

Discutindo os avatares em territórios de existência virtual

Edvaldo M. Colen¹ M. de Fátima A. de Queiroz e Melo²

^{1,2} Universidade Federal de São João del Rei, Departamento de Psicologia, Brasil

¹ed.colen@hotmail.com, ²queirozmaldo@uaivip.com.br

Resumo

Tecnologias sempre causaram impactos na humanidade. Este artigo aborda mais especificamente as influências que o ambiente virtual tem no real. Fala sobre o processo de transformação em que o sujeito contemporâneo está inserido, bem como suas características. Sob a perspectiva da Teoria Ator-Rede, aponta a existência virtual como legítima e catalisadora de novas formas de ser. Tenta mostrar que a compreensão do uso dos avatares e o que estes representam para seus usuários é de grande relevância para revelar quais características estão sendo forjadas através destas tecnologias no sujeito que emerge na era digital.

Palavras-chave: Avatar; Lúdico; Virtual; Teoria Ator-Rede; Existência

Abstract

Technologies have always caused impacts in mankind. This article approaches more specifically the influences that the virtual environment has in the real one. It speaks on the transformation process in which the contemporary subject is inserted, and some of its characteristics as well. Under the perspective of Actor-Network Theory, points out the virtual existence as legitimate and a catalyst for new ways of being. It tries to show that the comprehension of the use of avatars and what they represent for their user is of great relevance to understand which characteristics are being forged through these technologies in the subject that emerges from this digital age.

Keywords: Avatar; Ludic; Virtual; Actor-Network Theory; Existence.

1. INTRODUÇÃO

A história da humanidade se confunde com a história da tecnologia. O estudo e desenvolvimento das técnicas não somente modificam nossas rotinas diárias, mas também nossas relações interpessoais, relações com Deus, e até formas de pensar. Atualmente, se pensarmos na influência das tecnologias em nossas vidas, pensamos no computador e na *internet*, que, juntos, possuem infinitas funcionalidades. Seus primeiros usos, que antes eram limitados somente à comunicação, agora se tornaram uma importante maneira de contato social. Entretanto, se partirmos da idéia de que o sujeito se constitui a partir de interações com outros, podemos analisar ambientes de redes de computadores não apenas como espaço de interação, mas como espaço de constituição do sujeito. Através dos computadores, temos acesso a experiências tão intensas e praticamente tão reais que nos permitem novas formas de ser. Neste plano de infinitas possibilidades, que é o ambiente virtual, o *outro* com o qual interage é construído pelo próprio sujeito, já que este tem a liberdade de ser o que deseja.

A cada dia, é mais comum a inserção de pessoas em ambientes virtuais, tornando difícil estudar a sociedade contemporânea sem levar em conta tal espaço. Temos assim um novo território para existir, e uma das maneiras de visitá-lo é através dos avatares¹. O avatar é parte do sujeito, é sua criação; é a maneira com a qual ele se apresenta no contexto virtual. Partindo destes pontos de vista, é possível entendermos alguns dos aspectos psicológicos da relação entre humano e máquina, mais especificamente a identificação que o sujeito faz com seus avatares.

2. TRABALHOS RELACIONADOS

Segundo estudiosos de diversas áreas, como sociologia (ver Bauman, 2004), psicanálise (ver Birman, 2003; Forbes, 2005; Pinheiro e Vertzman, 2003) e filosofia (ver Jameson, 1995), a

¹ No que se refere a computadores, são representações gráficas de pessoas em contexto virtual. Dependendo da tecnologia podem ser uma simples imagem ou modelos 3D altamente elaborados e detalhados.

subjetividade contemporânea está passando por transformações. Outros autores têm tentado entender a subjetividade atual e suas mudanças a partir de experiências mediadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC).

Turkle (1997) desenvolveu pesquisas com usuários de jogos interativos e acredita que o sujeito de hoje é constituído por múltiplos “Eus”. A simulação que o ambiente virtual permite faz com que a identidade seja fluida e múltipla. Ainda de acordo com Turkle (1997), além de multiplicidade, o sujeito contemporâneo tem como característica a simultaneidade, pois seus “Eus” agem de maneira simultânea.

No Brasil, Nicolaci-da-Costa (2002, 2003 e 2005) buscou entender a relação entre internet e a subjetividade atual. Segundo ela, grandes transformações no cotidiano fazem com que mudanças subjetivas ocorram. Desta maneira, a popularização da *internet* não ocorreria sem deixar suas marcas. O mundo *online* nos traz experiências que não teríamos no mundo *offline*. Nicolaci-da-Costa constata que uma boa parte das publicações feitas com referência à *internet* foca seus efeitos nocivos.

Um exemplo de visão pessimista dos impactos tecnológicos é a do filósofo e sociólogo francês Jean Baudrillard. Segundo ele, a troca de informações e a reprodução de imagens são feitas tão excessivamente que perdemos a relação de identidade entre significante e significado. A relação entre sujeito e objeto não é direta; só temos acesso à “aparência” (Baudrillard, 2002).

Honorato (2006) fez estudos em comunidades virtuais, mais especificamente no Orkut. O autor afirma que a *internet* se resignificou e passou a ser um plano de socialização com características próprias onde pessoas trocam informações e satisfazem sua necessidade de afiliação. Desta maneira, através das comunidades virtuais, as relações e comportamentos humanos poderiam ser estudados numa maior escala.

Tentando mostrar os aspectos positivos da interação sujeito-rede, Romão-Dias (2007) buscou traços da subjetividade atual entrevistando usuários de salas de bate-papo. A autora afirma que, em um ambiente virtual, ao utilizar um apelido, o sujeito está livre do julgamento alheio e se sente mais solto. Esta segurança trazida pelo anonimato e ausência de repreensão, segundo a pesquisa realizada, possibilita que o sujeito brinque e tenha comportamentos diferentes dos que teria *offline*.

3. ALGUMAS ABORDAGENS EM AVATARES

3.1 Avatares, eles entra vida real e virtual.

Em seu livro *O que é virtual?*, Pierre Lévy (1996) considera uma nova visão do conceito. Ele mostra o quão equívocado é considerar a realidade virtual como desprovida de existência. Segundo o autor, o *virtual* é uma parte do real, não se opondo a ele. Nesta perspectiva, a *virtualização* não é uma *desrealização*, e sim uma mutação de identidade, um deslocamento do centro gravitacional, um processo que desloca o objeto no tempo e no espaço. Assim, a *virtualização* causa atemporalidade e ateritorialidade. Segundo Lévy (1996), o processo de *virtualização* sempre esteve presente na constituição da humanidade, quer pela linguagem (*virtualização* do presente), técnicas (*virtualização* do trabalho) ou pelo contrato (*virtualização* da violência). Este é o processo no qual o sujeito contemporâneo se encontra. Informação, companhias, economias, corpos, tudo atualmente tem se virtualizado. As mídias não levam apenas informação: levam nossos sentidos onde os fatos ocorrem, projetam nossas vozes e opiniões por todo o globo, trazem o mundo a nosso alcance.

Para Nicolaci-da-Costa (2005), o sujeito do século XXI é multitarefa e sente prazer em praticamente tudo que faz *online*. Este sujeito está pronto para experimentar novas formas de ser, está sempre em movimento, porém, não o faz através de seu corpo; mas por sua escrita e seus sentidos que lhe dão acesso a diferentes realidades. É alguém flexível e altamente adaptável, e

por esta razão se apresenta em diversos espaços com diferentes identidades e características. É alguém que conhece poucos limites para seus desejos, num mundo virtual. Se estas são realmente as características do sujeito contemporâneo, temos um forte indício do por que cada vez mais pessoas passam horas vivendo em função de seus avatares.

Segundo Colen e Queiroz e Melo (2009a), avatares são uma maneira sofisticada e quase completa de projetarmos nossos corpos e mentes em mundos virtuais, já que temos a possibilidade de escolher características físicas e assumir papéis tanto diferentes quanto iguais aos da vida real. Há muito mais opções quando o avatar é um personagem de jogos eletrônicos. Esta categoria de interação virtual geralmente possui vastos mundos cheios de seres e outros personagens. No caso dos *MMORPG*², vários destes personagens com os quais o jogador interage são outros jogadores. Em jogos como *Everquest*, *World of Warcraft* ou *Lineage II*, o jogador precisa criar um personagem antes de jogar. O usuário lhe dá um nome, características físicas, profissões, etc. Ao fazer estas escolhas, o sujeito abre possibilidades, mas também cria limitações. Segundo Gee (2007), ao entrar no universo de um *MMORPG*, o sujeito leva para o ambiente virtual sua *identidade real* com características de todos os papéis que desempenha em sua vida real filtrados por sua identidade como jogador. Uma segunda identidade que aparece é a *identidade virtual*, com características do personagem, de acordo com sua forma física e capacidades. Ainda neste processo, uma terceira identidade aparece: a *identidade projetiva*, que é o conjunto das características do personagem e as aspirações que o jogador tem sobre o que ele deve se tornar.

O que podemos inferir é que o ambiente virtual dos jogos, primordialmente dos *MMORPG*, dá ao sujeito a possibilidade de manipular, brincar, criar, ser coisas que de outras maneiras seria impossível. Os avatares são o ponto de conexão, o elo entre as vidas real e virtual. Com o anonimato, há a suspensão do olhar social/censura, ocorre uma prática analítica e confessional, autoriza-se a fala do indizível, fazendo surgir outra palavra, outra ação e, por que não dizer, outros habitantes de nossa subjetividade (Lanzari, 2000).

3.2 Contribuições da Teoria Ator-Rede

Uma maneira bastante fecunda de se estudar o fenômeno dos avatares seria através da perspectiva da Teoria Ator-Rede (TAR), que é um instrumento conceitual e prático para seguir os movimentos traçados nesta construção simultânea de homens e objetos em que materialidade e socialidade se mesclam, tendo como resultado a nossa condição de humanidade (Law & Mol, 1995; Moraes, 1997).

Segundo a TAR, nenhuma característica é inerente a algo ou alguém. Ela se dá a partir de relações e transações entre elementos, não sendo assim pré-estabelecida nem eterna. Tudo que se tem são interações, pontos em uma rede que influenciam os demais a partir de sua capacidade de se estabilizar, expandir e reproduzir.

Partindo dessa visão, não apenas pessoas são elementos dessas interações, mas também os objetos, máquinas, idéias, pautas, organizações, etc. Todos causam e sofrem efeitos dentro destas relações. Desta maneira, concordando também com outras abordagens teóricas, partimos da idéia de que o sujeito se constitui a partir das conexões que estabelece com *outros*, na necessidade de que algo lhe mostre os limites e as possibilidades de sua existência, para que ele se reconheça como tal (Colen e Queiroz e Melo 2009b).

Em Latour (2006) encontramos a expressão “Estudo Ator-Rede” para designar um tipo de investigação que visa o mapeamento de situações de um social que não é anterior nas relações entre os atores, mas definido como algo em constante modificação, resultado de entidades surpreendentes, fato que vem quebrar as certezas sobre a composição do mundo em que vivemos. Para o autor (*ibidem*), um mundo em constante mudança exige outros métodos de

² Sigla para *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*, um jogo de interpretação de papéis jogado por vários jogadores online.

investigação que possam dar conta de campos ainda não explorados, de exigências que se tornam urgentes.

Estudando fenômenos lúdicos contemporâneos mediatizados por tecnologias digitais, verificamos que, a cada dia, é mais comum a inserção de pessoas em ambientes virtuais, que são um campo aberto para o sujeito da atualidade moldar os objetos com os quais deseja interagir, sendo através dos avatares uma das maneiras de fazê-lo. Ao usar um avatar, o sujeito ganha grande mobilidade, sendo capaz de mudar sua posição em relação ao outro a qualquer momento. Com a posição, os vetores que atuam sobre o usuário também são alterados. Neste contexto, pelas próprias características do jogo, a identidade se mostra excepcionalmente dinâmica, sendo capaz de ser configurada rapidamente, de acordo com a criatividade do usuário por trás dos avatares.

3.3 Representantes em novos territórios de existência

Considerando as perspectivas acima, o que caracteriza a existência de alguém? : o fato de ter uma presença física, ou suas idéias, atitudes e realizações durante sua vida? Ao se inserir em ambientes virtuais, as pessoas estão desprovidas de matéria, da mesma forma como estão todos os elementos com os quais interagem. Mas mesmo assim se relacionam, se emocionam e sofrem influências. Assim, podemos dizer que o sujeito existe a partir das conexões que estabelece com outros elementos da rede, sejam humanos ou não-humanos. Tais relações nos mostram indícios da legitimidade de uma “existência virtual”, quer se referencie na “existência real” ou não.

Há pouco tempo era necessária a presença física em um ambiente para se experienciar os fatos. Hoje uma pessoa pode narrar, por exemplo, uma final de copa do mundo como se estivesse no estádio. Rádio, televisão, telefone, e mais recentemente internet nos levam até os acontecimentos na hora em que ocorrem. Se pensarmos numa pessoa aqui no Brasil, por exemplo, falando ao telefone com um amigo no Japão, onde ocorre a conversa? E quando? Segundo Lévy (1996) este é mais um exemplo de que o virtual possui existência. A conversação ocorre em um “não-lugar”, que seria o virtual, e não em “lugar nenhum”.

Podemos dizer que a aceitação do virtual como sendo um território de existência, uma vertente do real esbarra no mesmo problema do conceito de imagem. Como constata Perniola (2000), o problema do conceito é teórico e está em sua relação com o original. A imagem historicamente ocupou dois lugares: o de representação do original e o da falsificação deste. Uma visão iconófila aponta a imagem como um representante legítimo do original, tendo capacidade representativa. Já uma visão iconoclasta diz que a imagem não possui a pureza do original e é uma instância falsa que busca uma correspondência que não existe.

Trazendo esta discussão para nosso contexto, podemos comparar o virtual com a idéia de simulacro apresentada por Perniola (2000), ou seja, a de uma imagem que não depende de um protótipo, tendo autonomia e especificidade próprias. Desta maneira, o ambiente virtual não seria uma tentativa de simular o real, e sim mais um contexto para se atuar.

Se o virtual fosse realmente desprovido de existência, simplesmente por não ser constituído de matéria, seus efeitos não seriam percebidos no real. Podemos pegar como exemplo o *Second Life* que, conforme seus criadores o definem (www.secondlife.com), é um “mundo virtual 3D, *online*, imaginado e criado por seus próprios habitantes”. Dependendo do uso, *Second Life* pode ser definido como jogo, simulador, ambiente de educação à distância, comércio virtual ou rede social. O fato é que o usuário não escolhe apenas um nome, e sim, cria um personagem. Esse personagem, chamado de avatar, é criado através de escolhas de roupas, sexo, características físicas, etc. Com este avatar o usuário cria casas, frequenta bares, escolas, ruas, enfim, pratica uma infinidade de ações. O fenômeno tomou proporções tamanhas que empresas e instituições reais fundaram filiais neste mundo virtual e empresas virtuais ganham

dinheiro no mundo real. Isso devido ao fato de que se pode converter dinheiro real em *Linden Dollars*³ e vice-versa.

Podemos dizer, em relação às tecnologias, “sociotécnicas” como as chama Latour (2001), que elas multiplicam nossas possibilidades, pois, além de cumprir com funções já conhecidas, são capazes de nos oferecer esquemas de ação inéditos, nunca antes experimentados. Latour (*ibidem*) toma de empréstimo a Stanley Gibson (*apud* Latour 1999) a noção de *promissão*, palavra que mistura promessa e permissão. As tecnologias podem autorizar, tornar possível, sugerir, influenciar, fazer obstáculo, entre outros efeitos que são capazes de promover. Acima de tudo, abrem um fluxo de possibilidades não imaginadas em qualquer interação, como verdadeiros elementos mediadores, deslocando, traduzindo e até mudando nossas intenções iniciais (Queiroz e Melo, 2007).

Partindo desta perspectiva, podemos considerar os avatares como híbridos de humanos e não-humanos, mesclas dos humanos com suas tecnologias, que possibilitam o acesso há novos campos de interações, atuações, existências. Esta visão nos mostra que o ambiente físico não determina por si só as relações, e sim os elementos envolvidos nas redes em que estas estão presentes.

3.4 Seguindo a dinâmica da construção dos avatares

Por se tratar de um estudo que busca compreender um fenômeno que ocorre entre as realidades real e virtual, a inserção do pesquisador no ciberespaço é necessária. Para fazer observações estamos utilizando uma metodologia de pesquisa em internet denominada por Kozinets (1998) como “netnografia”. Depois de observar a dinâmica do ambiente, convidaremos alguns sujeitos para serem entrevistados. Vale ressaltar que manter a liberdade e a segurança que o ambiente virtual proporciona é de grande importância para este trabalho.

Utilizamos a TAR como suporte teórico metodológico, tomando-a em alguns de seus pressupostos básicos: 1. Trata-se de um fenômeno em pleno acontecimento, sendo necessário um deslocamento pelas redes que o produzem; 2. Envolve um híbrido entre homem máquina; 3. Trabalha com pelo menos um dos significados de mediação sociotécnica que é o de delegação, na medida em que se atribui ao avatar um papel; 4. Opera num campo interdisciplinar; 5. Não parte de hipóteses prévias para que sejam confirmadas ou negadas; 6. Utiliza procedimentos diversos para coletar dados. 7. Inclui o pesquisador como um dos nós da rede; 8. Trabalha com narrativas obtidas nas entrevistas; 9. Poderá usar recursos de matematização dos dados.

4. CONCLUSÃO

No último século, tivemos mais transformações tecnológicas que em toda história da humanidade. As novas mudanças estão ocorrendo muito rapidamente e estão demandando novas habilidades do sujeito contemporâneo, que se revela fluido, móvel, múltiplo e sem fronteiras. Ele se aventura por mundos vastos e diferentes, repletos de opções. Veste identidades, se apresenta de diversas maneiras e, no processo, se mescla com suas próprias construções.

O virtual se mostra cada vez mais influente em nossa sociedade na medida em que as tecnologias digitais se disseminam. Apesar de ter estado presente há tempos, o virtual só recentemente começou a ser visto como território. Ainda temos muito que explorar, pois, assim como os oceanos e o espaço um dia nos convidaram a ser desbravados, o ambiente virtual agora se apresenta como desafio.

Este artigo é fruto de um estudo ainda em sua fase inicial que tenta entender quais elementos o sujeito leva de si para a vida virtual e quais ele traz de lá. Buscamos entender que

³ Sistema monetário do *Second Life*.

elementos influenciam estas mutações de identidade, o uso deste espaço de infinitas possibilidades e seus impactos na vida real. Por se tratar de uma pesquisa ainda em andamento, só podemos defender sua relevância. Conhecer os avatares e o que estes representam para seus usuários seria de grande relevância para entender quais características estão sendo forjadas através destas tecnologias no sujeito que emerge desta era digital. Com os resultados, esperamos contribuir com pesquisas sobre novas funcionalidades para esta interação entre o homem contemporâneo e o ciberespaço, com desdobramentos terapêuticos, educacionais, comerciais, dentre outras possibilidades investigativas.

5. REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Z. *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- BAUDRILLARD, J. *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Meridional, 2002.
- BIRMAN, J. 'Soberania, crueldade e servidão: mal-estar, subjetividade e projetos identitários na modernidade.' In: *Pinheiro, T. (org). Psicanálise e formas desubjetivação contemporâneas*. Rio de Janeiro: Contra-Capa, pp. 11-26, 2003.
- COLEN, E. M., QUEIROZ E MELO, M. F. A. 'Nas trilhas dos Avatares: o lúdico nas tecnologias digitais como um multiplicador de possibilidades do sujeito contemporâneo.' In: *Anais do SCGames - I Simpósio Santa Catarina Games, 2009*, Florianópolis, 2009a.
- COLEN, E. M., QUEIROZ E MELO, M. F. A. 'Os avatares como elementos lúdicos de resistência criativa na construção dos sujeitos contemporâneos.' In: *XIII Colóquio Internacional de Psicossociologia e Sociologia Clínica 2009*, Belo Horizonte. Anais, 2009b.
- FORBES, J. *Você quer o que deseja?* Rio de Janeiro: Best Seller, 2005.
- GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.
- HONORATO, E. 'Comunidade virtual Orkut: Uma análise psicossocial.' In: *Psicologia e Informática. In: Produções do III PsicoInfo e II Jornada do NPPI*. São Paulo: Conselho Regional de Psicologia de São Paulo, PP. 31-47, 2006.
- JAMESON, F. *Espaço e imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.
- KOZINETS, R. *On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture*. In: ALBA, Joseph, and HUTCHINSON, Wesley (eds.). *Advances in Consumer Research*. Provo, UT: Association for Consumer Research, p. 366-371, 1998.
- LANZARI, C. C. 'A fantasia e o baile de máscaras do final do milênio.' In: *Psicologia, Ciência e Profissão*. Brasília, nº1, p.70-87, 2000.
- LATOUR, B. *A esperança de Pandora*. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

- LATOUR, B. *Changer de société. Refaire de la sociologie*. Paris: La Découverte, 2006.
- LATOUR, B. *Morale et Technique: la fin des moyens*,. Disponível em: www.ensmp.fr/~latour (artigos on line de Bruno Latour), 1999. (Acesso em Março de 2005)
- LAW, J. & MOL. A.M. Notes on materiality and sociality. Em: *The Sociological Review*. v. 43, n.2, pp. 274-294, 1995.
- LÉVY, P. *O que é o Virtual?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- MORAES, M. Estudo das Técnicas na Perspectiva das Redes de Atores. Em: *Revista do Departamento de Psicologia da UFF*, v. 9, n. 2, p.60-67, 1997.
- NICOLACI-DA-COSTA, A. M. ‘A dupla face do contraponto com a modernidade na análise da pós-modernidade.’ *Contrapontos*, v. 3, n. 2, pp. 197-207, 2003.
- NICOLACI-DA-COSTA, A. M. ‘Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas’. In: *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, Vol.18, n.2, mai-ago, pp. 193-202, 2002.
- NICOLACI-DA-COSTA, A. M. ‘Primeiros contornos de uma nova configuração psíquica’. In: *Cad. CEDES*, vol.25, n.65, pp. 71-85, 2005.
- PERNIOLA, M. O. *Pensando o ritual. Sexualidade, morte, mundo*. São Paulo: Studio Nobel, ECA-USP, 2000.
- PINHEIRO, T., VERTZMAN, J. S. ‘As novas subjetividades, a melancolia e as doenças auto-imunes.’ In: *Pinheiro, T (org). Psicanálise e formas de subjetivação contemporâneas*. Rio de Janeiro: Contra-Capa, 2003.
- QUEIROZ E MELO, M. F. A. Seguindo as pipas com a metodologia da T.A.R.. *Revista do Departamento de Psicologia (UFF)*, v. 19, p. 169-186, 2007.
- ROMÃO-DIAS, D. R. ‘Brincando de ser na realidade virtual: um olhar positivo sobre a subjetividade contemporânea’. Tese, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2007.
- TURKLE, S. *Life on the Screen: identity in the age of the internet*. New York: Touchstone, 1997.