



## **Humano também na Segunda Vida: Uma Análise dos Avatares no *Second Life*<sup>1</sup>**

Renata Cristina da SILVA<sup>2</sup>  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### **Resumo**

Este trabalho se propõe a analisar o corpo no ambiente virtual e interativo *Second Life (SL)*, enquanto forma de representação social. A criação de avatares e as inúmeras tentativas de humanização dos mesmos serão pontuadas. Como objeto de nossa pesquisa, escolhemos o concurso *Uncanny Vale Expo*, do blog *New Word Notes*, que elegeu o mais humano dos residentes no SL. Também serão abordados conceitos de forma, virtualização dos corpos e ciborgue.

**Palavras-chave:** corpo; tecnologia; virtualização; representação social.

### **Introdução**

Assim como o sujeito sofre afetações, os corpos também ganham novos enquadramentos no mundo contemporâneo. A compressão do espaço-tempo flexibiliza os contatos humanos que, com as novas tecnologias da comunicação, não precisam exclusivamente do contato físico. Desde a invenção do telégrafo até as formas mais complexas de realidade virtual, as possibilidades de virtualização do corpo tornam-se mais especializadas.

O uso de *chips*, telefones celulares, controles remoto, *notebooks* amplia as maneiras de perpetuação do corpo ao mesmo tempo em que reforça a relação entre homem e tecnologia. Paralelamente, emergem projetos de inteligência artificial complexos, que planejam realizar um “*download* da mente”, eliminando limitações corpóreas, como simples dores ou até mesmo dificuldades de movimentar-se. Em meio a esse contato simbiótico entre humano-técnica, um questionamento é levantado por diversos pesquisadores: “o corpo é obsoleto?”. Se hoje autores como Stelarc (2004), Ray Kurzweil (2003), Minsky e Moravec (apud Breton, 2003) anunciam a falência do suporte humano, por outro vértice Merleau-Ponty (1990), Morin (2003) e Michel Serres

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no NP– VIII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda do Curso de Novas Tecnologias, UERJ, Rio de Janeiro, e-mail: rezoca@hotmail.com.



(2005) sugerem a reinvenção dos corpos. Como nos alerta Denise Siqueira, “os estudos atuais do corpo tendem compreendê-lo de uma forma mais complexa: corpo físico, ligado a psiquê, à alma, ao espírito e submetido a regras sociais e culturais” (2006 p.59).

Para Pierre Lévy, “o corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reverte a exterioridade técnica ou a alteridade biológica em subjetividade concreta. Ao se virtualizar, o corpo se multiplica” (Lévy, 1996, p.33). Apesar do conceito de virtual remeter à ausência da existência, é importante ressaltar que ele não representa o irreal, e apenas um deslocamento, como Ralha (2006, p.2) conceitua: “Virtual é o contrário de físico. Os processos mecânicos se dão em uma dimensão física e os eletrônicos ocorrem num universo virtual. Ao entendermos isso se torna mais fácil compreender o ‘resto’”. Para Halberstam e Livingston (1995, p.3), a virtualidade torna possível a condição pós-humana, desgarrada de gênero, idade e características físicas:

O corpo transforma-se em uma tecnologia, uma tela, uma imagem projetada; é um corpo sob o signo da Aids, um corpo contaminado, um corpo morto, um corpo-tecnó; ele é, como veremos, um corpo gay. O corpo humano em si não faz mais parte da “família do homem”, mas de um zôo de pós-humanidades. (HALBERSTAM e LIVINGSTON, 1995, p.3).

Atualmente, as interações entre corpo e tecnologia, cada vez mais presentes no cotidiano, trazem novas abordagens ao corpo, tais como “pós-biológico”, “biocibernético” “bit-corpo”, “biomaquinal”. Para Lúcia Santaella (2007, p.38), os conceitos remetem “ao hibridismo do corpo com algo maquínico-informático”, características da era pós-humana. Para Hayles (apud Santaella, 1996, p.12), essa concepção do corpo “representa um circuito integrado de informação e matéria que inclui componentes humanos e não-humanos, tanto *chips* de silício quanto tecidos orgânicos, *bits* de informação e *bits* de carne e osso”.

Acreditamos que, no contexto da cibercultura, compreender os processos de construção de avatares no SL, nos auxiliaria no mapeamento de novas representações sociais na contemporaneidade. O estudo sobre os novos ambientes virtuais, que concentram espaços cada vez mais elaborados, poderia, ainda, nos ajudar a mapear melhor nossa relação com os meios digitais, em especial com as novas formas de entretenimento, também consideradas representações. Para Marshall McLuhan (2003, p.264), “os jogos são artes populares, reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura”.



Para isso, utilizaremos como objeto de nossa pesquisa o concurso *Uncanny Vale Expo*, que elegeu o “avatar mais próximo do humano” criado no *Second Life*. Faremos uma breve elucidação sobre o SL para chegarmos ao processo de construção de avatares e as tentativas dos usuários de aproximá-los da figura humana.

### **O eixo da segunda vida**

Popularizado em 2006, o *Second Life (SL)* já foi visitado por mais de 9,7 milhões de pessoas, sendo que 800 mil delas estão no Brasil. De acordo com a Eletronic Arts (EA), empresa fabricante, a comunidade brasileira é a terceira maior do mundo, atrás apenas dos Estados Unidos e Alemanha.

No SL, o participante interage *on-line*, através de um avatar<sup>3</sup>, navegando pelo espaço virtual, onde é possível conversar com outros interatores, fazer compras e/ou exercer uma profissão. A grande novidade desse meio é que os participantes podem mobilizar uma economia própria e explorar diversas ilhas (cidades) arquitetadas pelos próprios usuários, sem um roteiro pré-definido.

O sucesso de “audiência” se traduziu de diferentes formas, como a adesão do público ao novo ambiente ou com inúmeros debates, críticas, reportagens e artigos sobre o SL. Multinacionais garantiram seu espaço no metaverso<sup>4</sup>, como é o caso de Toyota, Vodafone, General Motors, Lacoste, L’Oreal e IBM. No espaço virtual, as companhias movimentam um valor diário que supera 1 milhão de dólares. As transações, no entanto, devem ser feitas na moeda única, o “Linden Dólar”.

Pesquisadores de todo mundo também utilizam o espaço para estudar assuntos diversos, que abrangem desde sociabilidade até inteligência artificial. No mês de maio desse ano, o robô Edd Hifeng foi testado por cientistas americanos do Rensselaer Polytechnic Institute, no Estado de Nova York. Apesar de parecer apenas um avatar na forma de robô, Edd tem uma característica especial em relação aos outros participantes: é comandado por computador. O foco do experimento é analisar a capacidade de interação de Edd com outros usuários, respondendo perguntas e realizando tarefas.

---

3. Avatar é uma representação do corpo em ambientes virtuais tridimensionais, utilizado como personagem ou o próprio participante “encarnado”.

4. Metaverso é um neologismo criado por Neal Stephenson no romance *Snow Crash* (1992), apropriado recentemente pela cibercultura. Designa um “universo paralelo” ou “universo virtual tridimensional”.



No Brasil, o ambiente também despertou a atenção dos pesquisadores. A Cidade do Conhecimento da Universidade de São Paulo (USP), que elabora, planeja e desenvolve projetos de emancipação digital, entrou para a “segunda vida” em agosto de 2007. Lançou, recentemente, o programa “Gestão de Mídias Audiovisuais” (GeMA), com o objetivo de atuar como laboratório de produção e gestão de projetos, com enfoque na criação de mundos virtuais<sup>5</sup>. Durante três meses, o programa terá reuniões semanais e oficinas para a criação de projetos sociais e culturais, além de planos de negócios em audiovisual digital. A idéia é que os participantes criem comunidades móveis, ilhas no SL, games e soluções em IPTV, entre outros.

O estudo dessas representações coletivas, assim como a representação de avatares, poderia nos auxiliar no mapeamento de ambientes interativos, tão populares na contemporaneidade. Como aponta Durkheim (1968, p.23) “as representações traduzem a maneira como o grupo se pensa nas suas relações com os objetos que o afetam”. No contexto da cibercultura, o contato se dá entre homem e tecnologias digitais. Nesse sentido, nos caberia indagar: Como estariam representados os corpos virtualizados no SL? Como se dá o processo de criação da imagem dos mesmos? Quais os padrões estéticos adotados no meio?

### **Criadores e criaturas**

Para construir um avatar no SL é necessário entrar na página principal do grupo no Brasil (<http://www.secondlifebrasil.com.br>) e fazer um cadastro. A ficha compreende campos básicos, como e-mail, senha, e é semelhante à formulação de um endereço eletrônico. Durante o preenchimento, o iniciante é levado a escolher o nome e sobrenome do seu personagem, no entanto, não tem a chance de inventá-lo ou de utilizar nome próprio, mas somente optar pelas combinações propostas no programa.

Assim como em salas de bate-papo (*chats*), sites de relacionamentos e blogs, a identidade pode ser simulada no SL. O avatar não precisa ser necessariamente do mesmo sexo que o residente. Contudo, é levado definir sua forma de interação, como homem ou mulher. Com a emergência de “mundos” virtuais, a questão da identidade torna-se recorrente. O sujeito passa a experimentar novas formas de representar-se em sociedade. Seja pela omissão de características, valores ou personalidade, seja pelo

---

<sup>5</sup>. A incubadora funcionará em laboratórios da instituição e também no *Second Life*.



incremento dos mesmos. Para Turkle (1995, p.65) os ambientes de interação on-line “...reduzem as fronteiras entre o “eu” e o jogo, o “eu” e o seu papel, o “eu” e a simulação.”

Por meio de um *login*, o novo usuário inicia a “segunda vida”. O primeiro lugar de navegação é a *Orientation Island*<sup>6</sup>. Nesse ambiente, o estreante recebe instruções de como alterar sua aparência, acessando o *Inventário*, uma espécie de sala de configurações pessoais. Estatura, peso, cor da pele, cabelo, traços do rosto e corpo são definidos nessa área e podem ser modificados sempre que o residente desejar.

A interface gráfica em 3D revela riqueza de detalhes, se comparada aos primeiros videogames da década de 70. O tamanho dos lábios, espessura, tonalidade, assim como contorno estão entre algumas das minuciosas alternativas para os participantes. O mesmo vale para cada parte do corpo, desde a sobancelha, unhas, nariz, até a musculatura das pernas e braços. Se o avatar está gordinho, é só esticar. Se deseja ficar com o corpo forte, “malhado”, é só acrescentar músculos. O processo não oferece grandes dificuldades.

É interessante notar como os residentes encaram essa transformação de “recém-chegado” para “configurado” como um ritual indispensável para integrar o metaverso. Embora o avatar possa usar a representação do corpo original, disponibilizada pelo SL, os demais participantes sabem que a figura trata-se de um *Newb* - designação dada ao novo usuário que ainda não tem domínio do meio. Caso permaneça sem retoques na aparência, o iniciante é sempre indagado por outros, como, por exemplo: “por que você ainda está com essa roupa?”, e estimulado a usar os artifícios do SL.

Em geral, os novos interatores vêm com a cor da pele morena escura, calça jeans e blusa roxa, uniforme que os distinguiriam como menos especializados e experientes que os demais, já integrantes de ilhas, comunidades ou tribos. A necessidade de identificar-se com um grupo, de pertencer a uma “cibertribo”, é reforçada pelo comportamento dos usuários. De acordo com Donath (1999), “conhecer a identidade daqueles com quem se comunica é fundamental para entender e avaliar a Interação” (p. 29).

As pernas desses iniciantes também evidenciam a inexperiência, já que vêm flexionadas e tencionam um modo de andar diferente dos demais. Nesse sentido, é importante ressaltar como as técnicas corporais também se fazem presentes nos

---

<sup>6</sup>. Ilha de Orientação para usuários inexperientes.

ambientes virtuais. O “andar encurvado” dos novatos causa incômodo aos interatores veteranos. Muitos deles ensinam aos residentes o comando necessário para “normalizar” os passos. Em outras situações, como shows e festas realizadas no SL, a dança é também fonte de discussões e técnicas. Muitos residentes trocam informações sobre ritmos corporais e ensinam comandos inusitados durante os eventos.

No campo das ciências sociais, Marcel Mauss (1974) foi pioneiro ao propor um estudo das técnicas corporais. Para o antropólogo, elas são essenciais para compreender “como os homens, sociedade por sociedade e de maneira tradicional, sabem servir-se de seus corpos” (p. 211). Em sua análise, descreve especializações corporais distintas, com a enumeração biográfica das mesmas. Partos de cócoras, em pé, deitado; criação e alimentação da criança; postura na adolescência e também técnicas da idade adulta são citadas. Segundo o autor, a transmissão desses usos dos corpos acarreta especificações para o modo de agir do indivíduo por toda a sua existência:

A criança carregada junto da pele de sua mãe durante dois ou três anos tem uma atitude inteiramente diferente face à mãe do que uma criança não carregada; ela tem um contato com a mãe inteiramente diferente das crianças entre nós. Ela pendura-se ao pescoço, aos ombros, escarrancha-se na anca. É uma ginástica notável, essencial para toda a vida. (MAUSS, 1974, p.224).

O modo de andar também é analisado por Mauss em seus estudos. Nesse sentido, os meios de comunicação, em especial o cinema, são capazes de inserir técnicas em diferentes culturas. O autor cita uma passagem pelo hospital em Nova Iorque, em que encontrou semelhanças entre o andar das enfermeiras americanas e mulheres francesas. E concluiu: “De fato, as modas do caminhar americano, graças ao cinema, começavam a chegar até nós” (MAUSS, p. 214).

Mesmo sob o ponto de vista de corpos virtualizados, podemos atentar as observações de Mauss nos ambientes digitais. No caso do SL, é preciso fazer uma ressalva em relação ao corpo. Sabemos, aqui, que o nosso objeto de estudo são avatares, representações de personagens. Não pretende-se, em nenhum momento, encará-los como fiéis retratos do homem natural, capaz de estabelecer relações sensoriais, emocionais e simbólicas. Porém, vale ainda ressaltar que, mesmo em um ambiente 3D, os usos e técnicas do corpo se fazem presentes, afinal há um humano executando comandos por trás da tela.

No que diz respeito a essas características do meio, podemos destacar algumas curiosidades. Os movimentos dos avatares são previamente estabelecidos no jogo, mas é



possível também criar algumas gingas e importá-las, da mesma maneira que se faz com roupas e objetos criados fora da interface do SL. Entre eles, podemos citar danças populares que fazem sucesso no Brasil, como o “Créu” e “Dança do Siri”. Na Ilha Búzios, uma das mais freqüentadas no país, muitos avatares executam os movimentos e tentam retratar esses modismos. A criatividade é tamanha, que torna-se difícil acompanhar e adquirir os comandos de tantas tendências. A grande novidade do momento é conseguir a “Postura paparazzi”. Alguns avatares ricos e famosos adotaram a técnica para não serem fotografados e filmados no dia-a-dia. A mão sobre o rosto e a cabeça baixa é típica desse movimento. Além disso, pose para fotos, com caras e bocas, viraram febre entre os residentes.

### **Humanização de avatares**

Para os usuários que se sentem “inacabados” ou necessitam de um retoque no visual, é permitido acessar o inventário ilimitadamente. Para isso, é necessário clicar com o botão direito do mouse sobre o avatar. Na tela, surgirá um *Menu* arredondado com a opção *Aparência*. Se o usuário quiser transformar-se completamente, nada o impedirá, desde que haja domínio das ferramentas. A única limitação é que o residente só pode ajustar traços dentro dos padrões disponibilizados pelo SL. Caso o interesse seja por algum elemento não existente na barra de opções, é necessário criá-lo fora do SL e depois importá-lo.

Como nem todos sabem executar esses comandos, nem são *experts* em artes gráficas, o comércio de membros do corpo é comum na segunda vida. Seios inflados, pernas torneadas, mãos musculosas, abdômen “sarado” figuram entre os anúncios do metaverso. Quer comprar um rostinho de modelo, daqueles de chamar a atenção de toda uma ilha? Então, é só separar cerca de 30 linden dólares e se preparar para a metamorfose. Há, ainda, como encomendar um bumbum arrebitado ou um corpo completo. Isso acontece muito com artistas que querem ganhar projeção entre os internautas. As cantoras Rita Lee e Cláudia Leite são exemplo disso. Contrataram uma agência para desenhar seus personagens. Até o ministro da cultura, Gilberto Gil, cogitou a criação do sua representação virtual.

Embora as possibilidades sejam inúmeras no mundo virtual, a maioria dos avatares adota uma certa padronização. Muitos deles aparentam ser jovens, com idade média entre 20 e 30 anos. Em geral, são magros, bonitos e andam com roupas da moda.

Aqueles que ousam sair do “molde” ganham status de “aberrações” ou de “personalidades” e transformam-se em figuras conhecidas internacionalmente. A grávida alemã Armiti e a brasileira *Mini Kidd* (uma criança) são exemplos disso. A futura mamãe participou de seções de fotos em todo mundo, enquanto a menina conquistou muitos amigos no game, inclusive os próprios pais, já que foi adotada por um casal de residentes. Há, ainda, tentativas de transcendência, de representar hipercorpos, dotados de qualidades inumanas, como asas e luz própria. Ao tratar do tema, Pierre Lévy (1996) observa que a potencialização dos corpos ocorre por meio do deslocamento: “O corpo sai de si, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reverte a exterioridade técnica em subjetividade concreta, multiplicando o corpo. O que não se trata de uma desencarnação, mas de uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano” (p.33).

O avatar de Yves Saint Laurent é um dos que optou pelas asas no metaverso. Mesmo com o “acessório”, a qualidade de voar é concebida a todos os usuários. Para executar a ação, é só clicar na opção “voar”, na barra de ferramentas. Há também como adquirir texturas de pele com aparência realista de escamas ou penas. O aspecto desses avatares se aproxima de animais como peixes e aves e, cada vez mais, se distancia do humano. Ao ver essas “mutações”, alguns residentes as ignoram, enquanto que outros as seguem, para aprender os truques que as transformaram em algo tão exótico. É comum ainda ver retratações de super-homens, bruxas e feiticeiras.

Apesar das inúmeras concepções, a admiração é evidente pelos avatares mais humanos. A animalização dos seres, o uso de artifícios mecânicos, como cadeiras de andar ou garras, causam estranhamento e repulsa em diversos residentes, que questionam a necessidade do uso de certos artifícios. Prova dessa evidência também está na opção da maioria dos usuários por corpos “normais”. Essas criaturas híbridas poderiam ser comparadas à figura do ciborgue, que sempre causou medo e temor no imaginário dos homens. *Frankenstein*, *O Incrível Hulk* e tantas outras aberrações geram sensações negativas, em decorrência do desconhecido. Donna Haraway (2000), em *Manifesto Ciborgue*, define esses seres: “Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (p.40).

O conceito é expandido por André Lemos (2004) na abordagem: “o primeiro homem, que de uma pedra faz uma arma e um instrumento, é o mais antigo ancestral





dos ciborgues” (p.165). O autor sugere que os meios de comunicação de massa estimulem a formação dos indivíduos como “ciborgues interpretativos”. E o pavor pelos mesmos é descrito por Tomaz Tadeu da Silva (2000): “A idéia do ciborgue, a realidade do ciborgue, tal como a possibilidade da clonagem, é aterrorizante, não porque coloca em dúvida a origem divina do humano, mas porque coloca em xeque a originalidade do humano. Fim do privilégio” (p. 16).

### **Emoções na Segunda Vida**

O culto ao humano fica mais evidente quando pontuamos um dos eventos de maior sucesso e participação dos internautas no SL: os concursos de beleza. É recorrente a realização de provas para escolher o mais “bonito”, mas “humano”, mais “parecido na vida real”. A divulgação dos concursos é feita por *outdoors* espalhados nas ilhas e também pela Internet. Muitos empenham seus esforços para conceber uma aparência agradável aos olhos dos jurados.

A abordagem de Michel Maffesoli (1996), no que diz respeito à forma, nos ajuda a entender a importância da análise da imagem, nesse caso, dos avatares participantes de concursos. “As diversas modulações da aparência (moda, espetáculo político, teatralidade, publicidade, televisões), formam um conjunto significativo, um conjunto que, enquanto tal, exprime bem uma dada sociedade” (p.126). Ao contrário do que muitos autores pregam, para Maffesoli, a forma tem muito a revelar e, portanto, não pode ser encarada como superficial. O autor defende que corpo social e individual não podem ser dissociados. Nesse sentido, propõe uma “sociologia da pele”, que considere o envoltório – a aparência, o continente, a forma – mais do que o “maquinário interno”, “pois é aquela que dá coerência, delimita, permite que o conjunto *seja*” (1996 p.128).

Por esse motivo, seu enfoque no corpo remete, ao mesmo tempo, expressão individual e coletiva. O autor acredita que os meios de comunicação geram modos de comunidade e tribalização; logo, considera a televisão, os telefones celulares, os videogames, a Internet: “canais de experiências afirmativas na espessura da vida cotidiana” (1996 p.28). Estes dispositivos geram imagens vinculadas a uma ética-estética remetendo às “figuras do estilo comunitário”.

É nesse viés de valorização da imagem, da representação, que acreditamos na pertinência do estudo da construção de avatares. Para nossa análise, escolhemos o concurso americano *Uncanny Vale Expo*, do blog *New Word Notes*



(<http://nwn.blogs.com/>), que elegeu o mais humano dos residentes no SL. A opção foi feita devido à repercussão desse concurso no metaverso e a expressividade de votação do público. O edital foi divulgado em julho de 2007 e os residentes tiveram quase um mês para votar no seu avatar preferido. Entre os candidatos, muitos foram desclassificados por não possuírem características humanas. Padrões cultuados na atualidade, como corpos esculturais, traços marcantes no rosto, cabelos lisos e maquiagem, pareciam fazer a diferença entre os primeiros classificados. O avatar “Íris” chegou a impressionar pela beleza e sensualidade de seu rosto, uma mistura de traços orientais e ocidentais, e abocanhou 40% da preferência do público. A bela “Luth Brodie”, com cabelos curtos e olhos orientais, parecia uma releitura de Audrey Hepburn para o século XXI. As loiras também fizeram sucesso. Entre as mais votadas, estava “Scarlett Niven” com um modelito desenhado especialmente para a ocasião (“Couture Queen of Hearts”) e maquiagem de dar inveja a qualquer mulher.

Duas negras chegaram às semifinais, “Haver Cole's” e “Mirror Brown”. A primeira tinha traços nipônicos misturados aos de musas, como a modelo Naomi Campbell, com lábios acentuados e nariz fino. Já a segunda, representava melhor a mulher negra, com características marcantes. Contudo, com cabelo liso e *piercings* no nariz, boca e sobrancelhas, sua imagem se tornou em uma mistura de tradicional e moderno.

Os homens também chamaram a atenção do público. “Distração”, criado e modelado por Gerami Fizz, mostrava rugas na testa e nariz do avatar Namssor Daguerre. O sorriso de Monalisa também teve uma releitura na “reencarnação” de um homem. A agência de modelos *Garth Goode* criou a imagem de um careca e barbudo à moda de “Da Vinci”. Um outro careca figurou entre os mais votados, “Goode!, com o tema “Acredite em mim”.

Mas entre tantas possibilidades, o que tocou os internautas no que diz respeito ao humano? Pelo que se pôde perceber entre os finalistas, o grande divisor de águas foi à capacidade do avatar de expressar emoções. Nem tão perfeitos, nem tão bonitos, mas demasiadamente humanos. Capazes de expressar fragilidades, dores, medos, esperanças. Parecia ser essa a conclusão de quem elegeu os dez melhores. O avatar “Ms. Zenith”, com olhos avermelhados e corpo recolhido mais se assemelhava a uma mulher pedindo consolo. Já a mulher “zOMG, moda!”, estendendo roupas em um varal, dava a impressão de ter sido flagrada no ambiente familiar, sem qualquer pretensão de integrar um concurso. Já “Saeya Nyanda” mostrava-se assustada, espantada com algum fato desprazeroso.



O segundo lugar do concurso ficou com o sorriso sem graça de “Haver Cole”, que obteve cerca de 400 votos. Usando óculos e retorcendo o pescoço, o avatar mais parecia uma amiga comum, daquelas que não gostam de ser fotografadas em situações corriqueiras. Mas a grande vencedora tinha, realmente, um “sopro” humano. “Marianne McCann's”, representando uma menina de aproximadamente doze anos, surpreendeu pela pureza do olhar triste e contemplativo. Como o próprio organizador do blog, Wagner James, afirmou: “o avatar não somente retratou o humano, mas também pode externar os sentimentos dele”.

### **Conclusões**

A partir da análise do concurso *Uncanny Vale Expo* podemos apreender que, também no ambiente interativo SL, o desejo da divindade, do simbólico, daquilo que individualiza o humano torna-se recorrente. Mesmo com as inúmeras possibilidades apresentadas pela segunda vida, a presença do caráter emotivo foi imprescindível para a escolha do “avatar mais humano”.

É nesse sentido que defendemos a tese do “fundo das aparências”, proposta por Michel Maffesoli, distante da separação cartesiana corpo/mente e mais próxima do corpo social, integrado a forma e conteúdo. Afinal, em um mundo de comunicação por redes, conexões e telepresença, não há espaço para pensar o corpo desvinculado do imaginário cibercultural. Pelo menos, é o que sinalizam os ambientes interativos tridimensionais.

### **Referências bibliográficas**

DELEUZE, G. 2002. *L'Île Deserte et d'autres textes: textes et entretiens 1953-1974*. Paris: Ed. de Minuit.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. s/d. [ed. original: 1972] *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*. Lisboa: Assírio & Alvim.

DONATH, Judith S. *Identity and Deception in the Virtual Community*. In: KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.

DURKHEIM, E. *As Regras do Método Sociológico*. 5 ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1968.

GUATTARI, F. 1987. *Revolução Molecular: pulsações políticas do desejo*. São Paulo: Brasiliense.

\_\_\_\_\_. 1988. *O Inconsciente Maquínico: ensaios de esquizo-análise*. Campinas: Papirus.

GUATTARI, E e ROLNIK, S. 1996 *Micropolítica: cartografias do desejo*. Petrópolis: Vozes



- HALL, Stuart. *Identidades culturais na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP & A, 1997.
- HARAWAY, Donna. “Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX”. Em: *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autentica, 2000.
- LEVY, P. *O que é o Virtual*. Trad. Paulo Neves, São Paulo, Ed. 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999
- \_\_\_\_\_. *Tecnologias da inteligência*. São Paulo: 34, 1993.
- LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2a ed., 2004.
- MAFFESOLI, Michel. *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 1996.
- MAUSS, M. *Sociologia e antropologia*. São Paulo, EPU/EDUSP, 1974. 2v.
- NEW Word Notes*. Disponível em: <http://nwn.blogs.com>. Acesso em 10/06/2008.
- SAMPAIO-RALHA, J.L.F. . *Espaço Virtual e Educação em Arte*. Revista Digital Art&, Brasil, v. 5, n. 1, p. internet-web, 2006.
- SANTAELLA, *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo. Paulus 2007
- SILVA, Tomaz Tadeu da. *Antropologia do ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autentica, 2000.
- SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. *Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena*. Autores Associados. Campinas, 2006.
- TURKLE, Sherry. *A Vida no Ecrã - A Identidade na Era da Internet*. Relógio d'Água, 1995.



## Anexos

Foto da Vencedora do Concurso “Marianne McCann's”:



Foto do segundo lugar “Haver Cole”:

