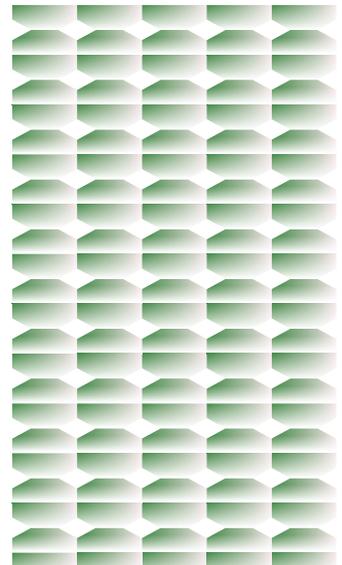
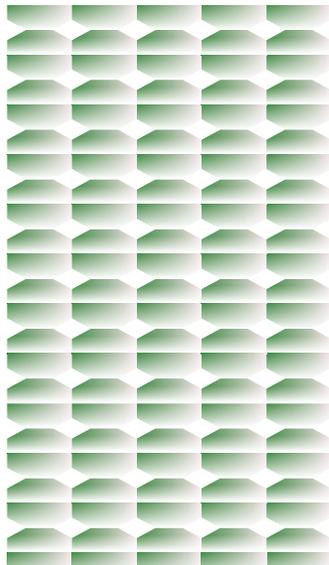


## **ARTIGOS**





# O verdadeiro problema: Avatares, Metafísica e Interação Social On-line<sup>1</sup>

*The Real Problem:*

*Avatars, Metaphysics, and Online Social Interaction*

*El verdadero problema:*

*Avatares, metafísica e interacción social en línea*

**David J. Gunkel**

Department of Communication, Northern Illinois University, USA  
<dgunkel@niu.edu>

---

## Resumo

Supõe-se frequentemente que o problema com a 'realidade virtual' – o conceito, suas várias implementações tecnológicas e a própria frase aparentemente oximorônica – tem sido nossa compreensão, ou talvez incompreensão, do virtual. O verdadeiro problema, porém, não está no virtual; é o próprio real. Este ensaio investiga o conceito inegavelmente útil, mas em última análise um tanto equivocado do real que tem sido rotineiramente operacionalizado em pesquisa sobre novas tecnologias de mídia. O ponto de contato específico para o exame é o avatar. O que está em questão aqui não são as complicadas estruturas e articulações da identidade avatar, mas a suposta 'coisa real' que se diz ser sua causa e referente último. Ao abordar

---

## Abstract

It is often assumed that the problem with 'virtual reality'– the concept, its various technological deployments, and the apparently oxymoronic phrase itself – has been our understanding, or perhaps misunderstanding, of the virtual. The real problem, however, is not with the virtual; it is with the real itself. This essay investigates the undeniably useful but ultimately mistaken and somewhat misguided concept of the real that has been routinely operationalized in investigations of new media technology. The specific point of contact for the examination is the avatar. What is at issue here is not the complicated structures and articulations of avatar identity but the assumed 'real thing' that is said to be its ultimate cause and refe-

---

## Resumen

A menudo se supone que el problema con la 'realidad virtual' (el concepto, sus diversos despliegues tecnológicos y la frase aparentemente contradictoria en sí misma) ha sido nuestra comprensión, o tal vez una mala interpretación, de lo virtual. El verdadero problema, sin embargo, no está en lo virtual; es con lo real mismo. Este ensayo investiga el concepto innegablemente útil pero en última instancia erróneo y un tanto equivocado de lo real que se ha operacionalizado rutinariamente en las investigaciones de la tecnología de los nuevos medios. El punto de contacto específico para el examen es el avatar. Lo que está en juego aquí no son las estructuras y articulaciones complicadas de la identidad del avatar, sino la supuesta 'cosa real' que se dice que es su causa

---

1 Este ensaio foi desenvolvido inicialmente a convite de Ciro Marcondes Filho e apresentado em 10 anos de Filocom: a Nova Teoria nos 44 anos de ECA Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo, Brasil, em 24 de novembro de 2010. Marca o início de duas décadas de correspondência e colaboração entre Ciro e eu. Estou muito satisfeito e honrado por ter a oportunidade de publicar esta tradução em memória do meu amigo e colega. Ele é tão terrivelmente perdido, mas o impacto e o significado de seu trabalho permanecem com aqueles de nós que convivem e preservam sua memória. E para mim, este texto marca o ponto onde tudo começou.

esse assunto, o ensaio considera três teorias do real, que vão do platonismo às recentes inovações de Slavoj Žižek, e investiga seus efeitos em nossa compreensão da experiência gerada por computador e da interação social.

rent. In addressing this subject, the essay considers three theories of the real, extending from Platonism to the recent innovations of Slavoj Žižek, and investigates their effect on our understanding of computer-generated experience and social interaction.

última y su referente. Al abordar este tema, el ensayo considera tres teorías de lo real, que se extienden desde el platonismo hasta las innovaciones recientes de Slavoj Žižek, e investiga su efecto en nuestra comprensión de la experiencia generada por computadora y la interacción social.

## Introdução

Uma das questões sociais mais convincentes e persistentes em relação à comunicação mediada por computador (CMC) tem a ver com proxies ou avatares de usuários. A palavra ‘avatar’, que é de origem sânscrita e denota encarnação ou a manifestação física do divino, tem sido utilizada, pelo menos desde *Snow Crash* de Neil Stephenson (2000) e o ‘ambiente virtual on-line para muitos jogadores’ de *Habitat*, da Lucas Films (MORNINGSTAR; FARMER, 1991, p. 274), para designar o representante virtual de um usuário em um RPG multijogadores (MUD), um RPG on-line multiplayer massivo (MMORPG), um ambiente imersivo 3D como *Second Life*, ou uma rede social como Facebook, Twitter e LinkedIn. “Na sua essência”, como Mark Meadows (2008) descreve sucintamente, “um avatar é uma coisa simples... É uma representação social interativa de um usuário” (p. 23). Como fica claro na literatura técnica, popular e crítica sobre o assunto, o que torna o avatar notável é que os usuários têm a capacidade de manipular sua aparência, seus atributos e características, seja criando-o à sua própria imagem ou engajando-se em ações imaginativas e muitas vezes construções fantasiosas. “Para alguns jogadores”, como aponta Nick Yee (2008), “o avatar se torna uma projeção intencional ou idealização de sua própria identidade, enquanto para outros, o avatar é um experimento com novas identidades”.

As respostas críticas a isso seguem em duas direções diferentes. Por um lado, a capacidade de manipular as características do avatar é celebrada como um meio pelo qual pode-se libertar dos infelizes acidentes impostos por corpos físicos reais situados no espaço geofísico. Indicativa desse tipo de resposta é a introdução de Mark Dery (1994) a *Flame Wars*, uma das primeiras antologias críticas abordando CMC: “O lado positivo da interação incorpórea: uma visão pós-multicultural tecnologicamente habilitada de identidade desvinculada de gênero, etnia e outras questões problemáticas. On-line, os usuários podem flutuar livres dos determinantes biológicos e socioculturais” (p. 3). Por outro lado, os críticos apontam como essa atividade não apenas negligencia as limitações e exigências dos corpos físicos reais, mas reproduz, como argumentaram Sandy Stone (1991) e outros, algumas das piores formas de pensamento cartesiano. “Por serem fisicamente desencarnados do criador”, argumenta Beth Simone Noveck (2006), “avatares no teatro do espaço do jogo podem agir de maneiras antissociais e até patológicas – maneiras nas quais a pessoa ‘real’ nunca o faria – atirando, mutilando e matando de forma brutal” (p. 269-270). Além disso, e talvez pior, pesquisadores como Lisa Nakamura (1995 e 2002) e Jennifer Gonzáles (2000)

demonstraram como a identidade avatar muitas vezes reproduz, reforça e negocia com estereótipos convencionais e altamente problemáticos de raça, etnia e gênero. Por meio dessa forma bastante perturbadora de ‘turismo de identidade’”, como Nakamura (2002) a chama, os usuários “usam raça e gênero como próteses divertidas a serem usadas e descartadas sem consequências na ‘vida real’” (p. 13-14).

Enquanto a investigação permanecer definida pelos termos e condições desse debate, muito pouco mudará. Os pesquisadores continuarão a empregar e se envolver com os atuais argumentos facilmente reconhecíveis, evidências um tanto previsíveis e, em última análise, controvérsias não resolvidas. Por essa razão, empreende-se outra abordagem e método de análise. É importante notar que essa alternativa não descarta simplesmente a controvérsia sobre a identidade do avatar, mas a reconsidera de uma perspectiva totalmente diferente. Em vez de aderir e operar dentro dos termos estipulados pelo debate atual, podemos também nos concentrar no questionamento daquilo com o que eles já concordam e têm em comum. Tal investigação visaria não às diferenças entre os entusiastas do *role playing* criativo e os críticos da violência virtual, comportamento antissocial e turismo de identidade, mas os valores e pressupostos compartilhados que ambos os lados devem endossar, conscientes ou não, a fim de se envolver e entrar em conversa em primeiro lugar.

Especificamente, apesar de suas diferentes interpretações, ambos os lados desenvolvem e potencializam uma compreensão particular do real. Na verdade, essas discussões e esses debates sobre interação social mediada por computador envolvem com relativa facilidade as palavras ‘real’ e ‘realidade’. Eles não apenas distinguem os infinitamente reconfiguráveis corpos de avatares da pessoa real que está por trás deles e os manipula digitalmente, mas, quando o impulso se transforma em empurrão, quando as coisas no ambiente virtual ficam confusas ou extremamente complicadas, defensores e críticos muitas vezes apelam para o mundo relativamente seguro e bem definido do que agora é chamado, em um curioso gesto recursivo e discursivo, de ‘realidade real’. Conseqüentemente, o que é necessário é um exame do entendimento comum do ‘real’ que foi operacionalizado nessas várias discussões e disputas. O objetivo de uma investigação como essa não é se envolver em especulações filosóficas sobre a natureza da realidade. O objetivo, em vez disso, é cair na real sobre a experiência gerada por computador e a interação social, fornecendo a essa área de estudo relativamente nova uma compreensão mais sofisticada e diferenciada de alguns de seus próprios termos-chave e conceitos fundamentais.

## O real, por favor, apresente-se

Vamos começar do início – no ponto em que o avatar é reconhecido pela primeira vez como uma questão social significativa. Embora haja algum debate sobre o exato ponto de partida, um texto tem sido creditado como a fonte – ‘Will the Real Body Please Stand Up?’, de Sandy Stone. Esse ensaio, que foi apresentado inicialmente na First International Conference on Cyberspace (em 4 e 5 de maio de 1990, na Universidade do Texas, em Austin), investigou as novas oportunidades e os desafios introduzidos pelas comunidades virtuais

nascentes que se desenvolveram em sistemas BBS e serviços de interação por computador de primeira geração, como o CompuServ. No decorrer de sua análise, Stone (1991) apresenta Julie aos leitores: “uma pessoa interagindo por computador, em Nova York, em 1985” (p. 82). Julie, como Stone a descreve, era uma mulher com deficiência severa que compensava suas limitações físicas participando de conversas bastante íntimas on-line. Ela era uma mulher gregária que, apesar de estar presa em um corpo físico incapacitado, era capaz de levar uma vida social plena e muito ativa no ciberespaço.

O único problema, como Stone eventualmente aponta, era que Julie realmente não existia. Ela era, na verdade, o avatar de um psiquiatra masculino de meia-idade bastante tímido e introvertido que decidiu experimentar a identidade on-line, o que Stone (1991) chamou de “*cross-dressing* digital” (p. 84). O caso de Julie, portanto, não foi apenas um dos primeiros relatos registrados de crise de identidade do avatar, mas introduziu aquela que é amplamente considerada uma das principais questões relativas à interação social on-line – a diferença entre a aparência do avatar e a identidade da pessoa real por trás da tela ou da tela. O impacto total disso talvez seja mais bem articulado por Kim Randall, em um blogue que documenta suas experiências no Second Life. “Como se sabe”, pergunta Randall (2008), “o que é verdade e realidade ao lidar, jogar e trabalhar em um mundo virtual? Estou escrevendo isso porque, em algum momento, todos nós questionamos a honestidade de alguém quando nunca vemos a pessoa, apenas seu avatar, podemos conversar ou trabalhar em um mundo virtual”. A pergunta de Randall é direta, intuitiva e aparentemente muito simples. Responder a isso, no entanto, implicará engajar-se em uma boa dose de metafísica. Em vez de abordar esse tema diretamente, podemos alcançá-lo seguindo a trilha proposta por Stone, em seu título evocativo: “O corpo real pode, por favor, se apresentar?”.

Esse título alude a um popular *game show* de televisão. O programa *To Tell the Truth* foi criado por Bob Stewart, produzido pela equipe de produção altamente bem-sucedida de Mark Goodson e Bill Todman, e foi exibido de forma intermitente em várias redes de televisão dos Estados Unidos, desde sua estreia em meados da década de 1950. *To Tell the Truth* foi um programa que, como seu precursor *What’s My Line?* (1950-1967), apresentava um grupo composto por um painel de quatro celebridades, que eram confrontadas por um grupo de três indivíduos ou desafiantes (Figura 1). Cada desafiante alegava ser um indivíduo em particular que tinha algum histórico incomum, uma experiência de vida notável ou uma profissão peculiar. As celebridades painelistas eram encarregadas de interrogar o trio e decidir, com base nas respostas às suas perguntas, qual dos três era realmente a pessoa que demonstrava ser – isto, quem estava dizendo a verdade. Nessa troca, dois dos desafiantes deliberadamente mentiam, respondendo às perguntas fingindo ser alguém que não eram, enquanto o desafiante restante dizia a verdade. A ‘hora da verdade’ vinha na conclusão do jogo, quando o apresentador do programa fazia a pergunta crucial, por exemplo: ‘A verdadeira Ada Lovelace pode se levantar?’. Nesse momento, um dos três desafiantes se levantava e, ao fazê-lo, revelava-se como a coisa real e expunha a condição de impostor dos outros dois participantes.



Figura 1 - Captura de tela de um episódio do programa de TV *To Tell the Truth*. A tarefa dessas quatro celebridades é interrogar e depois decidir qual dos três participantes é de fato a pessoa real que todos proclamam ser.

Embora seja claramente um simples entretenimento, *To Tell the Truth* baseia-se e encena algumas das preocupações fundamentais da metafísica ocidental. Primeiro, diferencia e distingue a coisa real de suas aparências fenomenais. Na forma como é estruturado o programa, o real não só obliterado pelo que é aparente e apresentado, mas está situado sob, atrás ou externamente à superfície dessas aparições. Consequentemente, há uma coisa real. É, no entanto, escondida ou ocultada por várias aparências concorrentes e não confiáveis. Em segundo lugar, diante dessas diferentes aparições, as celebridades tentam determinar o que é real, interrogando as aparências e procurando inconsistências, incongruências e até traições significativas na realidade fenomenal. Os painelistas, portanto, esquadriham as aparências para determinar, por uma espécie de processo de eliminação, o que é real e o que não é. Terceiro, a eficácia desse trabalho específico pode ser avaliada comparando-se o julgamento final de cada membro do painel com o real. Isso significa que os painelistas precisarão ter acesso ao próprio real. Em algum momento, então, isto é, no final do programa, o real pode ser levado a se apresentar, para se mostrar como ele é, para que se possa ter acesso direto e irrestrito a ele. Finalmente, quando o real se revela, os quatro painelistas (e o público) saberão quais aparências eram verdadeiras e quais eram falsas. Eles saberão quem entre os desafiantes estava dizendo a verdade e quem estava mentindo, quem entre os quatro painelistas julgou corretamente e quem não o fez, e, o mais importante, o que é real e o que é apenas um engano ilusório e uma ficção.

Esta é, como qualquer estudante de filosofia reconhecerá, a configuração básica tipicamente atribuída à metafísica platônica. Para o platonismo dominante, o real está situado fora e além da realidade fenomenal. Ou seja, as coisas reais estão localizadas no reino das ideias suprassensíveis e o que é percebido pelos seres humanos encarnados e finitos são apa-

rições derivadas e um tanto deficientes. Esse arranjo platônico, embora com mais de 2.400 anos, também reporta e opera em debates recentes sobre avatares e identidade do usuário.

Primeiro, normalmente distinguimos as aparências de avatares que povoam o ambiente digital da verdadeira identidade do usuário. Avatares, como reconhecem usuários, desenvolvedores e pesquisadores, são ‘proxies representacionais que podem ou não refletir os atributos físicos de seus controladores’ (LASTOWKA; HUNTER, 2006, p. 15). Há então, como Thomas Boellstorff (2008) descreve, uma “lacuna entre o eu virtual e o real” (p. 120) e “uma suposição cultural amplamente compartilhada de que a individualidade virtual não é idêntica à individualidade real” (p. 119). Essa “suposição cultural amplamente compartilhada” é visualmente exibida em *Alter Ego* (2007), de Robbie Cooper, um livro que apresenta setenta composições que retratam *gamers* dos Estados Unidos, Europa, China e Japão ao lado de imagens de seus avatares, “dramatizando graficamente”, como afirma na contracapa do livro, “a lacuna entre a fantasia e a realidade” (Figura 2). Embora essa exposição seja inteiramente consistente com a estrutura formal do platonismo, é importante notar que há uma espécie de revisão do material original. Para o platonismo, o real era determinado como sendo as ideias suprassensíveis, e o que confrontava os seres humanos finitos e corporificados por meio dos sentidos era considerado uma aparição insubstancial e uma representação formada por sombras (PLATÃO, 1987). Para pesquisadores e participantes do CMC, no entanto, os termos são invertidos. Segundo as inovações pós-iluministas na epistemologia e a metodologia empírica patrocinada pela ciência moderna, as coisas reais são assumidas como o mundo físico e os objetos e pessoas reais que o habitam. As aparências, ao contrário, são as representações insubstanciais e múltiplas dessas coisas, que são projetadas e simuladas pelo ambiente gerado por computador.



Figura 2 – Fotografia de uma página de *Alter Ego* de Robbie Cooper (2007).



de *What's My Line?*, quadro inicial de Goodson e Todman. Em *Whats's my Line?*, um painel de quatro celebridades interrogam um desafiante na tentativa de determinar a ocupação ou tipo de trabalho desse indivíduo em particular. Embora a verdadeira identidade do desafiante tenha sido ocultada do painel de celebridades, é revelada ao estúdio e ao público da televisão antes do início do jogo. Nessa situação, então, a coisa real estaria disponível antes do envolvimento subsequente com suas várias aparências. Essa é a abordagem que normalmente funciona com aplicativos de redes sociais como Facebook, Twitter e Instagram, que são frequentemente utilizados por estudantes universitários para manter contato com amigos e conhecidos. Como os usuários dessas tecnologias de comunicação, como aponta Nakamura (2007), “já conhecem as identidades de seus interlocutores” (p. 49), eles são capazes de avaliar se o avatar de seu amigo, um perfil no Facebook ou um nome de tela, é um representação da pessoa real ou não.

Por outro lado, o acesso ao real pode ser situado *a posteriori*, como é demonstrado em *To Tell the Truth*. Nessa situação, o real é disponibilizado e exposto como tal somente após o envolvimento com as aparências. Essa é a experiência comumente relatada pelos internautas que iniciam o contato *on-line* e depois se esforçam para se encontrar cara a cara (F2F) na vida real (RL). O resultado de tais reuniões de RL é agradavelmente surpreendente, quando se percebe que a pessoa real é praticamente o que se esperava, ou terrivelmente perturbador, quando a pessoa real não é nada do que fingia ser. O primeiro é evidente, por exemplo, nas campanhas de marketing de serviços de encontros de última geração, como e-Harmony.com e Match.com. Enquanto este último ganhou popularidade nas páginas policiais da imprensa, onde agentes da lei *on-line*, se passando por menores de idade, organizam encontros RL com predadores sexuais, golpistas e pedófilos. Seja o acesso *a priori* ou *a posteriori*, o conhecimento do real como ele é em si é essencial para distinguir e avaliar a identidade do avatar.

### Complicações Críticas

Diferenciar entre a coisa real e suas aparências multifacetadas é claramente um método eficaz e útil para negociar, como Sherry Turkle (1995) chama, a “identidade na era da Internet”. Essa configuração essencialmente platônica, no entanto, não está isenta de crítica e há, ao que parece, boas razões para ceticismo em relação ao precedente que ela impõe ao nosso pensamento. Tal perspectiva crítica foi adiantada por Immanuel Kant, o pai da “filosofia crítica” e o indivíduo que, segundo Žižek (2001, p. 160), ocupa uma posição central única na história do pensamento ocidental. Kant (1965), seguindo o precedente platônico, diferencia entre o objeto como ele aparece para nós – seres humanos finitos e corporificados – através da mediação de nossos sentidos e a coisa em si, como ela é (B xxvii). Os seres humanos estão restritos ao primeiro nível, enquanto o segundo permanece, pelo menos para nós, para sempre inacessível. “O que os objetos podem ser em si mesmos, e para além dessa receptividade de nossa sensibilidade, permanece completamente desconhecido para nós. Não conhecemos nada além do nosso modo de percebê-los” (Kant, 1965, A 42/B 59).

Apesar da completa e absoluta inacessibilidade à coisa em si, Kant (1965) ainda “acredita” em sua existência: ainda deve estar em condições de, pelo menos, pensá-las como coisas em si; caso contrário, deveríamos chegar à conclusão absurda de que pode haver aparências sem nada que apareça” (B xxvi). Conseqüentemente, Kant recoloca a distinção platônica entre a coisa real e suas aparências, acrescentando a qualificação adicional de que o acesso à coisa real é para sempre restrito e além de nós – isso se formos absolutamente cuidadosos ao definir o uso adequado e os limites de nossas habilidades cognitivas.

Segue-se disso que se a filosofia crítica de Kant tivesse sido empregada no projeto de *To Tell the Truth*, o *game show* teria sido praticamente o mesmo com uma diferença crucial. Haveria um painel de celebridades, que procuram saber a verdade através de interrogatórios, e três desafiantes, que apresentam este painel com aparições diversas e concorrentes. Na hora da verdade, porém, o gesto final seria truncado. Quando o anfitrião dá o comando “O verdadeiro fulano de tal, por favor, apresente-se”, ninguém responderia; nenhum dos desafiantes se apresentaria e seria reconhecido como o real. Em vez disso, o painel e o público seriam confrontados com o fato de que seres humanos finitos são incapazes de conhecer a coisa em si como ela realmente é. Isso não significa, no entanto, que não haja uma coisa real. O real existiria de fato, e Kant seria o primeiro a insistir nisso. Ele seria, no entanto, rigoroso ao insistir que essa coisa real, seja lá o que for, não foi feita para aparecer diante de nós na realidade fenomenal, sob as luzes reveladoras do estúdio de televisão. Esse real, seja o que for, permanece para sempre fora da tela, talvez fora do quadro dos fenômenos televisivos, atrás da cortina do estúdio ou guardado numa sala escondida do corredor. A versão kantiana do jogo, portanto, provavelmente terminaria com uma advertência distintamente kantiana. Algo como: “Lembre-se, pessoal, o que se vê aqui é tudo o que se tem. Ir além seria uma violação do uso adequado de nossa razão. Boa noite e até semana que vem”. Embora perfeitamente coerente com as estipulações da Crítica da Razão Pura, um programa como esse não duraria muito, principalmente porque não teríamos a revelação final e a recompensa. Nós seríamos, de fato, privado desse ponto alto do show.

Essa reconfiguração kantiana fornece uma consideração muito mais atenta da identidade do avatar e da interação social mediada por computador. Embora se entenda que um avatar geralmente exibe características que podem ser muito diferentes daquelas da pessoa real que o criou e controla, o acesso direto e não mediado à coisa real por trás do avatar é, em muitos casos, impraticável e efetivamente inacessível. Isso não significa, no entanto, que não haja um usuário humano real por trás do avatar; significa apenas que o acesso de alguém a essa coisa real é em si algo que pode nunca ser efetivado ou verificado. Como um participante do estudo empírico de Boellstorff (2008) sobre jogos de RPG descreveu com muito acerto, “você nunca sabe realmente quem está do outro lado da máscara” (p. 130). Kant, portanto, parece entender a situação do avatar muito melhor do que seu predecessor platônico, e isso é confirmado por relatos documentados de crise de identidade on-line.

Se considerarmos, por exemplo, os detalhes do relato de Stone, é evidente que a verdadeira identidade de Julie não foi apurada pelo acesso à pessoa real por trás do avatar. Nem Stone nem os outros usuários do sistema CMC jamais conheceram o verdadeiro psiquiatra masculino que

presumivelmente criou e controlou esse avatar. Em vez disso, a identidade de Julie começou a se desfazer pelo lento acúmulo, no espaço do ambiente virtual, de inconsistências óbvias e contradições aparentemente irreconciliáveis. A aparição de Julie, portanto, acabou por trair-se como nada além de uma mera aparência ao cair na armadilha de sua própria aparição. E em algum momento a “pessoa real” por trás de Julie, um indivíduo que Stone (1995) mais tarde identifica como “Sanford Lewin” (p. 69), aparentemente decidiu acabar com a farsa e se revelar. Ao fornecer essa revelação, que, note-se, ocorreu virtualmente, Lewin finalmente desmascarou Julie como uma construção e se assumiu para seus amigos *on-line* como uma psiquiatra *cross-dressing*.

Mas aqui é onde as coisas ficam extremamente complicadas, porque esse conto aparentemente fantástico é em si uma espécie de invenção. Como Stone (1995) observa, seu relato do incidente de Julie foi baseado em uma publicação anterior, “The Strange Case of the Electronic Woman”, de Lindsay Van Gelder, que foi publicada pela primeira vez na revista *Ms.* em 1985. Ao recontar a história, Stone não apenas tomou algumas liberdades com a narrativa, mas até alterou os nomes dos participantes. “Quando eu escrevi minha versão do incidente”, explicou Stone (1995), “eu usei um pseudônimo para o psiquiatra, e embora Van Gelder tenha usado seu nome ‘real’ (legal), eu mantive o pseudônimo nesta versão, porque meu tratamento dele é quasificcional” (p. 191). Assim, mesmo no texto de Stone, no ponto em que a pessoa real por trás de Julie (que também era um pseudônimo – o nome relatado no artigo original de Van Gelder era ‘Joan Sue Green’) seria identificada, não conseguimos a coisa real como ela é em si; temos outra fabricação e aparição. A coisa-em-si, portanto, parece ser logicamente necessária, mas fundamentalmente inacessível e eternamente adiada.

### A visão de paralaxe

A perspectiva crítica de Kant, embora proporcione uma compreensão mais matizada da situação, não é imune à crítica. G. W. F. Hegel, por exemplo, considera os argumentos de Kant insatisfatórios, mas não pelas razões óbvias. O que Hegel objeta não é a modéstia kantiana característica, isto é, a insistência aparentemente teimosa do filósofo prussiano nas limitações fundamentais do conhecimento humano e sua absoluta incapacidade de alcançar o acesso à coisa-em-si em sua essência. Em vez disso, Hegel critica Kant por não levar suas próprias inovações e insights suficientemente longe. “É Kant”, escreve Žižek (2006), “que chega apenas na metade de sua destruição da metafísica, ainda mantendo a referência à coisa-em-si como a entidade externamente inacessível; Hegel é apenas um Kant radicalizado, que dá o passo do acesso negativo ao Absoluto para o próprio Absoluto como negatividade” (p. 27). De acordo com a leitura de Žižek, o que Hegel considera insatisfatório é o fato de que a revolução filosófica kantiana permanece incompleta e não cumprida. Para Kant, a coisa-em-si, embora para sempre inacessível aos seres humanos finitos, ainda é pensada como algo positivo, substantivo. Hegel acha isso inadequado e inconsistente. Ele, portanto, critica Kant não por insistir na capacidade necessariamente limitada do conhecimento humano ou na inacessibilidade fundamental da coisa-em-si, mas por pressupor erroneamente que a coisa-em-si é algo positivo e substantivo, ignorando o fato de que essa própria coisa “nada mais é que a limitação inerente dos fenômenos intuídos”

(ŽIŽEK, 1993, p. 39). “Onde Kant pensa que ainda está lidando apenas com uma apresentação negativa da Coisa, já estamos no meio da Coisa-em-si – pois essa Coisa-em-si nada mais é que essa negatividade radical. Em outras palavras – em uma torção especulativa hegeliana um tanto usada – a experiência negativa da Coisa deve se transformar na experiência da Coisa-em-si como negatividade radical” (ŽIŽEK, 1989, p. 205-206).

Essa elaboração hegeliana resulta em uma conceituação muito mais complexa do real. “O Real”, explica Žižek (2003), “é simultaneamente a Coisa à qual o acesso direto não é possível e o obstáculo que impede esse acesso direto; a Coisa que escapa ao nosso alcance e a tela distorcida que nos faz perder a Coisa. Mais precisamente, o Real é, em última análise, a própria mudança de perspectiva do primeiro ponto de vista para o segundo” (p. 77). Para Žižek (2006), então, o Real é “puramente paralítico” (p. 26). De um ângulo, é percebido como a Coisa à qual o acesso direto não é possível – uma espécie de coisa-em-si kantiana. “Em uma segunda abordagem, no entanto, devemos apenas observar como essa antinomia radical que parece impedir nosso acesso à Coisa já é a própria Coisa” (ŽIŽEK, 2003, p. 77). Isso muda não tanto a estrutura, mas o resultado do jogo. No que seria um remake žižekiano de *To Tell the Truth*, as coisas começariam e prosseguiriam com pouca ou nenhuma alteração significativa. Um painel de celebridades confrontaria e questionaria três desafiantes, todos os quais fariam alegações concorrentes de serem reais. A verdade seria, como na produção de Goodson e Todman, retida. E por causa disso, o painel só pode tentar obter acesso ao real por meio de um engajamento com as múltiplas e muitas vezes conflitantes aparências fornecidas pelos três desafiantes. A diferença real torna-se evidente no final do jogo, quando a coisa real é convidada a se apresentar como tal. Aqui, como na versão kantiana, não temos a ingênua gratificação do Real fazendo uma aparição final e reveladora na realidade fenomenal. Ninguém se apresenta. A diferença – a “diferença mínima”, como Žižek (2006, p. 11) frequentemente a chama – vem imediatamente após ou ao lado dessa aparente falha ou falta de resolução.

O jogo žižekiano, ao contrário da versão kantiana, não terminaria com uma advertência bastante insatisfatória e um tanto decepcionante. Para que o final do jogo fosse assim construído, precisaríamos, como Kant, pressupor e valorizar a existência positiva da própria coisa. Ainda precisaríamos acreditar e ter fé na coisa-em-si. A versão de Žižek, no entanto, insistiria em ‘tardar com o negativo’, com o fato de que essa aparente falta de resolução é em si uma resolução. Ou, dito de outra forma, no final do programa, quando ninguém se apresenta, não há revelação final e absoluta da coisa em si. Essa falta de revelação, no entanto, é em si reveladora. Por meio dela, vemos que a chamada coisa real, que foi pressuposta desde o início do programa e que dirigiu seu desenvolvimento, é uma espécie de ficção posta. “Este procedimento único”, escreve Žižek (2008a) em uma passagem que parece se dirigir às operações do *game show*, “é o oposto da revelação-padrão do status ilusório (o que anteriormente percebíamos como) de parte da realidade: o que é assim afirmado é antes, em um movimento tautológico paradoxal, o status ilusório da própria ilusão – a ilusão de que existe alguma Entidade numenal suprassensível é mostrada precisamente como uma “ilusão”, uma aparição flutuante (p. xxxv). Consequentemente, o que é revelado na versão žižekiana do jogo não é uma coisa real acima, atrás ou fora do jogo das aparências e am-

plamnete compreensiva. O que se revela é que essa mesma expectativa – uma expectativa que foi herdada de Platão e que, desde aquela época, manteve um interesse importante e controlador na história intelectual ocidental – é em si uma fantasia e fabricação metafísica.

Isso obviamente reorientará a maneira como abordamos e entendemos a interação *on-line*, a identidade do avatar e, especialmente, a relação que costuma ser situada entre o chamado ‘mundo real’ e suas outras aparições. A coisa real na experiência mediada por computador tem sido, seguindo a tradição e os protocolos-padrão do platonismo, o núcleo duro presumido que resiste e existe fora da circulação aparentemente interminável de imagens virtuais, aparências digitais e representações mediadas. Essa é, como vimos, uma hipótese profundamente enraizada que informa tanto a retórica quanto a lógica da experiência mediada por computador em geral e da interação social em particular. Avatares, por exemplo, presumivelmente são o representante virtual e delegado de uma pessoa real (LITTLE, 1999; APTER, 2008) que se senta atrás da tela e controla a ação aparente. “Enquanto a personalidade mais fundamental da pessoa real ainda está em segundo plano”, escreve Boellstorff (2008), “ela é filtrada por uma persona de superfície diferente” (p. 132). A coisa real, portanto, é pensada como a pessoa real que existe fora do ambiente virtual e substancia as aparentes vicissitudes de identidade que são representadas por diferentes configurações de avatar.

Ao mesmo tempo, porém, essa coisa aparentemente fundamental e substancial, se formos absolutamente rigorosos em nossa compreensão da situação e de suas próprias restrições epistemológicas, acaba sendo inteiramente virtual. Ou seja, a suposta “pessoa real” é, como argumenta Žižek, uma virtualidade reconstruída retroativamente que é formada a partir do que se pensava ser aparências derivadas e subsequentes. Entendidos dessa forma, os avatares encontrados no mundo virtual não são os representantes e delegados de algo real independente e preexistente. A ordem de precedência deve ser invertida. “As múltiplas inconsistências de perspectiva entre fenômenos”, como Žižek (2008a) coloca, “não são um efeito do impacto da Coisa transcendental – pelo contrário, a Coisa nada mais é do que a ontologização da inconsistência entre os fenômenos” (p. xxix-xxx).

Isso é precisamente o que está documentado na seminal história de Stone. ‘Sanford Lewin’, como Stone (1991) apontou, não era estritamente falando uma pessoa real. Ele foi a ontologização das inconsistências que começaram a aparecer no tecido do ambiente virtual e o relato que a própria Stone fez sobre esse evento. Por esta razão, se pudéssemos espiar os bastidores ou a tela, o que encontraríamos não é a coisa real com as calças abaixadas. Descobriríamos, como escreve Žižek (2008a) com referência a uma passagem da *Fenomenologia do Espírito* de Hegel, “apenas o que colocamos lá” (p. liv). Consequentemente, quando se pede que “O corpo real, por favor, se apresente”, o que obtemos não é necessariamente o esperado ou desejado. O que vem a ser revelado não é nem a coisa-em-si disponível para nós em algum imediatismo absoluto, nem a decepção kantiana experimentada diante de uma incapacidade fundamental de expor o real como tal. Em vez disso, o que se revela são a falta desse tipo de revelação e a forma como tais expectativas e suposições são desde sempre equivocadas e fantásticas.

Talvez a melhor e mais óbvia ilustração de tudo isso não venha do campo da comunicação mediada por computador (CMC), mas da crise financeira global de 2007-2008. O valor

do dinheiro, digamos, de um único dólar americano, não reside na tinta e no papel da nota que carregamos em nossas carteiras e bolsas. A nota é apenas um proxy ou delegado – um substituto virtual para outra coisa. O valor real do nosso dinheiro é, como se supõe, estabelecido e reside nos mercados financeiros globais. O que o colapso desses mercados demonstra, então, é que essa suposta coisa real é em si algo inteiramente aparicional e constitui o que é, literalmente neste caso, uma realidade virtual. No final de 2008, se você dissesse “o dinheiro real, por favor, se apresente”, o que se revelaria não sera a coisa em si. O que foi revelado foi o status desde sempre ilusório de nosso investimento muito real nessa compreensão e conceituação particular do real.

### “Keeping it real”

Na manhã de 9 de abril de 2008, eu estava, por conta de um dos meus avatares do Second Life, passando algum tempo na ilha da minha universidade (Figura 4). Enquanto vagava pelos prédios simulados por computador e pela paisagem meticulosamente reproduzida de nosso campus virtual, notei dois outros avatares brincando na caixa de areia e discutindo as características de um objeto bem grande, semelhante a um automóvel. Como eles estavam conversando em polonês, aproximei-me e os cumprimentei com a saudação casual padrão: “*Cześć, jak się masz?*”, que é algo como “Ei, e aí?” Em resposta a isso, um dos avatares virou-se e me disse em uma curiosa e reveladora mistura de polonês e inglês: “*Cześć, keeping it real!*”.<sup>3</sup> Esta resposta requer pelo menos dois comentários.



Figura 4 - Captura de tela do prédio principal (uma recriação virtual de Northern Illinois Altgeld Hall da Universidade) em Glidden, a Ilha NIU no Second Life. Construção virtual e imagem por Aline Click.

<sup>3</sup> *Keeping it real* é uma expressão idiomática cujo sentido é o de manter-se honesto, autêntico e verdadeiro consigo mesmo. (N. T.).

Em primeiro lugar, a gíria americana *keeping it real* conota autenticidade e a ausência de qualquer forma de artifício. Como um símbolo linguístico, no entanto, a frase deve, ao que parece, ser entregue em sua forma original assumida, ou seja, em inglês e não traduzida para outro idioma, como o polonês. Isso foi feito, ao que parece, para entregar essa declaração sobre autenticidade com uma certa autenticidade. Em outras palavras, o que é transmitido pela frase *keeping it real* não seria verdadeiramente real a menos que fosse entregue de uma forma que fosse autêntica e fosse ela própria real. Ao fornecer sua resposta em inglês, portanto, o avatar estava *keeping it real* tanto em palavras quanto em ações. Mas, e este é o segundo ponto, o que significaria para um avatar *keeping it real*? O que significa '*keeping it real*' quando falado ou digitado por uma construção virtual em um ambiente artificial gerado por computador como o Second Life? Isso é irônico? É uma contradição? Ou é um daqueles momentos infelizes, como descreveu o comediante Dave Chappell, "quando manter a realidade dá errado?" Permitam-me, portanto, concluir observando três consequências de "*keeping it real*" na interação social mediada por computador.

Em primeiro lugar, tudo depende de como definimos e operacionalizamos o conceito de real. Embora os jogos de RPG *on-line*, as redes sociais e outras formas de CMC baseadas em avatares sejam muitas vezes considerados apenas uma questão de entretenimento, eles estão envolvidos em sérios debates e reflexões sobre aspectos fundamentais da metafísica. E nessas situações parece haver, como há em muitas facetas da computação, uma configuração-padrão. Esse padrão foi programado e controlado pelo platonismo, que institui uma distinção entre a coisa real e suas aparências fenomenais. Na interação mediada por computador, como jogos RPG *on-line* e ambientes sociais imersivos, essa decisão platônica é particularmente manifestada nas discussões e nos debates em torno da identidade do avatar e no fato aparentemente indiscutível de que o que aparece no espaço do mundo virtual são representações manipuladas de usuários humanos reais, que podem ser totalmente diferentes de como aparecem no ambiente gerado por computador. Enquanto nossos esforços de pesquisa permanecerem dentro e prosseguirem de acordo com essa formulação platônica, que, como configuração-padrão, geralmente funciona sem ter que selecioná-la ou especificá-la, já sabemos as questões que são importantes, as evidências que serão consideradas apropriadas e os resultados que serão aceitáveis.

Essa posição teórica bastante confortável e bem estabelecida, no entanto, vem a ser perturbada pelas intervenções críticas de Kant, que, ao que parece, é muito mais perspicaz sobre os fatos concretos. Kant reafirma a distinção platônica entre a coisa real como ela é em si e suas várias aparições mediadas que aparecem dentro da realidade fenomenal. Mas, ao contrário do platônico, Kant nutre dúvidas consideráveis sobre se essa coisa real é acessível em sua essência (Figura 5). Isso não significa, porém, que Kant simplesmente negue a existência do real; ele é apenas agnóstico sobre isso. Ou seja, ele mantém suas armas metodológicas e teimosamente se recusa a admitir saber qualquer coisa sobre algo que permanece, por definição, fundamentalmente inacessível e fora de alcance. No relato kantiano, portanto, supõe-se que haja uma pessoa real por trás do avatar, mas como esses aplicativos *on-line* agora têm um alcance global, parece bastante improvável que alguém tenha acesso total à pessoa real por trás da tela.

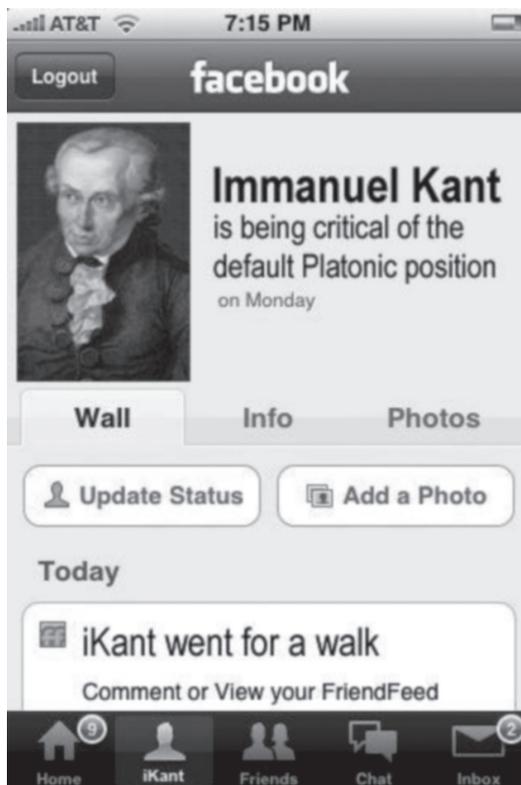


Figura 5 – Perfil imaginário de Immanuel Kant no Facebook.

Žižek, que considera essa inovação kantiana um ponto de virada crucial, leva as coisas um passo adiante. Seguindo a crítica hegeliana da filosofia crítica de Kant, Žižek transforma a experiência negativa kantiana da Coisa-em-si na experiência da Coisa-em-si como negatividade radical. Para Žižek, então, o real já é uma construção virtual, e a diferença entre o real e o virtual acaba sendo muito mais complicada e interessante. Consequentemente, “não é”, como conclui Boellstorff (2008), “que os mundos virtuais tomaram emprestados pressupostos da vida real: mundos virtuais nos mostram como, debaixo de nossos narizes, nossas vidas ‘reais’ sempre foram ‘virtuais’” (p. 5).

Em segundo lugar, em face dessas três teorias concorrentes do real, pode-se compreensivelmente perguntar qual é a verdadeira. Ou, para colocar no jargão do *game show*, pode-se pedir aos três competidores que o verdadeiro real se apresente. Essa indagação, embora cercada pelo que parece ser bom senso comum, já é uma falácia, na medida em que emprega e se apoia na própria coisa sobre a qual se pergunta. A compreensão do real de Žižek se destaca na medida em que compreende e complica essa investigação. “A ‘verdade’”, escreve Žižek (2003), “não é o estado ‘real’ das coisas, isto é, a visão ‘direta’ do objeto sem distorção de perspectiva, mas o próprio Real do antagonismo que causa distorção de perspectiva. O

lugar da verdade não é o modo como ‘as coisas realmente são em si mesmas’, além de suas distorções de perspectiva, mas a própria lacuna, passagem, que separa uma perspectiva da outra, a lacuna que torna as duas perspectivas radicalmente incomensuráveis... Há uma verdade; tudo não é relativo – mas essa verdade é a verdade da distorção da perspectiva como tal, não a verdade distorcida pela visão parcial de uma perspectiva unilateral” (p. 79). Para Žižek, então, a verdade não reside mais no que se supõe ser o ‘estado real das coisas’. Por sua conta, esse tipo de acesso direto e sem distorções ao real, que é um dos pressupostos operacionais padrão tanto de *To Tell the Truth* quanto de *What’s My Line?*, foi e continua sendo um mero jogo metafísico.

Em vez disso, a verdade, de acordo com a reconceitualização do real de Žižek, deve ser caracterizada de acordo com o que Hegel chama de ‘razão especulativa’. Ao invés disso, Hegel entende e utiliza a palavra ‘especulativo’ em seu sentido etimológico estrito, que é derivado do substantivo latino *speculum*. Para Žižek, em particular, isso significa reconhecer explicitamente a maneira como o que vem a ser enunciado é sempre e já condicionado pela situação ou lugar de enunciação. “No âmbito do conhecimento positivo”, escreve Žižek (2008b), “nunca é possível (ter certeza de termos) alcançar (ado) a verdade – só podemos abordá-la infinitamente, porque a linguagem é, em última análise, autorreferencial, não há como traçar uma linha de separação definitiva entre o sofisma, os exercícios sofisticos e a própria Verdade (este é o problema de Platão). A aposta de Lacan é aqui a pascaliana: a aposta da Verdade. Mas como? Não perseguindo a verdade ‘objetiva’, mas mantendo a verdade sobre a posição de onde se fala” (p. 3). A vantagem estratégica dessa abordagem particular, então, não é que ela fornece acesso privilegiado e imediato ao objeto em seu estado bruto ou nu, mas que continuamente conceitualiza o lugar de onde se afirma saber alguma coisa e submete à investigação a posição particular. posição que é ocupada por qualquer afirmação epistemológica.

Finalmente, o que isso significa para o estudo de avatares e interação social mediada por computador é o fim de um certo tipo de ingenuidade teórica. A escolha da teoria, especialmente uma teoria do real, que está sempre em jogo e operacionalizada nas considerações dos ambientes virtuais, nunca é certa e está sempre aberta à variação e ao debate. Mas a escolha é sempre uma escolha (mesmo naquelas circunstâncias em que se opera de acordo com a configuração-padrão e não está consciente de ter tomado uma decisão), e precisa ser explicitamente entendida e articulada como tal. Isso é necessário, porque uma decisão sobre a teoria desde sempre determina os tipos de pergunta que se faz, as evidências que se acredita serão consideradas apropriadas e a gama de soluções reconhecidas como possíveis. A palavra ‘teoria’, como muitas vezes somos lembrados, é derivada do grego antigo *theōrein*, que denota o ato de ver ou visão. Uma teoria, portanto, como o quadro de uma câmera, sempre permite que algo seja visto ao incluí-lo no campo de visão, mas também exclui necessariamente outras coisas fora da moldura de seu quadro.

Podemos, por exemplo, empregar justificadamente a conceitualização platônica padrão e, em muitas circunstâncias, ela se mostrará inteiramente útil. Essa é, por exemplo, a situação atual em muitas das discussões sobre identidade de avatar, em que pesquisadores afirmam

(com pouca ou nenhuma hesitação crítica) o fato de que “os usuários podem”, como Taylor (2006) descreve, “construir identidades que podem ou pode não se correlacionar com sua personalidade offline” (p. 95). Essa capacidade de manipular e reconfigurar a identidade de alguém tem sido celebrada como uma vantagem significativa para as pessoas reais que usam a tecnologia, ou é criticada pela maneira como facilita o engano, o comportamento antissocial e formas problemáticas de turismo de identidade. O que os dois lados desse debate compartilham, apesar de suas muitas diferenças, é uma crença e uma dedicação ao real, especificamente, a pessoa real que, supõe-se, existe por trás do avatar no chamado ‘mundo real’. Como Stone (1991) nos lembra enfaticamente, “não importa quão virtual o sujeito possa se tornar, há sempre um corpo anexado” (p. 111).

Esse arranjo essencialmente platônico, embora questionado e significativamente complicado tanto pela perspectiva crítica kantiana quanto pelas recentes inovações de Žižek na ontologia do real, funciona nesse contexto reconhecidamente limitado. Como a física newtoniana, que, embora superada pelo trabalho de Einstein na relatividade, ainda é inteiramente útil para calcular carga e tensão na engenharia estrutural, há algumas áreas em que a teoria platônica do real é inteiramente apropriada e aplicável. O seu emprego, no entanto, deve ser entendido como limitado a um contexto altamente restrito e não algo que possa ser, com base neste sucesso particular, generalizado para além desta situação específica para abranger toda e qualquer circunstância. Consequentemente, devemos reconhecer explicitamente que essa aplicação específica da teoria, como a escolha de qualquer ferramenta ou instrumento, não pode ser inconsciente e meramente aceita como dada, de alguma forma natural e para além da autorreflexão crítica. Em outras palavras, precisamos entender, como coloca Žižek, como a posição de enunciação já influencia e informa o que vem a ser enunciado. O que a perspectiva Žižekiana fornece, portanto, não é a única compreensão verdadeira do real, mas uma conceituação do real que percebe que o real é em si algo que está aberto à variabilidade, a pressões ideológicas e algumas negociações teóricas confusas. O problema real, então, não é que os investigadores da interação social mediada por computador tenham usado uma teoria do real ou outra. O problema é que os pesquisadores, na maioria das vezes, têm utilizado a teoria sem reconhecer explicitamente qual ou sem considerar por que uma está sendo empregada em oposição a outra. Por esta razão, o verdadeiro problema com ambientes virtuais e interação social *on-line* não é, como muitas vezes se supõe, uma questão de nossa compreensão ou incompreensão do virtual. O verdadeiro problema tem a ver com o real.

## Referências bibliográficas

APTER, E. Technics of the Subject: The Avatar-Drive. *Postmodern Culture* 18(2), January 2008. Disponível em: <http://www.iath.virginia.edu/pmc/current.issue/>. Acesso em: mar. 2009.

BOELLSTORFF, T. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 2008.

- COOPER, R. **Alter Ego: Avatars and Their Creators**. London: Chris Boot Ltd., 2007.
- DERY, M. **Flame Wars: The Discourse of Cyberculture**. Durham, NC: Duke University Press, 1994.
- GONZÁLES, J. The Appended Subject: Race and Identity as Digital Assemblage. In: B. E. KOLKO; L. NAKAMURA; G. B. RODMAN (eds.) **Race in Cyberspace**. New York: Routledge, 2000.
- HOLETON, R. **Composing Cyberspace: Identity, Community, and Knowledge in the Electronic Age**. New York: McGraw Hill, 1998.
- KANT, I. **Critique of Pure Reason**. N. K. SMITH (trans.). New York: St. Martin's Press, 1965.
- LASTOWKA, F. G.; D. HUNTER. Virtual Worlds: A Primer. In: J. M. BALKIN (ed.) **State of Play: Law, Games, and Virtual Worlds**. New York: New York University Press, 2006.
- LITTLE, G. A Manifesto for Avatars. **Intertexts** 3(2), Fall, 1999. Disponível em: <http://www.gregorylittle.org/avatars/text.html>. Acesso em; mar. 2009.
- MEADOWS, M. S. I, **Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life**. Berkeley, CA: New Riders, 2008.
- MORNINGSTAR, C.; F. R. FARMER. The Lessons of LucasFilm's Habitat,' in M. BENEDIKT (ed.) **Cyberspace: First Steps**. Cambridge, MA: MIT Press, 1991.
- NAKAMURA, L. 'Race in/for Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet. **Works and Days**, 13(1-2): 181-193, 1995.
- NAKAMURA, L.. **Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet**. New York, Routledge, 2002.
- NAKAMURA, L. **Digitizing Race: Visual Cultures of the Internet**. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2007.
- NOVECK, B. S. Democracy – the Video Game: Virtual Worlds and the Future of Collective Action. In: J. M. BALKIN (ed.) **State of Play: Law, Games, and Virtual Worlds**. New York: New York University Press, 2006.
- PLATO. **Republic** (P. Shorey, trans.). Cambridge, MA: Harvard University Press, 1987.
- RANDALL, K. **Keeping it Real in a Virtual World**, 2008. Disponível em: <http://sadie-pippita.blogspot.com/2008/05/keeping-it-real-in-virtual-world.html>. Acesso em: mar. 2009.
- STEINER, P. Dog Cartoon. **The New Yorker**, p. 61. 5 July 1993.
- STEPHENSON, N. **Snow Crash**. New York: Bantam Books, 2000.
- STONE, A. R. Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories About Virtual Culture. In: M. BENEDIKT (ed.) **Cyberspace: First Steps**. Cambridge, MA: MIT Press, 1991.

STONE, A. R. **The War of Desire and Technology at the close of the Mechanical Age**. Cambridge, MA: MIT Press, 1995.

TAYLOR, T. L. **Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture**. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

TURKLE, S. **Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet**. New York: Simon and Schuster, 1995.

VAN GELDER, L. The Strange Case of the Electronic Woman. **Ms.**: October 1985, p. 94-95.

YEE, Nick. Avatar and Identity. **The Daedalus Gateway: The Psychology of MMORPGs**, 2008. Disponível em: [http://www.nickyee.com/daedalus/gateway\\_identity.html](http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_identity.html). Acesso em: mar. 2009.

ŽIŽEK, S. **The Sublime Object of Ideology**. London: Verso, 1989.

ŽIŽEK, S. **Tarrying with the Negative: Kant, Hegel, and the Critique of Ideology**. Durham, NC: Duke University Press, 1993.

ŽIŽEK, S. **On Belief**. New York: Routledge, 2001.

ŽIŽEK, S. **Welcome to the Desert of the Real**. London: Verso, 2002.

ŽIŽEK, S. **The Puppet and the Dwarf: The Perverse Core of Christianity**. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.

ŽIŽEK, S. **The Parallax View**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006.

ŽIŽEK, S. **For They Know not What They Do: Enjoyment as a Political Factor**. London: Verso, 2008<sup>a</sup>.

ŽIŽEK, S. In Defense of Lost Causes. London: Verso, 2008<sup>b</sup>.

Data do recebimento: 15/05/2022

Data do aceite: 18/05/2022

Dados do autor:

**David J. Gunkel**

Department of Communication, Northern Illinois University, USA

