and religious cloud communities. *In*: ZAGALO, Nelson; MORGADO, Leonel; BOA-VENTURA, Ana. **Metaverse plataformas**: new communication and identity paradigms. Hershey: Information Science Reference, 2012.

GUIMARÃES JÚNIOR, Mário J. L. O ciberespaço como cenário para as Ciências Sociais. **Ilha**, [s. l.], n. 1, p. 139-154, dez. 2000.

GUIMARÃES JÚNIOR, Mário J. L. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. **Horizontes Antropológicos**, [s. l.], ano 10, p. 123-154, jan./jun. 2004.

HEATH, Joseph; POTTER, Andrew. **Nation of rebels**: why counterculture became consumer culture. New York: Harper Business, 2004.

IENDRICK, Diogo Coutinho. A casa de candomblé: família e negociações de domesticidade. **Sacrilegens**, Juiz de Fora, v. 16, n. 1, p. 148-161, jan.-jun. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.34019/2237-6151.2019.v16.28830>. Acesso em: 30 ago. 2023.

INGOLD, Tim. Humanity and animality. *In*: INGOLD, Tim. **Companion Encyclopedia of Anthropology**. Londres: Routledge, 1994. p. 14-32.

KOPYTOFF, Igor. A biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo. *In*: APPADURAI, Arjun. **A vida social das coisas**: as mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2008.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria do ator-rede. Salvador: Edufba, 2012.

LATOURE, Bruno. **Investigação sobre os modos de existência**: uma antropologia dos modernos. Petrópolis: Editora Vozes, 2019.

LATOURE, Bruno. **Diante de Gaia**: oito conferências sobre a natureza no Antropoceno. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonautas do Pacífico Ocidental**: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné melanésia. Trad. Anton P. Carr; Lígia Cardieri. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

MASSEY, Doreen. **Pelo espaço**. Uma nova política da espacialidade. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil, 2008.

McCRACKEN, Grant. **Cultura & consumo**: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo. 2. ed. Rio de Janeiro: Mauad X, 2010.

MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas**: estudos antropológicos sobre a cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

PARK, Robert Ezra. A cidade: sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano. In: VELHO, Otávio Guilherme (org.). **O fenômeno urbano**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1973.

PEREIRA, Itamar Carvalho. **Metaverso**: interação e comunicação em mundos virtuais. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

RABELO, Miriam C. M. **Enredos, feitura e modos de cuidado**: dimensões da vida e da convivência no candomblé. Salvador: EDUFBA, 2014.

RAMOS, Jair de Souza. Subjetivação e poder no ciberespaço. Da experimentação à convergência identitária na era das redes sociais. **Vivência**: Revista de Antropologia, [s. l.], v. 1, n. 45, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/vivencia/article/view/8251>. Acesso em: 19 nov. 2023.

RHEINGOLD, Howard. **The virtual Community**: homesteading on the electronic frontier. Massachusetts: Mit Press, 2000.

ROSE, Nikolas. **Inventando nossos selfs**: psicologia, poder e subjetividade. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

TURKLE, Sherry. **Life on the screen**. New York: Simon & Schuster, 1997.

TURKLE, Sherry. **The Second Self**: computers and the human spirit. Massachusetts: Mit Press, 2005.

ZAGALO, Nelson; MORGADO, Leonel; BOA-VENTURA, Ana. **Metaverse plataformas**: new communication and identity paradigms. Hershey: Information Science Reference, 2012.

Submetido em: 30/08/2023

Aprovado em: 14/11/2023

Laura Graziela Figueiredo Fernandes Gomes

iendrick@gmail.com

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, Brasil. Doutora em Antropologia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0044-5259>

Diogo Coutinho Iendrick

iendrick@gmail.com

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, Brasil. Doutorando em Antropologia

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3211-3459>

NOTAS

- ¹ Existe uma literatura grande (Zagalo; Morgado; Boa-Ventura, 2012) que distingue mundos virtuais de jogos eletrônicos. A ideia de mundo ou mundidade está relacionada ao fato de que não existe um roteiro ou *script* por meio do qual o usuário se relaciona com seu avatar. O usuário tem liberdade de escolher, não apenas a aparência, mas também outras possibilidades de apresentação de si, o modo ou estilo de vida que seu avatar desenvolverá naquele ambiente que, de modo algum, precisa ser coerente ou convergente com sua identidade na vida real.
- ² *Multi-User Dungeon ou Multi-User Domain*, uma simulação em texto dos consagrados tabuleiros de RPG de *Dungeons and Dragons*, criada por estudantes universitários da Inglaterra no final da década de 1970 (cf. Pereira, 2009).
- ³ Expressão usada nos movimentos *hippies* para quem costumava fazer uso de dietilamida do ácido lisérgico (LSD), também conhecido como ácido, e mesmo outras substâncias.
- ⁴ No sentido proposto por Campbell, sonhar acordado fantasiando a próxima experiência de consumo que proporcionará prazer.
- ⁵ *Massively Multiplayer On-line Role-Playing Game*, termo cujo significado seria um jogo de interpretação de personagens com multijogadores on-line.
- ⁶ Expressão tem relação com avatares cujas formas estéticas são concebidas como se fossem realmente bonecos, criaturas de desenho animado, *comics* etc.
- ⁷ Tipo de técnica de modelagem tridimensional usada para criar objetos mais detalhados e realistas dentro do *Second Life* e do *The Sims 4*.
- ⁸ A unidade territorial no *Second Life* é a ilha. Várias ilhas reunidas formam uma *Mainland* ou continente. Reuni-las ou não, fica a critério dos proprietários. Um usuário pode alugar uma ilha inteira para si, se quiser e puder pagar e, nela, fazer o que quiser; criar seu próprio

mundo. A maioria dos usuários aluga frações de uma ilha para fazerem o quiserem. Não existem usuários sem-teto. Quem não pode alugar – embora as ofertas sejam bastante diversificadas – podem logar e circular em terras livres, públicas, pertencentes à *Linden Lab*.

⁹ Sobre a centralidade do avatar nas experiências em metaversos cf. Gomes (2020).

¹⁰ No contexto dos jogos eletrônicos, o termo expansão se refere a um tipo de conteúdo adicional que é lançado após o jogo base original. Uma expansão é projetada para estender a experiência de jogo, adicionando novos elementos, como enredos, missões, personagens, locais, paisagens, criaturas, itens e mecânicas de jogo. No *World of Warcraft*, as expansões costumam durar dois anos.

¹¹ No sentido que Tim Ingold destacou: quando “[...] a palavra humanidade [...] deixa de significar o somatório dos seres humanos, membros da espécie animal *Homo sapiens*, [...] a relação entre o humano e o animal deixa de ser inclusiva (uma província dentro de um reino) e passa a ser exclusiva (um estado alternativo do ser)” (INGOLD, 1994, p. 19, tradução nossa).

¹² No *Second Life*, existem ilhas que recriam partes de Amsterdã, Berlim de 1920, Londres, URSS, Veneza, entre outros.

¹³ <https://www.thesimsresource.com/>.

¹⁴ Objetos com aparência desgastada, rústica, improvisada ou detonada. O termo é uma gíria usada para descrever pessoas sem-teto ou nômades e especialmente as que viajavam de carona nos trens dos Estados Unidos no início do século XX (cf. Anderson, 1923).