

“OS MODOS DE EXISTÊNCIA” DE UM AVATAR: IMAGEM, INVENTÁRIO E PERFIL

“THE MODES OF EXISTANCE” OF AN AVATAR: IMAGE, INVENTORY AND PROFILE

Laura Graziela Gomes

lauragraziela@gmail.com

Doutora em Ciência Social (Antropologia Social) (USP), professora do Programa de Pós-Graduação em Antropologia (PPGA/UFF).

RESUMO

No presente artigo pretendo descrever e analisar os modos de existência¹ de um objeto técnico - o avatar no *Second Life* - tomando como ponto de partida minha experiência de antropóloga brasileira e residente neste mundo virtual. Aparentemente a proposta pode parecer subverter alguns paradigmas tradicionais da disciplina, mas como se verá mais adiante, é somente desta forma que poderia falar de uma perspectiva interna (êmica) sobre este mundo virtual, no qual essas “criaturas” existem e habitam. Somente ao conectar-me aos meus próprios avatares e ter estabelecido com eles “laços fortes” (GRANOVETTER, 2001), isto é, ter desenvolvido com eles certos regimes de engajamento, que me foi possível ter condições de examinar de perto seus respectivos modos de existência, dando conta de que esses objetos ou “criaturas” possuem uma existência tridimensional no contexto do próprio sistema técnico e ambiente no qual são gerados e habitam, a saber: o modo Imagem em 3D, o modo Inventário e o modo Perfil. Meu argumento, é que não se pode conceber o avatar no *Second Life* sem esses três aspectos, ou modos, uma vez que, tecnicamente falando, um modo não existe sem os demais.

Palavras-chave: Mundos virtuais. *Second Life*. Avatares.

ABSTRACT

In this article I intend to describe and analyze the modes of existence of a technical object - the avatar in *Second Life* - taking my experience as a Brazilian anthropologist and resident in this virtual world as a starting point. Apparently the proposal may seem to subvert some traditional paradigms of the discipline, but as it will be seen below, it is only that one could speak of an internal perspective (emic) on this virtual world in which these "creatures" dwell. Only when I'm connected to my own avatars and I have established the "Strong ties" (Granovetter, 2001) with them, that is, we - myself and them - have developed certain engagement schemes, I can be able to closely examine their respective modes of existence. So, in the context of the technical system and environment in which they arise and live, these objects or "creatures" have a three-dimensional existence, namely: the 3D Image mode, the mode Inventory and the mode Profile. My argument is that one cannot conceive the avatar in *Second Life* without these three aspects, or modes; technically speaking, there is no possible existence of

one without the other.

Keywords: Virtual worlds. Second Life. Avatars.

Mas o que não existe? Algo que os olhos não veem, mas que a mente imagina. Por exemplo, suponhamos que alguém imagine uma cabeça de cachorro ou de carneiro com membros humanos, ou um homem com duas cabeças, ou conjugue a parte inferior de um cavalo ou de um peixe com um busto humano. Quem faz coisas assim não faz imagens, mas ídolos.²

Quando ingressei no *Second Life*³ em 2007, pude constatar através de minha própria socialização neste mundo virtual que seria praticamente impossível pesquisar ou mesmo ter acesso aos usuários (humanos) como tais, a não ser muito eventualmente. A identidade de um usuário na “segunda vida”, não exige que ela seja a mesma ou próxima daquela de sua vida *off-line*, a menos que ele assim o deseje. Sendo assim, ele poderá possuir identidades *on-lines* bem distintas daquelas da “vida real”. Disso decorre que muitos usuários (visitantes, frequentadores), mesmo residentes deste mundo virtual se recusem e não desejem de forma alguma saírem de seu anonimato. Para a grande maioria deles, as fronteiras entre as duas vidas costumam ser bem demarcadas, pelo menos em relação aos avatares que não fazem parte de suas redes de sociabilidade mais próximas. Esta atitude não causa nenhuma estranheza ou restrição moral aos demais usuários residentes e mesmo à empresa⁴. Até o presente momento, as regras do *Second Life* não impõem uma política de “convergência identitária”⁵ entre avatares e seus donos humanos, preservando, assim, o princípio do anonimato considerado, tanto pela empresa quanto pelos residentes, como um valor a ser preservado. Assim, avatares podem ter a aparência que quiserem e desenvolver hábitos e estilos de vida bem diferentes e contrários àqueles das vidas reais de seus donos. As regras de conduta da LL se aplicam apenas às ações dos avatares quando estão logados no mundo. Uma vez *on-line*, conectado ao seu avatar no *Second Life*, o usuário tem de se ater às regras de conduta estipuladas pela empresa, que prevê várias formas de controle e sanções para situações de conflito⁶.

Pelos motivos expostos, passei a considerar desnecessária a obrigatoriedade de ter contato com os usuários *off-line*, salvo em situações em que os próprios tomassem a iniciativa de me proporem algum contato. Para este artigo tomei como referência informações obtidas diretamente, através de observações e conversas mantidas pelo IM (chat interno) com os avatares - eles e eu, *on-line*, interagindo a partir de nossos próprios avatares. Meus principais interlocutores constituem um grupo de dez avatares que acompanho desde 2009 e com os quais mantenho relações basicamente através do *Second Life*. Oito deles pertencem a usuários estrangeiros e dois avatares são de brasileiros com os quais mantenho relações também pelo *Facebook*. Finalmente, passei a considerar que se o meu interesse era compreender o *Second Life*, o melhor era começar a levá-lo a sério como “mundo virtual”, buscando compreendê-lo a partir de seu próprio ambiente físico, de suas próprias premissas éticas, etiquetas, regras, situando-me, portanto, “do ponto de vista nativo”, em suma, adotando uma perspectiva ética de seus modos próprios de existência.

Por esta razão, considero um equívoco etnográfico partir-se do princípio de que todo avatar no *Second Life* é um mero “representante ou extensão do usuário” naquele ambiente, e que uma vez se tendo acesso ou conhecendo-se o avatar estaremos aptos a conhecer ou ter acesso à vida *off-line* de seu dono e vice-versa. Aliás, o pressuposto de que haveria uma continuidade natural entre usuários e seus avatares vêm permitindo muitas confusões no que se refere à compreensão deste mundo virtual. Meu argumento é de que a continuidade

quando existe não ocorre de qualquer forma, sendo esta percepção de continuidade compulsória uma forma ingênua de conceber a cultura digital, particularmente seus processos de mediação, sobretudo, em “mundos virtuais”. A este respeito, parafraseando Howard Becker (1977), explico o que considero um “mundo virtual”, em especial, o *Second Life*: uma totalidade formada por um sistema técnico específico que cria as condições sociotécnicas para a produção de determinados tipos de acontecimentos e objetos caracteristicamente produzidos por aquele mundo. No presente artigo, o tipo de objeto e acontecimentos que privilegiarei serão os avatares e a natureza dos vínculos que unem eles aos seus donos, sem os quais a reprodução e a continuidade deste mundo tornam-se impossíveis.

Embora soubesse o tempo todo que o lado humano dessas criaturas fosse um pressuposto, estivesse presente e atuante, sabia também que essa participação ou presença não poderia ser concebida como uma explicação última e final para tudo o que acontecia neste mundo virtual. A presença humana precisa ser cuidadosamente examinada, porque ela não ocorre da mesma forma nas diferentes plataformas, sistemas e ambientes digitais, muito menos no SL. O humano que se encontra do lado de cá da tela nunca é deslocado e replicado na íntegra do lado de lá. Evidentemente, que ele se desloca, mas não totalmente; da mesma forma, os deslizamentos que ocorrem encontram-se misturados, de modo não necessariamente organizado ou integrado, mas embaralhado ao sistema, à máquina, softwares até finalmente chegar ao avatar. Tomando como referência trabalhos clássicos de antropologia percebi que o método mais seguro através do qual eu poderia observar a participação dos humanos seria eu mesma passar pela experiência de ter um avatar e observar o que acontecia comigo do “lado de cá” e do “lado de lá” conectada a ele, além de por em prática os modos de engajamento expressos nos rituais de cuidados e devoção que minhas próprias criaturas passaram a inspirar e exigir de mim. A partir deles eu poderia examinar e interpretar muitos dos aspectos humanos envolvidos ou implicados e, assim, fixar-me na questão um tanto quanto enigmática de como um avatar, inicialmente concebido por seu dono como um “dado” do sistema técnico ou do programa, pouco a pouco inverte sua posição, passando a ser percebido como uma criação (singular) de seu dono humano, tornando-se, assim, o sinal visível de sua presença naquele ambiente, sem que, na maioria dos casos, sua segunda vida seja uma mera replicação da vida *off-line* (RL).

Esta decisão deveu-se, sobretudo, à evidência de que os avatares possuíam uma centralidade naquele mundo, pois, de fato, nada existiria ou existe ali sem passar por eles. Desse modo, o que começou como uma constatação banal sobre este ambiente digital, pouco a pouco se tornou um pretexto para eu examinar mais detidamente a natureza dos vínculos que o ambiente do *Second Life* promove através dessas criaturas, quer dizer, a agência que ambos – avatares e ambiente – produzem em seus usuários humanos para mantê-los interessados, engajados com este mundo e empenhados em sua existência e reprodução. Para tanto, um dos meus objetivos passou a ser acompanhar a construção desta “criatura”, em suma, acompanhar o processo de construção deste híbrido formado quando o usuário cria uma relação de engajamento com seu avatar. Como pude observar, esta relação de engajamento não é automática, ela só ocorre gradualmente à medida que o usuário realmente passa a “cuidar” do seu avatar, em outras palavras, passa a singularizar seu avatar genérico inicial e passa a interagir com ele, alterando significativamente sua aparência inicial para poder estabelecer novos engajamentos com o meio-ambiente ao ponto de poder mudar seu status, tornar-se um residente, mesmo que não se torne um pagante, mas alguma coisa além de um mero visitante ou frequentador (eventual ou assíduo), além de engajar-se em atividades e redes de sociabilidade dentro

do *Second Life*, muitas horas imersas, interagindo com os demais avatares e com aquele ambiente físico.

Sobretudo, a mudança de status de visitante ou frequentador para residente indica para o pesquisador que o dono do avatar “foi afetado” (FAVRETTA-SAADA, 2005) por aquele mundo, está sob a influência das inúmeras afecções que este modo de existência e de engajamento promove, tanto em termos dos bônus quanto dos ônus, pois, sem dúvida alguma, como toda e qualquer identidade, as identidades digitais possuem seus custos. Assim, o quanto custa ser índio, ser negro, ser mulher, etc., vale também para humanos que possuem avatares e decidem viver parte de suas vidas em um ambiente digital imersivo várias horas por dia. Em termos antropológicos, este fato não pode ser de forma alguma negligenciado e só ocorre por causa do investimento emocional, das relações de afeto e vínculos estabelecidos ali, alimentado pelos inúmeros cuidados. Nesses termos, longe de descartar os aspectos econômicos envolvidos neste mundo, é preciso dizer que eles existem por causa do enraizamento na plataforma. Como no mundo *off-line*, as relações econômicas fazem parte das relações sociais. A propósito, compras não são obrigatórias ou compulsórias no SL, já que o programa e o sistema da Linden Lab oferece ao usuário um avatar genérico completo e grátis quando este abre sua conta, além de o sistema permitir a circulação de objetos free, desde que seus criadores desejem compartilhá-lo como tal. Diante dessas constatações e, uma vez que esta singularização não passa obrigatoriamente pelas compras, já que não é uma regra imposta pela empresa e pelo sistema, mas uma condição que se apresenta ao usuário, caso ele não queira permanecer na condição de forasteiro ou outsider, minha pergunta foi: o que acontece e como acontece para que os avatares se tornem o centro, o alvo das atenções, o astro do *Second Life*?

De acordo com minhas próprias experiências e observações considero que devido às características tecnológicas do *Second Life* existem dificuldades e obstáculos a serem superados pelos usuários que, para serem superados torna-se importante desenvolverem “laços fortes” (GRANOVETTER, 2001) com seus avatares. Amar este “outro corpo” ou “criatura” constitui, assim, uma condição necessária para a existência mesma deste mundo, sua continuidade e aperfeiçoamento técnico e, neste caso, o estabelecimento de um vínculo de amor e afeto entre usuário e avatar é o que irá fazê-lo superar os desafios e as inúmeras dificuldades técnicas para continuar a estar ali conectado ao seu avatar interagindo com os demais. Se ele fracassa, não consegue superar as dificuldades e resolver os problemas técnicos, seu interesse pelo mundo decresce e ele acaba desistindo de continuar a se conectar. Nesses termos, insisto em dizer que se o usuário se mantém conectado e interessado no *Second Life* é porque, acima de tudo, desenvolveu “laços fortes” com seus avatares.

Uma vez engajado com seu avatar e com o ambiente, o usuário-avatar terá, então, interesse em desenvolver formas de socialidade e de sociabilidades, donde mais uma vez os “laços fortes” com seu próprio avatar tornar-se absolutamente necessário se seu objetivo é também interagir com outros avatares e fazer do *Second Life* uma espécie de rede social 3D. Em todos esses anos que estou como residente, conheci pessoas que apesar de abrirem suas contas, não continuaram no *Second Life*, exatamente porque não conseguiram construir este vínculo forte com seu próprio avatar, por extensão, com o próprio ambiente e demais residentes, logo, não conseguindo manter seu interesse por este mundo virtual por muito tempo. Neste sentido, é fundamental termos em mente a distinção entre visitante ou frequentador e residente. Para mim, a diferença principal entre as duas primeiras categorias de usuários e a terceira são os laços fortes com o(s) próprio(s) avatar(es) que podem resultar numa conversão subjetiva ao

Second Life, o que pode levar à aquisição e desenvolvimento de uma perspectiva ética deste mundo.

Ainda que para observadores externos à plataforma, esses “laços fortes” entre usuário e avatar se traduzam em práticas de manipulações e cuidados visando o aprimoramento estético do avatar, a fim de eliminar sua aparência genérica inicial (aquela fornecida pelo sistema da Linden Lab), torna-se importante discutirmos o estatuto desta singularização, ou melhor, desta estetização para entendermos suas razões técnicas e simbólicas, como se verá mais adiante. De fato, esta singularização realiza-se, sobretudo, no plano da aparência, e, sem dúvida, exige um investimento estético. Apesar disso, essas práticas não devem ser analisadas sob a perspectiva moral e confundidas como formas rebaixadas ou decaídas de consumo, de entretenimento, porque só corrobora a difusão de preconceitos em relação a esses ambientes digitais. Se hoje possuir um avatar em 3D pode parecer algo estranho e bizarro para muitos, algo a ser relegado aos games entendidos ainda como entretenimentos relacionados às culturas jovens, temos de ter em mente que os games estão cada vez mais presentes em várias áreas de nossas vidas. A “ludificação” da “vida real” não é um fenômeno extraordinário, tampouco a ser relegado às formas conspícuas de expressão cultural. É bastante razoável imaginarmos que ela já faz parte da economia, está presente na educação e nas demais linguagens de comunicação de massa.⁷

Insisto, então, que todos esses procedimentos estéticos não esgotam as muitas implicações e desdobramentos simbólicos que esta singularização possa ter. Para quem tem um avatar e se dedicou a criá-lo, singularizá-lo durante muitas imersões contínuas, ele não é um mero representante do usuário naquele mundo no sentido instrumental ou utilitário do termo, isto é, um simples meio para por o usuário em contato com outros. Isso não faz sentido, levando-se em conta o investimento técnico e emocional que este usuário tem de fazer. O avatar é muito mais do que isso. Ele é a um só tempo um ciborgue (HARAWAY, 2000), um híbrido (LATOURE, 2011), e, portanto, uma potência no sentido de um devir (DELEUZE, 2001), uma criatura pós-humana, porque está para além do humano e não aquém. Mesmo nas ações aparentemente prosaicas (vistas de um ponto de vista exterior ao mundo) que a criatura realiza, ela já é virtualmente potente, de forma semelhante à imagem antecipatória do humano e de toda sua complexidade que pode ser expressa na sua vocação para ser ao mesmo tempo criador e predador, mas ainda bem conectado à sua animalidade, antecipada por Stanley Kubrick na cena antológica que abre 2001: *Uma Odisseia no Espaço*. Neste caso, a humanização do avatar não retira dele seu caráter de estranheza, de alteridade e de objeto técnico, ao mesmo tempo em que se observando o usuário humano “afetado” por seus avatares não podemos, de modo algum, negar-lhe sua profunda humanidade. Toda a força simbólica do avatar reside, portanto, nesta condição híbrida, e, portanto, na sua condição de um mediador (LATOURE, 2011) e interlocutor com o qual o próprio usuário terá de se haver, interagir antes de qualquer coisa e, mais ainda, terá de nutrir por ele sentimentos de amor e afeto, sem o que não receberá as devidas recompensas. Nisso reside a complexidade desta relação, porque o avatar de um residente não é apenas um simulacro, no sentido de uma réplica, pois não deixa de ser uma “criatura”, um “outro”, uma mistura complexa da pessoa humana que está do lado de cá da tela, com o objeto técnico que se encontra do lado de lá. Visto sob este aspecto, a construção do vínculo entre usuário e avatar é a condição necessária para que tudo o mais exista.

Assim, em termos sociotécnicos, a construção do vínculo é o momento privilegiado em que via de regra são mobilizadas também porções da subjetividade do usuário, especialmente os aspectos que dizem respeito à sua condição estrutural como sujeito. Como disse, quanto mais o usuário e seu avatar estão

conectados por “laços fortes”, mais eles se enraízam na plataforma e desenvolvem uma perspectiva êmica, isto é, interna em relação ao mundo. Nessas condições, o avatar torna-se, então, ele próprio, um actante, um ator, um sujeito por conta não apenas da estética de sua aparência, mas na medida em que ela própria passa a exercer muita agência sobre ele e os demais avatares. É nesta situação que ocorre o *turning point*, ou seja, a perspectiva inverte-se, pois o avatar pode passar a ser muitas vezes a referência para o próprio dono. Nestas circunstâncias, o avatar torna-se o verdadeiro “astro”, não apenas neste mundo (SL), mas também na vida *off-line* do próprio usuário, passando a orientar sua conduta *off-line*, enquanto do ponto de vista interno do mundo, o avatar pode adquirir uma autonomia identitária frente à pessoa de seu dono, porque é ele, o avatar, que passa a importar.

É importante ressaltar que este processo não ocorre ou depende somente de fatores racionais, mas, sobretudo, subjetivos associados aos fatores tecnológicos envolvidos, logo não totalmente controláveis pelo usuário. Como afirmei anteriormente, no caso do *Second Life* a agência maquínica é extremamente poderosa e pode limitar ou expandir bastante a experiência do usuário, ao ponto de fazê-lo desistir de acessar o mundo, caso não consiga ter acesso a um equipamento com as configurações necessárias, ou, fazê-lo aderir completamente a ele, nos casos em que tem acesso aos equipamentos e acessórios adequados. Logo, esta agência maquínica não acontece da mesma forma para todos, mas atua de modo seletivo de forma a facilitar ou não, permitiu não o desenvolvimento desta perspectiva êmica e a possibilidade de construção de uma experiência gratificante do usuário com seus avatares, de modo que estes alcancem uma relativa autonomia. De acordo com Manovich (2001; 2003), a diferença fundamental das novas mídias, notadamente games e “mundos virtuais” em relação às outras formas audiovisuais é que elas constituem um gênero nativo da cibercultura, ou seja, elas não seriam possíveis sem a existência das tecnologias digitais, especialmente de determinados *hardwares* (surgimento das placas de vídeo gráficas dedicadas) que permitiram a criação de softwares gráficos, ao contrário da fotografia, do cinema e da tevê que mesmo sendo cada vez mais produzidos com apoio das tecnologias digitais, não são nativos delas, portanto, não dependem dessas tecnologias para a sua existência. É verdade, como destaca o autor, que todas essas formas culturais estão migrando cada vez mais para as mídias digitais, especialmente no que se refere aos seus modos de produção. Mas isso não implica ainda que softwares tomem decisões críticas no processo criativo desses bens culturais. Tudo ainda é determinado por decisões tomadas por humanos, da mesma forma, como salienta o autor, a maior parte desses bens ainda são centrados no astro humano ou ainda na referência analógica, isto é, atores, personagens, cenários e paisagens (caso do cinema, tevê, etc.).

Como veremos no decorrer do artigo, ambiente e avatar no SL não seguem mais exatamente este protocolo. Durante seu processo de singularização, o avatar torna-se o astro em relação ao usuário, mesmo que do outro lado da tela ele continue “comandando” e orientando muitas de suas ações. Os procedimentos que promovem essa transformação do ícone em ídolo não dependem unicamente da vontade de seus usuários, mas também da existência de hardwares, softwares e de um sistema técnico sofisticado que ao fornecer ao usuário um avatar genérico original, de certa forma o induz e o desafia a desenvolver um aprendizado técnico, portanto, desenvolver também um engajamento técnico com o sistema de modo a adquirir as competências necessárias para tornar a aparência de seu avatar mais agradável, desejável, atraente, exótica, excêntrica, bizarra para ele e os demais, porque é somente desta forma que ocorrerá o interesse e o enraizamento do usuário, em outras palavras, a fidelização do usuário para que ele possa poder coabitar e passar muitas horas

imersas naquele mundo com seu avatar. Dessa forma, é possível dizer que hardwares, sistema e softwares intervêm, agem por assim dizer sobre o processo criativo do usuário humano tornando-se seus coautores e coprodutores, tudo isso misturado ao material subjetivo do humano que também entrará em ação. O efeito disso tudo, é a construção de um avatar único que, sem dúvida, contém a presença/participação do humano que está do lado de cá da tela, mas que não poderá ser simplesmente confundido ou reduzido àquele, ao mesmo tempo em que passará a ser o foco das preocupações desta pessoa naquele mundo. Temos assim muitos deslizamentos ocorridos de um lado para outro que acabam por promover no interior do mundo a criatura em detrimento de seu criador ou dono atribuindo aprimeira o status de “sujeito” e astro naquele mundo. Enquanto isso ocorre, externamente o usuário também já não é o mesmo, pois no decorrer deste processo de singularização pode ter sido bastante afetado pela criatura da qual participa, perdendo sua relativa “estabilidade” ou “integridade” anteriores. Como na novela de Stevenson (1886), *O Médico e o Monstro*, é possível criar situações em que o médico (usuário) cria seu próprio monstro (avatar) podendo por sua própria vida em risco.

Diante de tais considerações e tantas possibilidades que se abrem, torna-se necessário descrever o que é então o modo de existência de um avatar neste ambiente. Orientando-me pela teoria ator-rede (LATOUR, 2011), passei a seguir essas criaturas e isso supôs estar conectadas a elas, após ter desenvolvido regimes de familiaridade e engajamento técnico com um equipamento adequado e o programa (*browser*) que permite logar no mundo onde elas podem ser geradas e encontradas. É importante dizer que esta forma de apresentar o objeto dá continuidade às reflexões sobre o “estar lá” (LEITÃO; GOMES, 2013) e vem somar-se a algumas inquietações que nós, na condição de pesquisadoras antropólogas passamos a ter quando decidimos realizar nosso trabalho de campo neste mundo e concluímos que realizar observação participante nele equivaleria, de fato, a “participar” dele, não apenas ingressar na plataforma conectada a um avatar genérico, fazer visitas, observações, entrevistas com usuários (*off-line*) e escrever algo a respeito.

Assim, se inicialmente a existência desse mundo deve-se à existência de *hardwares* e *softwares* (concebidos e produzidos por humanos), em um segundo momento torna-se fundamental o engajamento de usuários humanos na continuidade do processo criativo de produção das criaturas que irão habitá-lo, mas isso não poderá ser feito sem eles estarem conectados a elas, igualmente engajados no processo de colonização e criação do próprio mundo, através da criação de seus diferentes ambientes, espaços e territórios onde essas criaturas passarão a habitar e desenvolver diferentes modos de vida (ilhas, *lands*) e formas de sociabilidades/socialidades. Como venho afirmando, nada disso é possível, se antes não existir interesse e uma relação intensa de cuidados em relação ao próprio avatar, pois é a partir dele, misturado a ele que o usuário fará contatos e desenvolverá interações com os demais avatares para compartilharem suas experiências, saberes e competências, formando assim, um mundo no sentido pleno da palavra (BECKER, 1977), inclusive com uma economia material e afetiva próprias, mas cujos princípios se baseiam nesta ética devocional em relação aos avatares. O *Second Life* depende da (re)produção contínua desses vínculos e desta ética devocional para continuar a existir, porque sem a garantia de poder reproduzi-los, este mundo simplesmente desaparece, deixa de existir. Como já afirmei, uma das consequências desses vínculos de “amor e devoção” é que eles dependem de diferentes modos de engajamento e interação sócio técnicos criados no *Second Life*. Isso me permite dizer que as relações sociais (incluindo todas as formas de sociabilidades) no *Second Life* não ocorrem direta e isoladamente entre usuários (seres humanos), mas através destes sujeitos híbridos concebidos pela mistura e engajamento de usuários com seus próprios

avatares, hardwares e softwares, o que envolve diferentes e múltiplas possibilidades de combinações.

O NASCIMENTO DE UM AVATAR

Dito isso, parto do princípio de que, desde o primeiro momento de seu nascimento, um avatar no *Second Life* é um evento sociotécnico que se inicia quando o usuário entra na página que dá acesso a este mundo virtual⁸, preenche o formulário no qual escolhe um nome, um gênero (M/F) e uma determinada aparência genérica de avatar, dentre as opções que o site da LL oferece. Temos então que a primeira grande diferença entre um “avatar” e os demais objetos do SL reside no fato de ele “nascer”, já que é gerado nas entranhas do sistema que controla a plataforma. É verdade que ao abrir sua conta na página da LL, o usuário tem alguma responsabilidade neste nascimento, na medida em que seleciona uma aparência inicial para seu avatar, dentre aquelas colocadas à sua disposição. De toda forma, ele sabe que está optando por uma aparência genérica concebida por um designer, logo uma aparência que não foi criada por ele e com a qual ele dificilmente terá uma relação forte de apego. Ao contrário, seu sentimento inicial é normalmente de indiferença e até mesmo de rejeição, até por saber que outros usuários ao abrirem suas contas poderão escolher o mesmo avatar que ele. Mas é justamente este sentimento de rejeição ao avatar genérico que poderá mobilizar seu desejo de engajar-se no aprendizado das manipulações necessárias de modo a modificar seu avatar e, assim, dar início a série de intervenções que irão singularizá-lo, de acordo com seus próprios critérios estéticos ou mesmo desejos pessoais, o que, mais adiante, resultará numa criatura “única” em relação aos demais avatares.

Assim, a rejeição do avatar genérico desencadeia o drama e o desejo pela singularização do próprio avatar, tornando-se o motivo inicial para se dar início às formas ou regimes de engajamentos iniciais de cuidados, através dos quais os usuários desenvolverão os “laços fortes” com seus avatares e, em seguida, com o próprio ambiente. Uma vez lá dentro, conectado a um boneco digital, fica evidente para o usuário visitante que ter uma “segunda vida” dependerá de seu engajamento com aquele objeto. É ele que permitirá sua socialização naquele mundo. Como disse, é importante destacar que essas formas ou regimes de engajamentos desencadeados através de determinadas manipulações relacionadas inicialmente à singularização dos avatares, e depois relacionadas à criação dos demais objetos e conteúdos, exigem investimentos e dedicação em termos de recursos, especialmente de tempo de imersão, para que os usuários possam adquirir as habilidades técnicas necessárias a fim de promoverem suas segundas vidas.

Fiz esta longa discussão introdutória para reafirmar que todos os demais objetos existem e passam a ser o foco de interesses e das atenções nesse mundo, somente a partir dos avatares, o que explica a centralidade que este objeto técnico possui. Não há como importar/exportar qualquer conteúdo, forma ou objeto sem ser através deles. Uma vez que se trata de um mundo artificial, totalmente criado por seus residentes, tudo que nele existe em termos de objetos e conteúdos é criado e importado pelos “avatares” e depende deles para circularem dentro daquele mundo. Assim sendo, o mundo e a economia do SL gravitam em torno desses seres híbridos, meio coisas, objetos e meio humanos, ciborgues (HARAWAY, 2000). Nestes termos, é hora de dizer que um avatar, bem como sua singularização não se reduz somente à sua figura ou imagem visual, àquilo que está visível para todos, na forma de um boneco em 3D, mas que ele compreende outras duas dimensões, igualmente cruciais para desenvolver sua segunda vida.

Um avatar se compõe de três partes e não se pode acessá-lo sem que as três não estejam reunidas, devidamente conectadas entre si e com o restante do sistema, a saber: 1) a criatura em 3D que o usuário terá a sua frente na tela, na forma que desejar; 2) um banco de dados que constitui o inventário do seu avatar incluindo todo o acervo de objetos e conteúdos que o usuário-avatar criou, comprou, ganhou, recebeu, etc. e 3) o perfil, a partir do qual ele se apresentará a todos e será sua principal mídia interna, através da qual se apresentará ao mundo, criará narrativas sobre si naquele mundo, deixará recados, anúncios e outras informações que considerar relevantes ou desejar compartilhar naquele mundo, inclusive sobre sua vida RL. É preciso termos em conta que cada uma dessas dimensões fazem parte do próprio sistema que rege a plataforma, mas que enquanto o avatar estiver *off-line* poderão estar “hospedados” em regiões ou servidores diferentes e elas só se reúnem quando o usuário se loga e está *on-line*, conectado ao seu avatar. Este triângulo básico pode nos esclarecer muitas questões sobre o modo de existência nos mundos virtuais e sobre a biografia ou mesmo a reputação de um avatar. Com base nesta introdução, começarei pela parte mais visível, aquela que é a mais sedutora, a mais “maravilhosa” e impactante.

1) A IMAGEM EM 3D: EMBODIMENT (CORPORIFICAÇÃO)

Ter um avatar no *Second Life* implica passar um tempo razoável imerso “cuidando” de um boneco digital. A analogia com os cuidados dedicados ao bebê humano (GOMES, 2012), ou ainda a “brincadeira de bonecas” é absolutamente pertinente, mas no segundo caso, como destacaram Benjamin (1984) e Winnicott (1975), ela é pertinente desde que não consideremos esta brincadeira uma forma de escape ou evasão, mas como um modo de ação, sem dúvida lúdico, pelo qual usuários (de modo similar às crianças no mundo real) experimentam e se engajam no processo de construção da realidade naquele mundo, o que envolve a aprendizagem e aquisição de certas competências, inclusive técnicas e cognitivas. Sem dúvida, a principal diferença entre a “brincadeira de boneca” no mundo *off-line* e em mundos virtuais é que no mundo *off-line* trata-se de uma forma de ludicidade reservada à infância, enquanto no segundo diz respeito à jovens adultos, pois crianças, em princípio, não frequentam mundos virtuais. Contudo, o fato de estar relacionado a adultos jovens ou não, isso não significa dizer que eles sejam infantilizados, isto é, estejam abrindo mão de sua condição adulta naquele ambiente. Desde logo, sustento que o *Second Life* é um ambiente neotênico por excelência, mas não um mundo infantil⁹.

Posso acrescentar que a ludicidade presente nos diferentes procedimentos de manipulação visando a singularização das aparências dos avatares implica um processo de *embodiment*, a fim de que essas criaturas possam corresponder às imagens e expectativas desejadas por seus donos. Neste sentido, a expressão *embodiment* corresponde ao conjunto de práticas e representações que permite tornar aspectos intangíveis em físicos, isto é, corporificados e incorporados em corpos, no caso, um corpo digital, portanto, um objeto técnico.

Nos parágrafos anteriores ao me referir ao material subjetivo dos usuários que se deslocam, afirmei que eles não vão organizados, ou da mesma forma como se encontram organizados nas pessoas humanas em questão. O deslocamento, uma vez mediado pela máquina, acessórios, conduz a modificações e rearranjos deste material, na maior parte das vezes pondo em relevo os dramas vividos pelos usuários humanos enquanto sujeitos sociais adultos, desde dificuldades de aceitação em relação aos seus corpos humanos adultos, problemas de

autoestima, de identidade de gênero, ou mesmo seu passado infantil contendo episódios e situações de rejeição, abandono, abusos, doenças, luto, violência etc. Assim, seria ingênuo supor que esses ambientes imersivos não constituam um lugar propício para a corporificação dos inúmeros sintomas advindos dos dramas pessoais e sociais dos usuários, um meio privilegiado pelo qual aspectos recônditos de suas subjetividades se deslocam e ao se conectarem aos avatares, passam a atuar naquele ambiente, misturadas às suas criaturas (avatares) e as dos demais usuários.

É impossível deixar de pensar que ao conectar-se à sua criatura, o usuário não se desloque a partir também de seus desejos, frustrações, recalques, devaneios, fantasias, fantasmas, sonhos, em suma, não leve junto consigo apenas projetos e intenções devidamente racionalizados. Seu engajamento para aprender a lidar com seu(s) avatar(es) e junto com ele(s) realizar seus projetos e/ou desejos naquele mundo mobilizará e colocará em relevo, de modo inequívoco todo este material subjetivo que deslocará para o outro lado da tela e se conectará também ao seu avatar. Além disso, repito, de modo algum esses deslocamentos ocorrerão de modo organizado, pois a complexidade do deslocamento recai exatamente sobre este ponto que varia de acordo com os indivíduos/usuários em questão, afinal de contas, o que vai e como vai para o lado de lá. Então é preciso dizer que esta subjetividade é mobilizada de modo variável pelos engajamentos socio técnicos, em função das diferentes formas de agência em jogo.

As condições e qualidade técnica das imersões realizadas e dos avatares usados, irão influenciar os enredos, as tramas, em suma, as narrativas que os usuários desenvolverão e viverão junto com suas criaturas em suas interações com as demais, e que serão responsáveis pela sua trajetória e por sua reputação naquele ambiente, bem como para o entendimento da sua relação de apego e afeto com o próprio avatar.

Ao dizer que todo avatar “nasce” com uma aparência genérica escolhida pelo usuário, dentre as alternativas oferecidas pela LL, quis dizer que, embora escolhida pelo usuário, ela muito raramente é a aparência “desejada” por ele. O problema é que ele não tem como entrar na plataforma sem um avatar ou então com um avatar já singularizado, então é obrigado a escolher uma das aparências iniciais oferecidas. Assim sendo, apesar de ser a menos indesejável, estará longe de ser a figura que o satisfaça e isso por si só constitui-se como uma espécie de introdução ao drama da “falta” em sua versão digital. Tal fato fica evidente logo que ele ingressa no ambiente e se depara com outros avatares considerados por ele fantásticos, diferentes, únicos e maravilhosos. Nesse sentido, a vontade de fazer o mesmo com o seu avatar torna-se um primeiro sinal de engajamento e tornará evidente para os demais o seu interesse pelo ambiente. É possível fazermos uma analogia entre essas manipulações e os corpos dos bebês humanos, sobre os quais incidem também práticas corporais estabelecidas culturalmente desde seu nascimento ou mesmo antes dele. Nesses casos, as manipulações e cuidados coincidem também com um período de intensa socialização e mudanças corporais no corpo do bebê.

Como afirmei, desde o primeiro *login*, o *Second Life* se apresenta como um evento sociotécnico, através do qual o usuário não só vai adquirindo experiência e habilidades com o programa, os *viewers*, mas ao mesmo tempo se socializa e adquire habilidades sociais adequadas que lhe permitem estabelecer relações de engajamento, vínculos com outros avatares, construir afinidades, pertencimentos a grupos e círculos de amizade em torno dos mais diferentes temas, além de outras formas de socialidade, como formas alternativas de relações interpessoais e a própria sexualidade – ambas dimensões importantes dos mundos virtuais. Acrescentem-se ainda muitos outros aspectos da subje-

tividade do usuário que influenciarão bastante a orientação do conceito visual que a criatura terá, bem como sua reputação. Portanto, não podemos perder de vista que há um espaço grande para a manipulação e diversidade de aparências.

Basicamente, uma criatura 3D é composta pelo *shape* e a *skin*. O primeiro, como o próprio termo em inglês diz respeito à forma do corpo, com especial destaque para a modelagem das feições do rosto. Sem dúvida, a cabeça, é a parte do corpo que recebe maior atenção desde as primeiras manipulações. Não que as demais partes do corpo não tenham importância, mas é para cabeça e o rosto que convergem as maiores preocupações, além de ser aquela para as quais existe um maior número de acessórios: olhos, cílios, orelhas e cabelos.

O *shape* é o que confere ao avatar sua forma tridimensional, com volume, espessura, em suma dá a ele uma aparência mais ou menos realista. Em termos técnicos ele é um *mesh* texturizado com uma *skin* básica e genérica que o sistema disponibiliza para cada usuário quando abre sua conta¹⁰. O primeiro *shape* é gerado pelo sistema e uma vez o avatar principal atrelado à conta ter nascido, o usuário poderá criar tantos outros *shapes* quantos quiser, bastando o usuário gerá-lo através de um comando de seu próprio browser e depois ir modelando-o de acordo com as formas e medidas desejadas (se mais ou menos alto, magro, gordo, etc), ou mesmo substituir por outro comprado, feito por um *designer*. Quanto mais experiente for um avatar, mais *shapes* e acessórios ele terá à sua disposição para usar em diferentes composições e combinações e compor as aparências de seu(s) avatar(es). Um fato importante, é que um mesmo avatar não está fadado a ter apenas uma aparência de cada vez, ou ir substituindo-a aos poucos, sucessivamente. Ele poderá ter várias aparências e desfrutá-las em diferentes ocasiões imersivas, dependendo da vontade, do empenho e das necessidades de seu dono e esta variedade poderá abranger uma grande variedade de espécies e tipos de *shapes*, desde avatares humanos, mais ou menos realistas, como de animais, monstros (vampiros, dragões, lobisomens), etc.

A *skin* é outro acessório fundamental que mobiliza bastante os avatares no *Second Life*. Trata-se de uma *layer* (camada) que cobre o *shape* e pode ser adquirida separadamente do primeiro. Enquanto é possível modelar o próprio *shape*, as *skins* mais desejadas são feitas por usuários *designers* que buscando aprimorar cada vez mais o padrão de qualidade gráfica dos avatares, fazem-nas fora do SL¹¹. Uma boa *skin* deve possuir os relevos/sombras que indicarão os volumes, as articulações e marcas corporais, como os seios, por exemplo, a musculatura dos braços e tórax no caso de *skins* masculinas, além das marcas de expressão do rosto, etc. Mas é o *shape* que na condição de um suporte devidamente modelado valorizará ou não o desenho da *skin*, realçando-a ou não. Como é possível depreender, somente com esses dois elementos – *shapes* e *skins* – as combinações e os resultados estéticos podem ser muitos e variados, pois dependerão das combinações e encaixes da *skin* com o *shape*, realizados pelos usuários, a partir de suas habilidades técnicas desenvolvidas, a fim de tornarem as inúmeras combinações possíveis, isto é, as “modelagens” de suas criaturas. Assim, muitos *shapes* diferentes e bem feitos e apenas uma única *skin* podem redundar em diferentes aparências, da mesma forma que diferentes *skins* e um mesmo *shape* devidamente ajustado poderão redundar em aparências igualmente diversas, atraentes e interessantes. Ao mesmo tempo, da mesma forma que os *shapes*, é possível se ter várias *skins* e usá-las em diferentes momentos.

A este binômio básico (*shape* e *skin*) devem ser acrescentados olhos, cílios, cabelos, orelhas e, mais recentemente, pés e mãos em *mesh* que podem ser comprados em lojas de sapatos, até mesmo os pés sem sapatos para serem usados descalços¹². Da mesma forma, as mãos também já vêm com formas sugerindo movimentos/gestos diferentes, bem como as unhas em diferentes tamanhos, pintadas em cores também diferentes e que podem ser compradas

separadamente. O mesmo se pode dizer em relação às orelhas de vários tamanhos, formas e alargadores diferentes. Mais recentemente, as roupas estão sendo feitas também em *mesh*, o que significa dizer que a peça em questão é modelada junto com a forma da parte do corpo a qual se destina. Se for uma camisa, isso significa que ela virá junto com a forma do tronco, masculino ou feminino, geralmente em três tamanhos (S, M, L). Na hora de vestir a camisa em seu avatar, o usuário precisará aplicar primeiro uma camada alpha no tronco do seu shape base para torná-lo invisível e aí poderá aplicar sobre ele a roupa em mesh. Este mesmo procedimento de aplicar um prim que torna certas partes do corpo invisíveis é utilizada no caso dos sapatos que são modelados juntos com os pés. Como se pode observar, existe toda uma tecnologia envolvendo a criação do avatar e ela foi sendo desenvolvida para proporcionar uma aparência mais realista e mais graficamente bem acabada do avatar, o que aumenta o prazer estético e o poder de agência dessas criaturas, corroborando o engajamento, o vínculo e os sentimentos de apego dos usuários com elas¹³.

Em 2007 quando ingressei no SL, saber editar o próprio *shape* constituía um aprendizado básico e fundamental, pois não havia ainda a quantidade de lojas de *skins* diferentes e de boa qualidade, da mesma forma que muitas lojas de olhos, cabelos, roupas, etc. Neste caso, a singularização dos avatares dependia muito da forma como cada residente editava ou mesmo esculpia seu próprio *shape*. Era o *shape* que podia fazer toda a diferença na aparência de um avatar, já que todo o resto era muito parecido e as *skins* eram mais ou menos compradas e adquiridas nas poucas lojas existentes, da mesma forma que havia pouca variedade de cabelos e olhos de qualidade, com aparência mais realista. Ter um avatar singular, único, diferente em 2007 não é a mesma coisa que em 2015. Realmente constituía um desafio muito maior, em função da tecnologia pouco disponível na época e a pouca quantidade de ofertas em termos de variedade de acessórios, devido à quantidade maior de lojas existente hoje para cada item que compõe a figura do avatar.

Apesar de toda a evolução tecnológica, os itens mais valorizados na composição da figura do avatar continuam sendo o par *shape* e *skin*, seguido pelos acessórios principais como olhos, cílios e cabelos. Ainda podem ser acrescentados orelhas feitas em *mesh* nos mais diversos formatos, com ou sem alargadores para serem atachadas, além de tatoos para os mais diferentes estilos para serem aplicados em diferentes partes do corpo. Saber harmonizar e encontrar a combinação perfeita entre tantos acessórios disponíveis constitui uma habilidade extremamente valorizada, pois é esta combinação que vai definir em grande medida a reputação do avatar. Aqui, se aplica muito bem a noção de “encaixe” formulada por Goffman (2010). Um sinal importante que define um avatar singularizado e experiente é exatamente o “encaixe” perfeito de todos os detalhes que dizem respeito à composição e montagem de sua aparência, começando pelo *shape* e a *skin*. O conceito de beleza de um avatar tem relação direta, portanto, com a competência de saber combinar com apuro, a tecnologia e a estética e este fato está relacionado com a noção de “encaixe”, independente do gênero e a espécie de avatar adotada pelo usuário. Esta observação é fundamental, porque não existem avatares somente de aparência humana ou realista, mas também aqueles com aparências de animais, seres exóticos ou bizarros, etc. E que podem ser considerados belos, perfeitos, exóticos, bem feitos dentro de suas respectivas categorias. Para tanto, todos os elementos e acessórios que constituem o avatar deverão estar bem “encaixados”, o que significa neste caso tornar explícito o conceito ou a proposta estética e visual do usuário.

Por fim, um acessório crucial para dar o acabamento final na imagem e aparência dos avatares são os AO's (Animation Overrings). Trata-se de um HUD, um acessório com *scripts* de movimentos que permite a automação do

avatar, aquele atributo que, segundo Manovich (2001; 2003), melhor define as novas mídias, especialmente os objetos técnicos inteligentes que elas promovem. Assim, com diferentes tipos de *scripts* de animações e poses devidamente sincronizados, esses AO's permitem dotar os avatares dos mais diferentes movimentos, além de simular personalidade, expressões e técnicas corporais específicas. Sobre este acessório, existe um vastíssimo leque de opções e cada AO vem com muitos tipos de movimentos e posturas devidamente repertoriadas para diferentes gêneros e tipos de indivíduos e, que, combinadas entre si, resultam em atitudes e técnicas corporais extremamente elaboradas. Um AO padrão possui animações reunidas de várias técnicas corporais, assim classificadas: 1) *stand*: diz respeito aos movimentos para quando o avatar estiver parado. Um bom AO possui vários movimentos corporais de *stand*; 2) *walk*: diz respeito aos movimentos de andar. Igualmente, um bom AO terá várias opções de modos de andar; 3) *run*: diz respeito aos movimentos de corrida; 4) *seat*: diz respeito aos movimentos de sentar (em assentos ou no chão). Estes são considerados os movimentos básicos, os mais usados, mas os AO's possuem também movimentos para pular, saltar, dormir, nadar, voar e outros como andar engatinhando etc. É preciso dizer ainda que as animações e as poses não apenas animam os avatares, dotando-os de movimentos, mas podem fazer isso com elegância, arrogância, sensualidade, erotismo (caso das posições sexuais). Enfim, são capazes de dotá-los com a capacidade de sugerirem expressões de sentimentos e emoções, inclusive, já sugerindo e simulando reflexividade, subjetividade, tornando-os mais ou menos tímidos, contidos ou mais expansivos, exuberantes, arrogantes, sensuais, agressivos, etc.

Outro item importante relacionado aos AO's são aqueles destinados às danças. Dentre as atividades de sociabilidade mais importantes no SL, encontram-se as festas e os lugares para se dançar, tais como ballrooms, discotecas onde se tocam os mais variados estilos musicais. A dança torna-se assim uma atividade muito requerida na vida social de um avatar (pelo menos enquanto estiver se socializando com o ambiente), já que receberá muitos convites para festas onde poderá conhecer, estabelecer contatos e fazer amizades. Nesses casos, é importante pensar em todos os detalhes de sua apresentação, onde sua atuação estará sob o foco de atenção dos demais avatares presentes, desde a composição estética do seu avatar, o “encaixe” até as animações de danças que utilizará em sua performance, dependendo da festa e do estilo musical que estiver tocando. A maioria dos usuários-avatares do SL são aficionados em música, e ela é uma constante no ambiente, pois todos os sims e ilhas possuem streams. Apesar disso, o usuário-avatar pode ficar escutando seu próprio mp3, enquanto realiza sua imersão e não estiver interagindo diretamente com outros.

As lojas de AO's oferecem diferentes estilos de danças igualmente repertoriadas e vendidas de forma que o usuário poderá compor as muitas coreografias de seu avatar. Ser um avatar experiente e singularizado implica, portanto, ter além de uma aparência bem feita, encaixada, e isso inclui um bom AO, criado ou customizado. Se preferir, o usuário poderá comprar as poses separadamente e ir montando seu próprio AO, ou então comprá-lo já pronto, montado nas inúmeras lojas existentes no *Second Life*. O resultado final de todo o empenho e engajamento em conceber esta criatura é que, além de dotada de uma aparência especial, única, ela possa transmitir beleza, elegância e sensualidade, ou ainda personalidade, atitude, sensibilidade, delicadeza ou mesmo brutalidade, violência, e várias outras atributos e/ou qualidades intangíveis que as poses e os AO uma vez acoplados aos avatares sugerem.

O que se espera de um usuário-avatar é que mesmo não sendo o criador de cada um dos itens que compõe seu(s) avatar(es), ele possa exercitar suas habilidades como *bricoleur* e consiga fazer de seu avatar um “arranjo perfeito”. A

prova dos nove é ele conseguir compor e criar “sua criatura”, combinando partes autônomas, feitas por vários criadores diferentes para formar um todo avaliado e aprovado como belo, ou então bizarro, exótico, interessante, descolado, criativo, conforme o caso, pelos seus pares. Em certo sentido, seu avatar estará próximo de um Victor Frankenstein, a famosa personagem de Mary Shelley (1818). Não por acaso, toda esta literatura romântica, gótica, sci-fi que trata da existência de seres bizarros, ctônicos, monstruosos, maravilhosos, exóticos, alienígenas ou provenientes de priscas eras, criados pelos artifícios da ciência e da técnica é usada como uma referência importante para as construções imagéticas e narrativas no *Second Life*.

Assim sendo, muitos avatares que conheci cuja apresentação estética era considerada impecável pertenciam a usuários que partilhavam um imaginário baseado em referências estéticas baseadas na literatura e nas artes plásticas, ambas dependentes de um capital escolar e de experiências, inclusive profissionais, com diferentes instituições de arte, como museus, galerias de arte, etc. Muitos residentes na vida real são pessoas relacionadas ao mundo das artes visuais, e cênicas em geral¹⁴, como fotografia, produtores de cinema e tevê, ou ainda ilustradores, desenhistas, arquitetos, etc. Muitos são *designers* que usam o *Second Life* com objetivos profissionais e artísticos, como uma espécie de laboratório ou ateliê digital para fazerem, criarem e apresentarem suas experiências e instalações de arte digital¹⁵. Durante todo este tempo em que venho frequentando o ambiente, pude observar que a questão do gosto, da mesma forma como a questão da arte têm sido temas muito disputados, que geram muitas polêmicas, ao mesmo tempo em que um divisor de águas importante entre os diferentes segmentos e grupos de residentes.

No SL as diferenças entre residentes não são baseadas tanto em fronteiras nacionais ou marcadores socioeconômicos como classes sociais, gênero ou mesmo etnicidade. É um equívoco imaginar que os ambientes imersivos replicam pura e simplesmente o ambiente geopolítico *off-line*, sendo uma miniatura das relações internacionais contemporâneas. Nos tempos atuais, os avatares podem escolher serem ao mesmo tempo “belos”, “feios”, “esquisitos”, “exóticos”, “bizarros”, “grotescos”, “monstruosos”, magros, altos, gordos, louros, negros, uma vez que a grande diversidade de acessórios disponíveis no mundo permite que o usuário experimente e tenha várias aparências (*outfits*) de todas as espécies que quiser. Se existe um paradigma que pode definir bem o ethos do *Second Life* ele pode ser expresso nas categorias “transitoriedade” e “metamorfose”. De fato, todo avatar é na maioria das vezes, uma “metamorfose ambulante”, para usarmos a célebre expressão de Raul Seixas. A aparência de um avatar pode mudar quantas vezes o seu dono quiser, de acordo com o contexto em que estiver interagindo em um dado momento. Como disse, os avatares se apresentam de muitas formas possíveis e podem criar tipos únicos. Um avatar realista, com aparência caucasiana não significa que seu usuário o seja, e isso vale também para avatares negros, asiáticos e com outras características étnicas. A etnificação dos avatares tornou-se uma prática recorrente no *Second Life*, desde que *designers* passaram a produzir *skins* e acessórios diferenciados para avatares, a partir de 2008. Tais possibilidades estéticas estão relacionados aos avanços tecnológicos que envolvem softwares e hardwares, como placas de vídeo, que melhoraram a performance e a qualidade gráfica da interface com este mundo virtual. Portanto, escolher em dado momento ter um avatar feminino ou masculino, ter um avatar infantil, adolescente ou velho não tem relação direta com a biologia e a identidade *off-line* e oficial de seus donos, ou mesmo estilos de vida relacionados ao mundo *off-line*, mas decorre de uma relação sutil, informada pela subjetividade (incluindo desejos, fantasias e até mesmo os fantasmas do usuário) somada às diferentes formas de agências exercidas

pelos equipamentos, softwares e os modos de socialidade e de sociabilidade naquele mundo.

Do ponto de vista econômico, a maioria das contas são *free*, fato que não dá margem para se saber quem é rico ou não é na vida *off-line*. Dessa forma, as distâncias e as afinidades eletivas entre os grupos de residentes são estabelecidas muito mais internamente, a partir do modo como os avatares exercitam seu gosto, do que a partir demarcadores sociológicos relativos às origens de seus donos (humanos). O gosto é fundamental para a constituição dos grupos e suas respectivas formas de sociabilidade no mundo; a partir do compartilhamento de gostos e estilos de vida que seus avatares possuem e praticam/dramatizam no ambiente. As emulações e concorrências entre avatares ocorrem sempre envolvendo questões estéticas, na área do gosto, como moda, artes plásticas, visuais, cênicas, música, erotismo e sexualidade.

Assim sendo, a influência de todas essas artes e de seus profissionais encontra-se presente na construção desse mundo, desde as paisagens até os conteúdos que circulam na forma de bens e objetos a serem adquiridos e trocados entre os residentes e frequentadores do SL. Todos aqueles que se profissionalizaram no *Second Life* como criadores recorreram a essas artes, de forma a levarem para este mundo seus respectivos repertórios culturais, estéticos e imagéticos. No caso dos avatares, em cada detalhe ou acessório usado na sua composição, percebe-se este aspecto que pode defini-lo e incluí-lo numa categoria feita de acordo com o gosto e a estética, bem como o SL como um todo que é, em suma, uma *bricolage* da cultura visual contemporânea pós-globalização, na medida em que os ambientes deste mundo correspondem a colagens de partes, pedaços, cópias desses repertórios imagéticos relacionados às sociedades contemporâneas e suas respectivas culturas material e imaterial (visual). Mais especificamente em relação aos avatares, o importante a observar é que as escolhas não são feitas aleatoriamente, pois elas marcam tendências específicas e comportamentais importantes que os usuários desejam marcar através dessas escolhas, desses recortes e bricolages que são os avatares, seja de grupos sociais, tribos urbanas, etnias, culturas, histórias, etc. No caso das atitudes e técnicas corporais dos avatares, nota-se a forte influência da moda, do cinema e da tevê, com especial predominância e ênfase sobre as aparências e as técnicas corporais inspiradas em modelos de moda, atores, atrizes, celebridades, personagens famosos de HQ, séries de tevê etc. Finalmente, é evidente que todos esses repertórios culturais e imagéticos, incluindo as técnicas e representações corporais estão relacionadas à juventude e ao adulto jovem para se representar/simular a vida humana, as relações e os vínculos sociais, os sentimentos, a forma de estar no mundo e a própria relação com as coisas. Neste sentido, as representações de juventude, em suma, a neotenia é o que orienta o *Second Life* como uma ética e um modelo de conduta no que se refere à “apresentação de si” naquele ambiente (GOMES, 2012).

No entanto, como disse anteriormente, a criatura 3D é apenas uma parte do triângulo que compõe o avatar. Outra parte igualmente importante é o seu modo arquivo, isto é, o Inventário que não pode ser acessado pelo usuário, sem que ele esteja conectado ao seu avatar.

2) INVENTÁRIO: ESTRUTURA E MEMÓRIA

Em termos estritamente técnicos, a criatura em 3D disponibilizada pela LL aos usuários é um *mesh*. Quanto aos demais objetos que farão parte da vida social do avatar também são feitos de *prims* (simples, *sculps* e *mesh*), mas a principal diferença entre os avatares que são sempre fornecidos pela LL

e os demais objetos, é que estes últimos só poderão ser criados pelos próprios avatares. Logo, quaisquer objetos feitos a partir desses primos dependem de um avatar para tanto, o que significa dizer que o nome do avatar criador ficará atrelado definitivamente ao primo/objeto criado. Outra diferença importante entre avatares e demais objetos é que, diferentemente dos segundos, o avatar não pode ser deletado (descartado) pelo próprio usuário, ou mantido guardado em um inventário, enquanto os demais objetos que farão parte do inventário do avatar poderão ser deletados e guardados nos inventários de seus proprietários. No caso dos avatares, somente a LL pode bloquear ou mesmo deletar um avatar, ou ainda, encerrar uma conta.

Tudo isso significa dizer que, qualquer objeto existente neste mundo poder ter suas origens e seus criadores identificados imediatamente por qualquer outro avatar, bastando que se clique sobre o objeto em questão, para se verificar quem é o avatar criador e o avatar proprietário naquele momento. Todo objeto criado no mundo ao ser vendido será copiado, sendo a cópia enviada para o inventário dos consumidores. Em qualquer circunstância, se um usuário-avatar esquece um objeto seu em uma land que não lhe pertence, outro avatar residente poderá fazer retornar o objeto ao seu proprietário com um comando existente no próprio *browser*, chamado *return*.

Em outras palavras, todo usuário-avatar, além de ser um criador e produtor em potencial de objetos técnicos digitais naquele mundo, é também um proprietário/consumidor deles e, como tal, ele possui atrelado à sua conta, um banco de dados, no qual guarda todos os itens que lhe pertence – desde aqueles que criou por conta própria e os que adquiriu na condição de consumidor (presentes e comprados). Este banco de dados que acompanha qualquer avatar, fazendo parte dele, unido a ele e à sua conta, chama-se Inventário. Não existem avatares sem inventários. Mesmo que possa perder alguns itens, em caso de eventuais problemas técnicos nos servidores da LL, ou ainda porque o próprio usuário-avatar decidiu deletá-los, o inventário existe e estará associado à sua conta. Nenhum outro usuário-avatar – somente à LL em situações especiais ou quando a conta é invadida, hackeada – poderá ter acesso aos inventários dos avatares. Portanto, ele é uma parte muito importante da vida do avatar, porém oculto dos demais avatares. Sem inventário o avatar não existe. Além de ser o arquivo onde estão guardados os objetos do avatar, ele é também a sua memória em termos de sua existência e trajetória no mundo, o lugar onde ficam guardados vários registros de sua passagem pelo mundo.

Caso o usuário-avatar seja um criador e produtor de bens para venda no mundo, as versões “originais” dos objetos criados por ele deverão estar disponíveis no seu inventário. Este é, portanto, o final da cadeia produtiva que se iniciou muitas vezes fora da plataforma. Se este criador decidiu disponibilizar esses bens como (*gifts*) presentes, ou ainda como mercadorias, em lojas, o Inventário constitui o próprio acervo e estoque dos bens originais produzidos por ele, prontos para serem acessados e copiados, todas as vezes que os demais usuários-avatares desejarem comprar ou adquirir seus produtos.

Até mais ou menos 2006-2007 a maioria dos objetos existentes no *Second Life* eram criados a partir de primos simples, criados, torturados e montados de uma forma artesanal na própria plataforma. De certa forma, esse processo correspondia à idéia básica de Philip Linden (Philip Rosedale) quando criou o *Second Life*, de que ele fosse um Lego digital. De fato, como sugere Manovich (2001; 2003), o SL pode ser incluído nesta categoria de plataformas dotadas de softwares construtores de objetos audiovisuais (como o próprio avatar) que incluem processos de modularização, renderização e compatibilidade com outros programas, através das funções import/export permitindo a construção de objetos visuais complexos em 3D, a partir da montagem e colagem de peças

ou blocos, como no famoso brinquedo infantil. A partir de 2008, a LL passou a permitir a importação de mapas sculps (mapas de formas) feitos em *softwares* como *Blender*, *Maya*, etc, com isso abrindo mais a plataforma para as funções import, com vistas a ampliar a qualidade gráfica da interface com o ambiente. Mais recentemente, a partir de 2011, passou a ser permitida a entrada de *prims-mesh*, também com o objetivo de melhorar a qualidade gráfica do mundo, sobretudo a aparência dos avatares e seus acessórios como skins, cabelos, vestuário, partes do corpo, etc, permitindo que eles alcançassem um nível estético apurado e de realismo também elevado, portanto aumentando e potencializando a capacidade de agência dessas criaturas e do próprio ambiente. Essas inovações mais recentes reafirmam a centralidade que o avatar possui neste mundo, e o que faz dele o conteúdo mais eloquente e expressivo do SL, o verdadeiro astro, ator, actante, nada existindo ali sem ele ou sem passar por ele. Em outras palavras, os avatares são os guardiões e repositórios de todo o conteúdo e dos bens que circulam naquele mundo. De fato, as permissões inscritas nos objetos – percebidas por muitos residentes como um fato de natureza exclusivamente técnica – são bastante reveladoras a respeito dos vínculos sociais e suas relações com a produção, circulação e o consumo no *Second Life*, o que torna sua economia interna bem diferente das chamadas economias reais. Como disse, no *Second Life*, os criadores de objetos não perdem jamais o vínculo com os bens criados por eles, através das cópias dos mesmos, reproduzidas no ato de compra ou indefinidamente mesmo quando dão permissão para outros avatares copiarem, independentemente dos modos de circulação que realizarem no mundo. Este vínculo só é perdido em três situações: 1) quando o objeto original no inventário de seu criador é perdido por conta de um problema técnico dos sistemas ou servidores da LL; 2) quando o objeto original é deletado pelo próprio criador e/ou atuais proprietários; 3) ou quando ele é “roubado”, isto é, copiado digitalmente por um *copybot* que substitui a identificação do antigo criador por outra falsa. Neste caso, o objeto pirateado passa a apresentar o nome do novo avatar, geralmente um *copybot* como criador.

Afora essas exceções, independentemente dos novos donos que passarem a possuir esses objetos, através de compra ou dádiva, seus criadores originais estarão sempre presentes no inventário de um determinado avatar, devidamente identificados, podendo seus perfis serem acessados a qualquer momento por outro avatar, desde que o avatar proprietário esteja em algum local público exibindo ou vestindo objetos que despertem o interesse de outros. Desta forma, é possível dizer então que todos os avatares estão conectados e ao mesmo tempo enraizados no *grid* (malha, rede), isto é, estão em rede, no sistema, independente de fazerem parte do grupo de afinidades eletivas de outros avatares. Todos os avatares, independentes de suas escolhas estão conectados sóciotecnica e por conta do sistema, uma vez que a rede formada por todas essas relações estabelecidas através dos inventários não deixa de ser a objetivação das formas de circulação e relações sociais praticadas neste mundo virtual.

Em termos técnicos, todo objeto criado no SL pode ser “modificado” (*modify*), “copiado” (*copy*) e/ou transferível (*transfer*) e cabe a cada criador decidir por conta própria quais permissões dará ao objeto antes de ele entrar em circulação. Assim, qualquer objeto pode circular na forma de dádiva, mas existe uma forma específica em que a dádiva é total – o *fullperm*. Ela indica que o criador do objeto após ter feito o objeto, assinalou as três permissões ao mesmo tempo, a saber: o *modify* (o objeto pode ser modificado); o *copy* (o objeto pode ser copiado pelo proprietário quantas vezes ele quiser); *transfer* (ele pode ser transferido para outro avatar. Aqueles que receberem este tipo de objeto também poderão doá-lo também como *fullperm*). Já o objeto que é destinado a ser vendido em lojas, seu criador poderá escolher entre duas formas de permissões: as mais comuns, utilizadas na maior parte das lojas do SL são

aquelas em que o objeto pode ser copiado (*copy*) para uso próprio do proprietário, mas não pode ser modificado ou transferido, doado para outro; a segunda, menos comum são aquelas em que os objetos possuem a permissão somente para a transferência, sem permissão para cópia e modificação. A permissão de cópia é a mais comum. Por exemplo, se o avatar compra um cabelo numa loja, recomenda-se que ele faça uma cópia do cabelo, passe a usá-la e preserve “seu original”. Assim, caso haja algum dano com a cópia, ele poderá recorrer ao seu original guardado em seu inventário.

Como disse, o inventário é gerado no momento da abertura da conta, junto com a própria imagem em 3D, pelo sistema da LL. Inclusive, o inventário que acompanha o avatar noob (novato) não vem vazio, em branco, mas já vem contendo um número reduzido de objetos doados pela Linden Lab (dádiva), muitos dos quais são *fullperm*, outros não (apenas *modify* e *copy*). A ideia da empresa é que ao nascer no mundo, cada avatar receba um kit de objetos básicos que permita a cada um dar início à sua segunda vida até começar, por conta de sua socialização e de seus novos vínculos sociais e empreendedorismo, aumentar seu inventário, acrescentando um número maior de objetos que poderá atingir a marca de dezenas de milhares de itens comprados e adquiridos, através das várias formas assinaladas acima de trocas praticadas no mundo, entre elas a própria dádiva, tudo isso envolvendo vínculos sociais, sejam eles positivos ou negativos, laços fortes ou fracos.

Todos esses objetos podem ser classificados e organizados no Inventário em pastas que podem ser criadas pelo usuário. Desse modo, cada avatar na medida em que vai aumentando seu acervo, vai singularizando-o também através das categorias e critérios classificatórios que adota para organizar seus bens, em função de seu modo de vida, atividades e rotinas dentro do mundo. De qualquer modo, todo inventário já vem organizado com um diretório raiz contendo algumas pastas e categorias básicas que continuam sendo mantidas mais ou menos por todos: <bodyparts> diz respeito aos objetos que dizem respeito aos acessórios que entram na composição do “corpo” ou da imagem do avatar em questão (<shapes>, <skins>, <eyes>, <hair>, <ears>, <genitais>, <seios>, membros como pés e mãos, etc), as peças de vestuário <clothing> que inclui desde as roupas que podem ser subdivididas por peças, até sapatos, bolsas, joias, óculos, relógios, bonés e acessórios em geral e, finalmente as não menos importantes animações e poses, ambos acessórios obrigatórios para compor a aparência de qualquer avatar. Outra categoria mais abrangente é a de <objetos> que pode ser organizada igualmente em várias subcategorias, dependendo das espécies de objetos que o avatar possui de acordo com seus interesses. Algumas dessas categorias dizem respeito a objetos relacionados ao ambiente propriamente dito, como casas e construções de todas as espécies, móveis, utensílios, etc.; flora e fauna (vegetação e animais de várias espécies); toda ordem de “acidentes naturais”, como rochas, pedras, montanhas, água, cachoeiras, raios, chuva, etc. Finalmente, e não menos importante temos uma categoria <textures> que diz respeito às texturas usadas na fabricação dos próprios objetos, incluindo os mapas *sculps* que o usuário-avatar vai acumulando e guardando em seu acervo e cuja diversidade varia de acordo com suas respectivas atividades, interesses e projetos. Outra categoria importante são os marcos, ou endereços de *lands* que constituem uma memória importante, pois eles dizem respeito aos lugares frequentados ou pelos quais o avatar em questão esteve em algum momento. Em suma, ele é um registro da própria circulação do avatar, de sua mobilidade no mundo e também de seus interesses.

Como já foi dito, muitos objetos presentes nos inventários foram criados pelos próprios usuários-avatars, não necessariamente comprados ou recebidos, utilizando-se recursos simples ou bastante complexos, em termos

técnicos, econômicos e éticos (caso em que um avatar pirateia objetos criados por outrem). Em resumo, a quantidade e variedade de objetos existentes em um inventário, acessíveis somente ao dono do avatar a ele vinculado, indica que os bens não possuem a mesma origem, já que possuem procedências e origens muito diferentes, isto é, são feitos por criadores diferentes, adquiridos muitas vezes mediante processos igualmente distintos, do ponto de vista técnico, econômico e ético, da mesma forma que não circularão do mesmo modo, uma vez que as permissões dos objetos podem ser também diferentes. Diante dessas características, sustento que existe uma economia própria do *Second Life*, com características muito próprias, não porque esteja voltada somente para a produção e o consumo de bens totalmente digitais e imateriais, mas porque envolve também uma divisão técnica do trabalho própria, que envolve diferentes processos técnicos de produção, circulação e consumo, que não se confundem com os da chamada economia real. De toda a forma, qualquer problema técnico que afete o inventário e implique na perda ou desaparecimento de informações e itens nele guardados, ou mesmo o bloqueio da conta do usuário pela LL, devido a algum tipo de problema técnico ou denúncia pode tornar-se um fato extremamente dramático para o usuário, porque pode ameaçar e comprometer seriamente sua vida e de toda a sua rede, até mesmo pondo fim a sua existência ali, com eventuais repercussões na vida real do usuário, seu dono.

Em caso de um problema técnico sério, ou bloqueio e até banimento da sua conta, os prejuízos de um usuário podem ser enormes, resultar na perda de toda uma história do avatar, isto é, na perda da memória de muitos anos de imersão e de objetos que não poderão ser recuperados, sequer virem a ser indenizados pela LL. Nesses casos, para continuar a ter uma “segunda vida” ele terá então de abrir uma nova conta, criar um novo avatar e começar do zero. O fato de ele ter a chance de abrir uma nova conta não o fará recuperar o que foi perdido e nem o desobrigará de todos os investimentos e esforços necessários que terá de empreender novamente com seu novo avatar, submetê-lo aos mesmos processos de socialização e singularização, a fim de que seu novo avatar adquira, não apenas a forma desejada, mas, sobretudo venha desenvolver interações satisfatórias com os outros avatares e, mais do que isso, venha adquirir uma reputação favorável, além de reunir novamente um acervo equivalente àquele perdido. Em suma, para alcançar todas as recompensas sociais que um avatar experiente pode proporcionar, além da obtenção de uma experiência com a plataforma de forma a poder fruí-la o mais intensamente possível, há um caminho a ser percorrido, um intenso aprendizado técnico e social e isso é o que pode ser considerado uma “segunda vida” nos termos do *Second Life*.

Como venho tentando explicar, ter um avatar implica inúmeras operações, não somente as que dizem respeito às modificações realizadas na figura digital em 3D, mas tudo o que se refere às compras, trocas e os modos de fazer circular os objetos no ambiente, através das permissões. Ou seja, o processo de singularização de um avatar e de sua trajetória como tal, resulta inequivocamente na formação de um patrimônio que ele foi capaz de criar, acumular e por em circulação, seja em diversidade, qualidade e quantidade de itens. Neste sentido, a análise dos inventários é importante porque revela muito sobre a biografia de um avatar, desde os lugares por onde circulou e/ou costuma frequentar naquele ambiente (em função das *landmarks*), contatos, amizades (*notecards*) que ficam registrados em pastas especiais; seu estilo de vida, como ocupação, atividades e interesses que desenvolveu, igualmente registrados e inscritos nos próprios objetos que criou, comprou e ou ganhou.

3) PERFIL: NARRATIVAS

A terceira e última parte do triângulo sociotécnico que compõe o avatar é o seu perfil. Ao contrário do Inventário, ele é acessível a todos os demais usuários, podendo ser consultado, acessado em quaisquer situações pelos demais usuários-avatars, esteja ele *on-line* ou *off-line* (o avatar cujo perfil se deseja consultar poderá estar *off-line*, mas o do curioso tem de estar *on-line*)¹⁶. Esta não é uma parte de menor importância, pois ela está diretamente associada aos modos de “apresentação de si” do avatar no SL, juntamente com sua imagem 3D e está também diretamente relacionada à construção de sua “reputação” social (prestígio, status, etc.), profissional e também moral. O perfil tem relação com a forma pela qual o dono do avatar deseja ou espera que ele seja visto, percebido e recebido pelos demais. O perfil é um miniblog no qual o usuário e avatar vão criando as narrativas de si no mundo. No entanto, diferentemente de um blog comum, as informações vão se metamorfoseando, mudam, conforme a própria imagem do avatar. Para aqueles que não frequentam o SL, o perfil pode sugerir um dispositivo, a partir do qual todos controlam todos. De fato, o controle existe, uma vez que todo e qualquer perfil de avatar pode ser acessado por outro avatar. No entanto, como todos os demais modos de existência do avatar, ele pode ser singularizado pelo usuário-avatar, com este administrando sua maior exposição ou anonimato, conforme desejar. A maior ou menor exposição, ou visibilidade de um usuário-avatar dependerá sempre das informações que ele próprio disponibilizar em seu perfil. As únicas informações obrigatórias que o sistema da LL inclui é o nome do avatar, aquele com a qual a conta é identificada e a data do “nascimento”, ambas permanecendo sempre disponíveis e visíveis, não podendo ser alteradas, ocultadas ou simplesmente suprimidas do perfil. Como as duas primeiras partes do triângulo, o perfil nasce junto com o avatar, é também gerado no momento da abertura da conta. Todo avatar tem de ter um perfil, mesmo que não o utilize ou não escreva nada nele. Neste sentido, o perfil é uma espécie de atestado da presença do avatar, uma crônica de sua trajetória no mundo, podendo ser alterado e atualizado constantemente e de muitas maneiras, seja para revelar, ocultar, narrar, muitas facetas e peripécias da vida do avatar, inclusive sua vida amorosa (casamentos, namoros, etc.). O usuário-avatar pode escolher vários estilos narrativos para falar de si ou sobre situações pelas quais esteja passando no momento, seja para desabafar, falar de seus relacionamentos, ou de seus conflitos, ou ainda de suas descobertas e experiências no SL. Em tudo isso, observa-se que as narrativas produzidas dependerão de sua trajetória, interesses e experiências com a plataforma. São elas que vão influenciar o que o avatar publiciza ou esconde a respeito de si e sobre as atividades que desenvolve no SL, bem como na RL (real life) de seu dono. O perfil pode ser usado como uma forma de marcar pertencimentos, sociabilidades, identidades no mundo ou narrare publicizar situações de conflito e fazer fofoca de desafetos do avatar em questão. Pode também ser um lugar de publicidade, propaganda, marketing para as atividades profissionais do avatar. Assim sendo, os perfis possuem uma linguagem e dinâmica próprias. Em outras palavras, o perfil é uma mídia interna que a empresa põe à disposição de todos os usuários-avatars sem distinção, a fim de expandirem suas redes de relacionamento dentro do mundo, exporem e apresentarem seus grupos de afinidades (que podem ser ocultados também). Para criadores, *builders* e lojistas, ele permite ainda divulgar os endereços das lojas, o que facilita a vida de todos, daqueles que produzem e dos que consomem.

Por último e não menos importante, um aspecto fundamental do perfil é o fato de ele ser a expressão inequívoca da existência deste híbrido resultante do “encontro” entre um humano e este objeto técnico, essas coisas chamadas avatares, e das respectivas agências que um exerce sobre o outro, portanto, um lugar de exposição de seus afetos e afecções recíprocas. Este processo de

hibridização – ao mesmo tempo de humanização do avatar e de avatarização do usuário – pode ser bem observado na passagem da 1ª aba, aquela em que o avatar se apresenta no contexto de sua segunda vida – quem é ele, como se define, suas intenções e projetos no SL, além da inclusão de sua foto, de sua imagem visual como avatar – até chegar à última aba, aquela em que o usuário se apresenta e pode falar do ponto de vista de “sua pessoa na RL”, inclusive postando sua foto real, se assim desejar. Na passagem da primeira a última aba temos a síntese de um “romance”, de um “drama”, enfim, de uma negociação que envolve muitas peripécias entre avatares e seus próprios donos, ora um roubando a cena do outro. Para o observador atento, muitas histórias e sentidos podem ser capturados de cada perfil, e sua apreciação no *Second Life* consiste numa forma bastante peculiar de voyeurismo digital, um modo de se “estar lá”. Seria o equivalente a bisbilhotar a vida de vizinhos, através das janelas de seus apartamentos. Uma experiência bastante comum é encontrar-se em um lugar junto com outros avatares, conhecidos ou não, e todos acessarem o perfil uns dos outros. Não deixa de ser uma prática de controle, mas também de informação, demonstração de interesse, admiração e contemplação, pois afinal, tudo o que um usuário-avatar deseja é ser admirado e contemplado, observado e “seguido”. Consultar e ficar seguindo perfis de conhecidos, amigos e mesmo de desafetos é um modo de se manter informado sobre o que está acontecendo no mundo.

Mesmo sabendo que as narrativas no perfil são formas de ficções, elas não são menos importantes para se compreender a centralidade dos avatares neste mundo. Em seu conjunto, a leitura de vários perfis em um dado momento ou situação, ou o acompanhamento do perfil de um mesmo avatar durante um intervalo de tempo permite termos acesso ao *ethos* e ao *pathos* daquele mundo, isto é, entrar em contato com os aspectos estéticos, éticos, emocionais e afetivos em jogo em um dado período. Sem sombra de dúvida, acompanhar ao longo do tempo as transformações e variações que ocorrem nesses perfis, as negociações feitas entre humanos e seus avatares podem nos dizer muito sobre o estatuto do sujeito neste mundo, sobretudo, as destabilizações que ele promove no sujeito do lado “de cá” da tela, apontando muitas transformações que já estão em curso na vida *off-line*.

Neste sentido, mais do que os demais modos, o perfil é o modo que denuncia e põe em destaque o híbrido formado pelo usuário-avatar. Embora o perfil esteja sempre sendo alterado, conforme as necessidades, conveniências, interesses e desejos em jogo, este híbrido vai reportando para o público a experiência que um avatar proporciona ao seu dono, e vice-versa, dando conta das formas de engajamentos desenvolvidos por ambos – ele e seu avatar – naquele mundo. O perfil é onde o usuário-avatar constroi, trama e reverbera sua “reputação”, ao mesmo tempo em que dá informações relevantes sobre o *ethos* e o caráter emocional que sua personagem vai assumindo no mundo, em relação às amizades, brigas, conflitos, disputas, fofocas, intrigas, e muito especialmente sua reputação na esfera dos relacionamentos amorosos, se é um avatar atraente, desejado, popular, disputado, arrogante, etc. Como disse, o perfil é a crônica-social que o próprio usuário escreve sobre o modo de vida de seu avatar, das atividades desenvolvidas por ele, dos locais e endereços que costuma frequentar, mas também um mini diário no qual pode deixar suas reflexões, confissões ou reportar suas experiências a respeito de sua experiência na condição de parte desse híbrido que foi tomando forma.

Mas se até aqui enfatizei o perfil como mídia interna e um suporte para várias narrativas anunciando e fornecendo informações sobre a reputação, o estilo de vida e a experiência dos avatares como se fosse uma crônica social, ele funciona também como uma janela ou ponte para o mundo externo, para fora da plataforma, *on-line* ou *off-line*. Assim, ele é também o lugar de comunicação

do avatar, é a possibilidade de o avatar expandir-se para fora da plataforma incluindo em seu perfil os links que seu usuário criou para ele em outras plataformas ou redes sociais. De fato, muitos usuários usam o perfil para redirecionarem o público interno para outros endereços igualmente frequentados por seu avatar fora do *Second Life*, tais como *You Tube*, *Flickr*, *Tumblr*, ou mesmo um blog onde publique com sua identidade de avatar conteúdos e notícias sobre o *Second Life*. Muitos usuários-avatars são blogueiros de moda, fashion addicts e usam o *Second Life* para fazerem suas produções de moda divulgando-as em seguida para fora do mundo, através de fotos ou vídeos em plataformas como *Flickr*, *You Tube* e atualmente *Tumblr*. Então, como escrevi no início do artigo, não é de todo impossível chegar-se à pessoa real que está por detrás do avatar, desde que o próprio usuário-avatar deseje isso fornecendo pistas de outros endereços de como localizá-lo ou de seu avatar. Reafirmo, entretanto, que estas informações ou conteúdos exteriores à plataforma não são inteligíveis por si só para entender o funcionamento do mundo, suas lógicas internas e muito menos a posição que o avatar ocupa neste mundo.

CONCLUSÃO

O artigo pretendeu fazer uma descrição acerca dos modos de existência dos avatares no *Second Life* mostrando como esses modos de existência estão organizados em termos sócio técnicos, a partir de um triângulo básico existente no próprio sistema, incluindo as funções e significados atribuídos a cada termo, bem como as relações entre eles: a imagem 3D, o arquivo ou Inventário e o Perfil. Em suma, foi uma tentativa de apresentar o mundo virtual *Second Life*, a partir de sua estrutura básica e essencial de organização sociotécnica, na qual o avatar ocupa um lugar de centralidade como sujeito e não como mera representação ou extensão do sujeito humano. A partir de uma perspectiva interna do mundo, procurei descrever os regimes próprios de engajamento que o avatar desenvolve neste sistema e que permite torná-lo o verdadeiro “astro”, herói e sujeito deste mundo. Não que o dono humano não importe, mas as condições de vida e os modos de existência que a plataforma exige e impõe, acaba por alterar o estatuto da participação ou mesmo importância da pessoa humana em questão. Do ponto de vista interno, ela é um pressuposto, algo que todos sabem estar ali presente, mas o interesse não recai sobre ela como recairia em várias outras plataformas, tampouco sobre a identidade social *off-line* do dono dos avatares, mas recai, sobretudo, sobre as performances executadas por seus avatares, enfim, sobre os modos como eles se apresentam naquele mundo, desenvolvem ali suas relações de socialidade e de sociabilidade, e que permitem a eles construírem diferenças e distâncias significativas em relação às suas identidades *off-line*.

Neste sentido, meu intuito neste artigo foi romper com um tipo de abordagem ao mesmo tempo exotizante e genérica de mundos virtuais, especialmente do *Second Life* ainda predominante nos estudos brasileiros sobre cibercultura, nos quais ele acaba sendo confundido com games e com outras plataformas, até mesmo com as redes sociais. O estudo pretendeu marcar uma diferença em relação a essas perspectivas generalizantes, o que exigiu um investimento mais etnográfico que enfatizasse o *modus operandi* do avatar do *Second Life*.

Assim sendo, partindo da posição de centralidade do avatar no *Second Life*, procurei mostrar como, em função de sua natureza tridimensional – a imagem em 3D, o inventário e o perfil – ele, o avatar, está tanto técnica quanto sociologicamente integrado à totalidade do sistema. Disse também que no caso do *Second Life*, todo avatar possui uma vida social e uma biografia que se desenvolve desde seu nascimento, a partir do momento em que é gerado pelo sistema

da LL. Sua biografia supõe então inicialmente um objeto técnico genérico, gerado pelo sistema da LL, no ato de abertura de uma conta, que compreende essas três dimensões do avatar, ou três modos de existência e com os quais o usuário se depara quando faz seu primeiro login. Uma vez “nascido” e a partir dos primeiros logins de seus donos, tanto as aparências iniciais dos avatares (imagens), como seus inventários e perfis podem sofrer alterações, começando a se diferenciar uns dos outros, ao mesmo tempo em que se distanciam do padrão genérico original. Essas diferenças e distinções estão diretamente relacionadas aos processos de singularização que passam a ocorrer e que irão incidir nestas três dimensões ou modos de existência. No caso do Inventário, ele mostrará não apenas a quantidade de objetos acumulados – feitos ou adquiridos – mas adversidade quanto às espécies e qualidades estéticas, quanto às origens de seus criadores, bem como os diferentes circuitos que percorreram em função das relações e grupos frequentados pelo avatar, da mesma forma que no decorrer da vida social do avatar, seu perfil terá apresentado inúmeras narrativas construídas a partir das diferentes tonalidades emocionais vividas e experimentadas por eles em suas interações durante as imersões, incluindo as interações entre os avatares e seus próprios donos e as respectivas vidas (a segunda vida e a vida *off-line*, RL). O fato é que cada uma dessas partes contribui para que, em suma, se realize a construção de uma “presença” que garante a existência e reprodução daquele mundo.

Se a imagem em 3D é a expressão visual máxima desta presença, ela não se resume a ser uma extensão ou representação do usuário humano, em conformidade com o que ele é do outro lado da tela. A imagem em 3D com todos os excessos e bizarrices que possa apresentar expressa forma de apego e do engajamento do usuário com aquele ambiente, logo é a expressão de sua adesão e opção por estar ali. Neste sentido, a imagem pode sugerir o grau e a intensidade do pertencimento/enraizamento do avatar àquele mundo. Ter uma boa aparência e cultivá-la no mundo, ou mesmo ter um avatar diferente, especial, extravagante é um indício de investimento, de interesse pelo mundo. A imagem de um avatar genérico ou desatualizado pode sugerir o contrário, por exemplo, que ele pode não estar tão engajado assim, podendo denunciar também que o usuário não é um residente, mas um frequentador ocasional, ou então, mostrar que ele “envelheceu”, porque não conseguiu acompanhar as inovações ocorridas no mundo.

Como argumentei, é importante destacar que durante o tempo em que levou criando, compondo, singularizando suas criaturas, o usuário estabeleceu “laços fortes” com elas e com o ambiente, portanto, acabou criando relações de engajamento com ambos de tal modo que passou a desenvolver uma perspectivaêmica do mundo, tornando-se ele e seu avatar um “híbrido nativo”, ou melhor, um residente. Assim sendo, a residência e a noção de residente não pode ser descartada e compreendida em termos técnicos ou econômicos somente, mas como indicativa de um laço social qualitativamente diferente dos demais, isto é, que inclui afeto, emoção, aquisição e compartilhamento do ethos daquele mundo. É verdade que todas as formas de construção de vínculo pressupõem interações técnicas, manipulações feitas a partir de hardware e softwares, muitos dos quais também contribuem e tomam “decisões críticas” – estéticas, lógicas, por vezes acarretando consequências dramáticas – assumidas pelo usuário, resultando neste terceiro termo híbrido – nem humano e nem objeto técnico somente – que possui um ponto de vista diferente do usuário se entendido separadamente, e cuja melhor expressão encontra-se no modo perfil (MANOVICH, 2003). Como foi dito, o perfil, é a narrativa que o próprio híbrido vai compondo durante todo este processo de singularização sobre as negociações entre avatar(es) e usuário(s). Nestes termos, pode ser uma narrativa que pode ser recheada de peripécias, de emoções e sentimentos, algo semelhante a um

mito, epopeia, drama, romance, crônica onde se narram histórias de amizades, amores, brigas, fofocas e conflitos de toda a ordem.

Portanto, uma vez que este avatar adquiriu uma condição plenamente singularizada é possível sustentar ainda que avatares são menos ícones e mais ídolos (GINZBURG, 2001), dependendo da natureza e da intensidade dos vínculos desenvolvidos entre avatar e usuário. No caso do ícone teríamos o híbrido formado a partir de uma sintonia e identidade maior entre usuário e avatar e que, como disse, é possível, mas não é o comum, enquanto no caso do ídolo seria o híbrido, a criatura que “não existia antes”, isto é, uma presença inteiramente nova, surpreendente que pode irromper no intervalo entre o objeto técnico e o usuário, pelo menos em relação àqueles aspectos de sua pessoa que ele considerava até então estáveis, que o representava como sendo “ele” até então, rompendo, por assim dizer, com toda a barreira de familiaridade, introduzindo a estranheza, algumas vezes de forma dramática. Neste caso, temos a divergência identitária ou um processo de dividualização, que pode entrar ou não em choque com as percepções costumeiras do usuário sobre si próprio. Esses são os casos em que o avatar assume plenamente a condição de astro e actante para o próprio usuário, e com poderes de afetá-lo profundamente, não apenas no contexto daquele mundo, mas também no contexto de sua vida *off-line*. No caso desta segunda situação ela pode ser considerada como sendo a culminância de um processo de conversão subjetiva àquele mundo, fato que não é uma exceção neste mundo.

Para finalizar, é preciso voltar a falar do usuário humano, mais uma vez, não no sentido de pretender restaurar pura e simples sua centralidade no processo das decisões críticas tomadas para a singularização de seus avatares, mas para lembrar que ele próprio não pode ser de forma alguma concebido genericamente. Por mais que essas plataformas sejam globalizadas, as condições locais de conexão, isto é, de onde os usuários se conectam ao ambiente interferem e atuam sobremaneira na construção desses híbridos que são os avatares. Nestes termos, um avatar estadunidense é diferente de um avatar francês, ou brasileiro, etc., não apenas do ponto de vista dos seus usuários humanos, enquanto membros de sociedades e culturas distintas, mas porque, dependendo dos diferentes pontos em que estejam se conectando ao *Second Life*, isso envolve diferenças significativas que afetam a experiência e as gratificações que se pode obter a partir das diferenças tecnológicas envolvidas. Sem dúvida, para usuários brasileiros, a experiência com o *Second Life* é mais complicada e menos gratificante, mais cheia de obstáculos a serem enfrentados do que para usuários norte-americanos em geral (EUA e Canadá) e europeus ou japoneses, tendo em vista as facilidades tecnológicas de acesso a equipamentos, acessórios, qualidade da banda larga, enfim tudo aquilo que pode tornar as imersões uma experiência sensorial e cognitiva eficiente e extremamente gratificante.

A discussão a ser apresentada no presente artigo não pretende esgotar de forma alguma a complexidade do assunto e particularmente desta relação, sempre em construção, cheia de nuances e peripécias, entre usuários e suas criaturas/identidades digitais, a começar pelos pressupostos teóricos que envolvem a própria categoria nativa e técnica <usuário>. Dependendo de suas origens, estão em jogo inúmeras opções e escolhas que singularizam e distinguem a condição de usuário mesmo no interior de uma mesma plataforma, além de noções e representações significativas. Por ora, em relação ao *Second Life* vale destacar a diferença existente entre ser um usuário, possuir uma conta naquele ambiente e ser um residente. Esta diferença abre espaço para que muitas outras diferenças apareçam para o próprio usuário quando ele se conecta às suas criaturas e se relaciona com as demais.

É importante dizer que o principal objetivo deste artigo foi fazer um exercício no qual fosse possível descrever a construção do vínculo ou laço social do ponto de vista nativo duplamente falando, isto é, a partir do fato de fazê-lo na condição de antropóloga que investiga este mundo desde 2007 e de minha condição como residente no *Second Life*, já que só poderia ter realizado as observações de forma consistente, ter incluído a participação de meu próprio avatar, após ter desenvolvido com ele uma relação igualmente intensa, que me deu acesso à perspectiva êmica do mundo, ao mesmo tempo que, na condição de usuária, acesso o mundo situadamente, isto é, a partir de um determinado lugar do Brasil, como brasileira, marcada por uma história pessoal e coletiva específica que influencia todas as condições sociotécnicas de minhas imersões.

Se existe algum sentido ou pertinência em se fazer “antropologia de mundos virtuais”, insisto em dizer que um deles é poder realizar etnografias plurais que revelem o quanto esses ambientes originalmente criados, patrocinados e mantidos por empresas estadunidenses, mesmo impondo sua lógica em termos globais para ser compartilhada ou mesmo internalizada por usuários de diferentes países (sociedades e culturas) que os acessam de diferentes pontos de seus respectivos países, estes não o fazem abdicando de suas condições locais de conexão. Isto significa dizer que ao efetuarem suas imersões, estes usuários estarão sujeitos e submetidos também às condições socio técnicas locais e específicas que se deslocarão junto com eles, resultando em experiências e formas de engajamento igualmente distintas e cada vez mais híbridas, em termos materiais e técnicos mas, sobretudo, no que diz respeito às experiências culturais, estéticas e subjetivas.

NOTAS

¹ Utilizo a expressão “modo de existência” em consonância aos trabalhos de Gilbert Simondon (2007) e de Bruno Latour (2011). Neste sentido, me oponho à dicotomia social X técnica, humano X máquina, ou ainda, às tentativas de se tratar essas relações separadamente ou de forma purificada. Sustento ao longo de todo o artigo que meu humanismo pressupõe o humano sempre misturado às coisas, afetando e sendo afetado por ambas (coisas e técnica), como por exemplo, no caso de um avatar.

² Orígenes, Homilias sobre o Êxodo, VIII, 3 *apud* Guinzburg, 2001, p. 124.

³ *Second Life* é o nome do mais popular mundo virtual existente. Fundado em 2003 por Philip Rosedale nos EUA, ele é administrado pela empresa *Linden Lab*. O nome em português seria “Segunda Vida”, mas nunca soube de usuários brasileiros residentes se referirem a ele pelo nome em português. Prevalece o nome em inglês, da mesma forma que a maior parte dos termos e expressões que designam os aspectos técnicos e mesmo sociais deste ambiente imersivo. A maior parte das informações e documentos oficiais da LL relacionadas ao funcionamento e regras de uso do mundo não se encontram traduzidas em português. Para se ter uma ideia a respeito deste mundo, acessar: <<https://www.youtube.com/watch?v=3-LB-FeJlc4#t=67>>.

⁴ Vale dizer que entre usuários brasileiros é mais comum o desejo e até mesmo o empenho para se ultrapassar as fronteiras do *on-line* (SL) em direção ao *off-line* (RL). Entretanto, de forma alguma este fato pode ser estendido a todos residentes e não foi motivo de consideração neste artigo. Minha pesquisa de campo foi desenvolvida entre residentes, para os quais a “segunda vida” *on-line* é vivida e experimentada em seus devidos termos e limites.

⁵ Jair Ramos usa esta expressão para caracterizar as redes sociais que obrigam o usuário a fazer seu perfil ou conta em acordo com sua identidade civil, inclusive muitas vezes tornando obrigatório o envio de dados, tais como nome completo, endereço, telefone, CPF, etc. Este não é o caso do *Second Life*, para o qual o usuário pode se atribuir outro nome de sua livre escolha e fornecer apenas um e-mail válido. Ver: RAMOS, Jair. Teoria Social e a *Internet* como novo espaço social. Palestra apresentada na 2ª Jornada de Antropologia do PPGA/UFF, 2013.

⁶ Sobre as regras que regem o mundo, acessar: <<https://jira.secondlife.com/secure/Dashboard.jspa>>.

⁷ A esse respeito, veja-se <<http://www.livrogamification.com.br/>>. Chamo atenção também para o verbete da Wikipédia no qual o editor preferiu utilizar a expressão *ludificação* e incluiu uma bibliografia grande sobre o tema, especialmente relacionada às utilizações crescentes das tecnologias dos jogos na educação e nas empresas. <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ludifica%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 04 mar. 2015.

⁸ Fazer uma introdução ao *Second Life* foge completamente aos objetivos do artigo. Com mais de dez anos de existência, já existem boas referências bibliográficas e muito material disponível na *Internet* a respeito. Para um entendimento rápido, remeto o leitor novamente à página: <<http://secondlife.com>>. Para tomar contato com o visual do SL, sugiro também uma pesquisa no *You Tube*, onde existem muitos vídeos hospedados feitos pelos próprios residentes. Aliás, fazer fotos e vídeos com avatares é uma das atividades que fazem parte das práticas e ritos devocionais de cuidados. Exibir fotos do avatar em plataformas como o *Flickr* ou *Tumblr* é uma prova do engajamento de seu dono com ele.

⁹ A esse respeito, remeto o leitor ao meu texto, bem como aos autores que tomei como base, especialmente, Lorenz (1971) e Gould (1980). O presente artigo é um desenvolvimento e aprofundamento das ideias que desenvolvi nele.

¹⁰ Atualmente, a LL dá para o recém-chegado um avatar genérico mais bem acabado do que dava antigamente. Este avatar já vem com uma *skin* e acessórios feitos por *designers* do próprio *Second Life* e, dessa forma, ele já “nasce” com uma aparência menos *noob*. Mas nada disso elimina a necessidade da singularização e o desejo que o usuário passa a ter de aperfeiçoar a aparência de seu avatar.

¹¹ Uma *skin* humana realista de excelente qualidade gráfica geralmente é feita a partir de fotografias de modelos humanos que são exportadas para o Photoshop ou outro programa similar onde, em seguida são manipuladas, retocadas, o que pode resultar em diferentes *skins*. Por último, elas são salvas em arquivo .tga (targa), para em seguida serem exportadas para o SL para serem vendidas em lojas especiais.

¹² Muito poderia ser escrito sobre cada um desses acessórios mencionados. Em relação aos olhos e cabelos existem uma quantidade grande de lojas somente dedicadas a estes dois itens e, é claro, eles fazem muita diferença na composição de uma determinada aparência.

¹³ Existem algumas controvérsias em torno do *mesh* e nem todos os usuários-avatars aderiram inteiramente a ele, exatamente porque, apesar da maior perfeição e realismo, ele reintroduz novamente a questão da homogeneidade, comprometendo o investimento feito pelo usuário na singularização de seu avatar. Para muitos residentes ter um avatar singularizado significa ter um *shape* com uma forma totalmente feita e esculpida pelo próprio usuário, nas proporções desejadas, adaptada e ajustada harmoniosamente a uma bela *skin* numa combinação única que só ele sabe.

¹⁴ A esse respeito ver: <<https://www.youtube.com/watch?v=3-LB-FeJlc4>>. Último acesso em: 15 jan. 2015.

¹⁵ Um dos artistas mais famosos do SL foi AM Radio que mereceu várias matérias em publicações impressas nos EUA. Ele criou várias instalações que eram visitadas e frequentadas por todos os residentes. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MUYEPBNg474>>. Último acesso em: 06 mar. 2015.

¹⁶ Ao se digitar o nome de um avatar no Google, ele até poderá fornecer um link do perfil do avatar, mas ele dificilmente estará acessível, a menos que o próprio usuário deseje e aí tenha configurado suas informações para que elas possam ser acessadas de fora da plataforma.

REFERÊNCIAS

BECKER, H. Mundos artísticos e tipos sociais. In: Arte e sociedade. Ensaios desociologia da arte. Rio de Janeiro: Zahar, 1977, pp. 9-26.

BENJAMIM, W. *Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

DELEUZE, G. *Spinoza: Filosofia practica*. Buenos Aires: Fábula, 2001.

- Favret-Saada, J. “Ser Afetado”. In: Cadernos de Campo, n. 13, 2005, p. 155-161.
- FOUCAULT, M. *De outros espaços*. Disponível em: <http://www.historiacultural.mpbnet.com.br/pos-modernismo/Foucault-De_Outros_Espacos.pdf>.
- GINZBURG, C. “Ídolos e imagens. Um trecho de Orígenes e a sua sorte”. In: Olhos de madeira. São Paulo: Companhia das Letras, 2001, pp. 122-138.
- GOFFMAN, E. *Comportamento em lugares públicos: notas sobre a organização social dos ajuntamentos*. Petrópolis: Vozes, 2010.
- GOMES, L.G. Pequenos mundos gigantes: neotenia e transdução no *Second Life*. In: Barbosa, L. (org.) Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo. Porto Alegre: Sulina, 2012, pp. 121-155.
- GRANOVETTER, M. The strenght of weak ties. In: American Journal of Sociology. Chicago: Chicago University Press, Volume 78, issue 6, 1973 pp. 1360-1380.
- LEITÃO, D.; GOMES, L.G. *Estar e não estar lá, eis a questão*: pesquisa etnográfica no *Second Life*. In: Dossiê – Pesquisas no ponto com: desafios metodológicos, questões éticas e novas categorias para a investigação em ciências sociais. Cronos, Revista Pós-Graduação, Ciências Sociais, UFRN, Natal, v. 12, n.1, pp. 25-40, jan/jun. 2011, ISSN 1518-0689.
- MANOVICH, L. The language of new media. Cambridge: MIT Press, 2001.
- _____. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: Leão, L. O chip e o caleidoscópio. Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2003, pp. 23-50.
- RAMOS, Jair. Teoria Social e a *Internet* como novo espaço social. Palestra apresentada na 2ª Jornada de Antropologia do PPGA/UFF. 2013.
- SIMONDON, G. *El modo de existência de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo, 2008.
- STEVENSOM, R.L. *O estranho caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (O médico e o monstro). São Paulo: L&PM, 2011.
- TADEU, T. *Antropologia do ciborgue*. As vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- THÉVENOT, L. Le régime de familiarité. Des choses en personne. In: *Genèses*, 17, 1994. Les objetset les choses. pp. 72-101.
- WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.