

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA SOCIAL  
CURSO DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Gabriel Kouke de Souza Sabanay

**Projeto, experimentação, produção:**

Uma perspectiva antropológica da socialização no *VRChat*

Florianópolis

2023

Gabriel Kouke de Souza Sabanay

**Projeto, experimentação, produção:**

Uma perspectiva antropológica da socialização no *VRChat*

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de graduação em Ciências Sociais do Centro de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Ciências Sociais.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Leticia Maria Costa da Nobrega Cesarino, Dr.<sup>a</sup>

Florianópolis

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Sabanay, Gabriel Kouke de Souza

Projeto, experimentação, produção: : Uma perspectiva antropológica da socialização no VRChat / Gabriel Kouke de Souza Sabanay ; orientadora, Letícia Maria Costa da Nobrega Cesarino, 2023.

58 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Graduação em Ciências Sociais, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Ciências Sociais. 2. Socialização. 3. Aprendizagem. 4. Realidade Virtual. 5. VRChat. I. Cesarino, Letícia Maria Costa da Nobrega. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Ciências Sociais. III. Título.

Gabriel Kouke de Souza Sabanay

**Projeto, experimentação, produção:**

Uma perspectiva antropológica da socialização no *VRChat*

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Bacharel e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Ciências Sociais.

Florianópolis, 07 de agosto de 2023



Prof. Rodrigo da Rosa Bordignon, Dr.  
Coordenação do Curso

**Banca examinadora**



Prof.ª Leticia Maria Costa da Nobrega Cesarino, Dr.ª  
Orientadora



Prof. Rafael Victorino Devos, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof. Caetano Kayuna Sordi Barbará Dias, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 2023

## AGRADECIMENTOS

Agradeço às mulheres da minha família, na imagem das minhas avós, dona Itajacy Mendonça e dona Senhorinha Clemência, e minha mãe Ivone, por escolherem lutar pelo cultivo do conhecimento e pelo cuidado dos que estão à sua volta, o caminho que percorro hoje foi desbravado por vocês.

À minha irmã Yuki, que me ensinou minha primeira perspectiva sociológica e que, mesmo longe, sempre esteve ao meu lado. Ao meu pai Luis Alberto de Mendonça Sabanay, primeiro cientista social sem formação que conheço pelos conselhos carinhosos e pé no chão. A vocês dois, muito obrigado por serem minha fonte de inspiração.

Ao meu pai Flávio, por me apresentar o mundo da tecnologia, da cultura pop, da ficção científica e dos jogos digitais. Obrigado por sempre me apoiar nas minhas empreitadas, loucuras e por estar presente quando importava. À Lucimara e Sofia, pelo acolhimento, pelo carinho e pela presença que foi essencial na apresentação final deste trabalho.

Aos meus amigos Pedro Moysés, Ana Mattje e Pedro Hamms, cuja confiança e investimento técnico foi determinante para a execução e concepção deste trabalho. Obrigado pelas conversas e pelos momentos juntos, se o projeto nasceu de algum lugar ele certamente foi impulsionado por vocês.

À Rafaela Aoki, ao Yuri, ao Cyan, Larissa e ao Yuji pela paciência, pelos momentos de descontração e por compreenderem as ausências durante a pesquisa. O afeto de vocês me mantém em pé. Ao meu grande amigo e professor Edélcio Philippi pelos cafés, pelas conversas, reflexões e ternura que somente ele com sua sensibilidade pode proporcionar.

A Matheus Silveira, por ter estado ali apesar de tudo e por ali ter permanecido.

À professora Dra. Letícia Cesarino que, apesar dos contratempos e das dificuldades, se dispôs a orientar este trabalho. Obrigado pela oportunidade e pela inspiração.

Aos meus contemporâneos de curso, Klinker pelas conversas, conselhos e risadas, das quais me ajudaram mais do que pode imaginar e Gabriel Luz pelo seu infinito carinho e gentileza. Obrigado pela motivação em persistir os estudos, pela sinceridade e pela leveza.

Ao Núcleo de Antropologia Audiovisual e Estudos de Imagem (NAVI) da UFSC, através da professora Dra. Carmen Rial, Dra. Caroline Almeida e Dr. Cristhian Cajé, que me proporcionaram minha primeira experiência com pesquisa. E ao professor Rafael Devos pelos comentários gentis e apontamentos na produção final deste trabalho.

A todos, todas e todes com quem cruzei caminho no decorrer da vida. Sou o que sou hoje, pois um dia fui outro com alguém. Este trabalho é resultado disso.

## RESUMO

Este trabalho trata de uma análise da noção de aprendizagem e de socialização no jogo *VRChat*. Toma-se como perspectiva inicial a ideia de que as plataformas digitais podem ser usadas como laboratórios de experimentação de si para, em seguida, abordar a temática da socialização e de aprendizagem a partir da descrição das características do programa. Os dados coletados são fruto de um trabalho de campo realizado no período de dois meses na plataforma. Para efetuar a análise desejada é necessário um deslocamento ontológico para uma perspectiva capaz de integrar a noção de sujeito e objeto, processo que resultou no questionamento do uso de termos binários que separam e distanciam experiências *online* e *offline*. Portanto, utilizou-se a Teoria Ator-Rede e a Teoria das *Affordances* para incorporar a agência não-humana ao processo constituinte de se tornar sujeito através e na plataforma. Os objetivos desta pesquisa era observar e descrever as ações propiciadas pelas *features* da plataforma aos usuários, para que, a partir disso, se possa indagar a correlação entre aprendizado e socialização em uma perspectiva ecológica de interação e integração agente-ambiente. Por fim, a partir da análise das experiências descritas, conclui-se que o socializar-se na plataforma é processo ativo de atuação e readaptação constante entre os agentes integrantes do sistema, sendo os processos de subjetivação um fluxo constante entre o corpo do usuário e do avatar, formando uma estrutura que ocupa, simultaneamente, dois lugares. Resulta no questionamento das operações/perspectivas binárias de análise social e propõe uma a partir de uma abordagem totalizante e humano-descentrada dos fenômenos sociais.

**Palavras-chave:** Socialização. Aprendizagem. Realidade Virtual. VRChat.

## ABSTRACT

This work deals with an analysis of the notion of learning and socialization in the VRChat game. It starts with the initial perspective that digital platforms can be used as laboratories for self-experimentation and then addresses the themes of socialization and learning based on the description of the program's characteristics. The collected data are the result of fieldwork conducted over a period of two months on the platform. To conduct the desired analysis, there is a need for an ontological shift towards a perspective capable of integrating the notion of subject and object, a process that resulted in questioning the use of binary terms that separate and distance online and offline experiences. Therefore, Actor-Network Theory and Affordances Theory were used to incorporate non-human agency into the process of becoming a subject through and within the platform. The objectives of this research were to observe and describe the actions facilitated by the platform's features for users so that, based on this, one can inquire into the correlation between learning and socialization from an ecological perspective of agent-environment interaction and integration. Finally, from the analysis of described experiences, it is concluded that socializing on the platform is an active process of constant engagement and adaptation among the integral agents of the system, with processes of subjectivation forming a constant flow between the user's body and the avatar, creating a structure that occupies two places simultaneously. This leads to questioning binary operations/perspectives in social analysis and proposes an approach that is comprehensive and human-decentered in the study of social phenomena.

**Keywords:** Socialization. Learning. Virtual Reality. VRChat.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - O espelho inicial e um corpo que ainda não carregou .....	36
Figura 2 - A sala de portais, ao lado um cartaz ensinando a adicionar amigos .....	36
Figura 3 - Sala de escolha de avatares .....	40



**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

AR	Augmented Reality
CMC	Comunicação Mediada por Computadores
ERP	Erotic Role-Play
HMD	Head Mounted Display
ICT	Information and Communication Technology
RP	Role-Play
RV	Realidade Virtual
STS	Science and Technology Studies
VR	Virtual Reality
VRC	VRChat

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
1.1	EXEMPLOS E REFLEXÕES .....	11
1.2	A RELAÇÃO ENTRE TECNOLOGIA, CULTURA E SOCIEDADE .....	15
1.3	OBJETO, MÉTODO E OBJETIVOS .....	18
<b>2</b>	<b>DESLOCANDO ONTOLOGIAS: O APORTE TEÓRICO.....</b>	<b>23</b>
2.1	A TEORIA ATOR-REDE .....	23
2.2	A TEORIA DAS <i>AFFORDANCES</i> .....	25
2.3	VIRTUAL E VIRTUALIDADE .....	26
<b>3</b>	<b>DESCRIÇÃO E ANÁLISE DO CAMPO.....</b>	<b>28</b>
3.1	UMA MENÇÃO AO MÉTODO.....	28
3.2	JOGO, SOCIALIZAÇÃO E RELAÇÃO SOCIAL.....	31
3.3	O CAMPO .....	34
<b>3.3.1</b>	<b>As instâncias.....</b>	<b>35</b>
<b>3.3.2</b>	<b>O avatar .....</b>	<b>37</b>
<b>3.3.3</b>	<b>As configurações .....</b>	<b>41</b>
3.4	ASSOCIANDO-SE .....	42
<b>3.4.1</b>	<b>Login, criação e a pesquisa .....</b>	<b>46</b>
<b>3.4.2</b>	<b>Corpo, imersão e como “puxar papo” .....</b>	<b>47</b>
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>53</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>56</b>

# 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho trata da experiência do aprender e o aprender a se socializar em plataformas digitais como espaço de experimentação de si (LEITÃO e GOMES, 2018). Tendo como campo o *VRChat* (VRC) trata ao mesmo tempo da construção de uma pesquisa durante o processo de socializar-se em um mundo virtual. Tal interpolação é relevante, como veremos em seções futuras, pois a produção da pesquisa instigou comportamentos específicos para o cumprimento de seus objetivos e o acentuou o processo de aprendizagem necessário a socialização do jogo.

O interesse na temática na sociabilidade em mundos virtuais, jogos, interações mediadas por computador e o campo dos estudos digitais se deu através da aproximação íntima das tecnologias digitais na história do autor. A presença do computador, da internet, dos videogames, das salas de bate-papo, das suas oportunidades e suas restrições estiveram, de alguma forma, cruzando o caminho das relações experienciadas pelo autor, mas a reflexão e a percepção acerca desses fenômenos só se deram a partir dos diálogos gerados em sala de aula, e em específico, nas aulas de antropologia.

Assim, este trabalho tem como inspiração as perspectivas que pensam na produção de subjetividades como um movimento contínuo de produções e aprendizagens, sendo esta constituída pela constante relação entre agente-ambiente e que é manifestada através da prática. O trabalho também aborda a questão do aprendizado e da socialização em plataformas digitais a partir dos pressupostos ontológicos compartilhados com a Teoria Ator-Rede (TAR), que trazem a discussão acerca da relação entre humanos e não-humanos na constituição da vida social. Tem como fim a tentativa de descrever a forma que as características do programa, os instrumentos digitais e como os usuários percebem, modificam e são conduzidos pelos seus significados, formando uma rede de relações que compõem a socialização na plataforma. É utilizado, portanto, a ideia de *affordance* na tentativa de explicitar a delimitação das ações proporcionadas pela plataforma, para então debater seus efeitos na percepção do corpo, do *eu* e do aprender a socializar-se no *VRChat*.

## 1.1 EXEMPLOS E REFLEXÕES

Nesta seção discorre-se acerca do motivo e as justificativas que sustentaram a pesquisa. Como forma de fomentar a discussão inicial, são apresentadas situações em que as tecnologias digitais influenciam ou permeiam as relações do dia a dia, fora das redes sociais e que sua

presença não está relacionada somente ao campo da tecnologia, mas afeta outros campos como o econômico, o familiar e o subjetivo.

Uma mulher escreve num bate-papo através de um pseudônimo, que não corresponde com seu nome de certidão, ao ser questionada sobre o motivo da mudança do nome ela responde “era pra ser eu, era pra ser meu nome”. Despeja ali, no chat, nos incontáveis zeros e uns, suas vontades e potências, experienciadas e concretizadas ao sentar-se à frente de uma tela.

Dois irmãos, um de oito e outro de quatorze anos, estão sozinhos em casa. O mais velho decide utilizar a internet, que é discada, durante um dia da semana, transgredindo a proibição dos pais que limitavam o uso aos sábados e domingos pela tarifa ser mais barata risco que algumas famílias não podem se dar ao luxo de correr, onde gastos com educação e alimentação são mais importantes do que o acesso à internet. O mais novo reconhece de longe o som do *dial-up* e corre para verificar se o que ouvira estava correto, afinal, usar o computador e a internet era desejo dos dois, apesar das restrições. Quando descoberto, o mais velho disfarça como se não fosse pego em flagrante, abre outros programas a fim de esconder o navegador e o *MSN Messenger* que utilizava para conversar com amigos da escola e de outras cidades. Sofre, então, uma ameaça. O computador e a internet, que eram fontes de prazer, tornam-se o maior perigo do jovem de maior idade. Agora é alavanca para chantagens, o fundamento das punições à sua transgressão. A partir do embate opta por corrigir seus atos, pedindo discricção do irmão mais novo e desconectando o provedor diante dos seus olhos. Retoma assim o antigo poder que fora suspenso pela descoberta e exige privacidade. Agora sozinho retorna a rede se precavendo de desligar a caixa de som que o havia denunciado.

Um grupo de adolescentes tratam um dos seus integrantes com respeito por ser de um *rank* maior que os deles em um jogo de computador. Alguns jogos online têm sistemas de ranqueamento dos seus jogadores, geralmente atrelados a uma forma competitiva de jogo e que proporcionam um outro conjunto de lidar com o jogo. Um exemplo é o sistema de ranking do *League of Legends* que separam os jogadores em um sistema baseado na habilidade do jogador, comumente chamado de elo pela comunidade, dos jogadores da menor liga, a de ferro até os chamados jogadores desafiantes, que correspondente aos duzentos usuários com maior acúmulo de pontos de rank. Essa diferenciação indicaria quão hábil é o jogador. Nessa modalidade a intenção do jogador pode mudar para uma forma mais séria de jogar onde a primazia é a habilidade dos adversários através de um enfrentamento em condições ideais, o *agon* de Caillois (2017). Entretanto, as condições não são equilibradas, pois é possível pagar outro jogador mais experiente para que atinja um rank desejado na sua conta, o chamado *eljob*, onde um jogador faria parte de um rank do qual sua habilidade não corresponde. Para os membros desse grupo,

jogar é atividade constituinte da forma como se relacionam, é atividade realizada diariamente e que ocupa uma grande parte do tempo de seus integrantes. Os jovens deste grupo, cada um em suas respectivas casas, se reúnem em um aplicativo de Voice over Internet Protocol (VoIP)<sup>1</sup> para interagirem entre si e jogar. A intenção do jogar diferencia-se em caráter: diversão, ou, em momentos mais sérios, a competição em busca de um *rank* melhor no jogo. A classificação dos jovens pode ser motivo de inveja, de admiração ou uma combinação dos dois para seus colegas. É somado a outras características que os indivíduos deste grupo consideram relevantes, e servem como contraposição àquelas que estão em desvantagem entre seus pares. O jogador com maior rank pode não tirar as melhores notas na escola, mas o fato de estar em uma posição melhor no jogo que os outros determina seu respeito; no mesmo sentido, o jogador que ocupasse a mesma liga em uma posição menor, mas que fosse bem-sucedido romanticamente era equiparado em qualidade. Durante uma das fases da adolescência, as festas tomam o espaço antes ocupado pela atividade de jogar. Agora, estar no ambiente *online* tomava outro sentido e representava a diferenciação entre os que não iniciaram a vida nas festas, que não concordavam com os princípios das práticas festivas ou que não dispunham das habilidades necessárias para integrá-las, e os que dispunham de mais interesse em explorar e experimentar a socialização que outros ambientes podiam proporcionar. Apesar do distanciamento dos jovens iniciados na vida social predominantemente *offline*, não deixam de revisitar, ocasionalmente, o mundo que constituiu parte de uma construção de si, agora com valores ressignificados das características que estruturam as relações entre seus colegas. O rank ecoava, mas já era inaudível. Em tempos de pandemia, agora mais velhos, o jogar retoma seu papel integrador, e de caráter saudosista, servindo como e convergindo identidades e suas formas no decorrer do tempo.

Essas narrativas, propositalmente genéricas<sup>2</sup>, são algumas das múltiplas configurações e significados que as tecnologias digitais podem se manifestar na vida social e afetando as relações, e assumindo um caráter e uso específico em cada contexto. A percepção dessa interpolação entre vida e tecnologia não surgiu sem que fosse necessário o exercício de um estranhamento daquilo que se assume comum ao dia a dia. E foi somente após o encontro com as disciplinas de antropologia no decorrer da graduação, com seu *standard* utilizado para o ensino da disciplina nas universidades,- a ideia de transformar o exótico em familiar e o familiar

---

<sup>1</sup> VoIP é uma tecnologia que transforma a voz do usuário em um pacote de dados e envia-os através de uma rede que, ao chegar ao destinatário é reconvertida em voz. A diferença da telefonia convencional é que esta utiliza fios, cabos e fibra óptica para a transmissão do som, enquanto a tecnologia VoIP utiliza a Internet.

<sup>2</sup> Aqui tratadas como puramente referenciais, indo em contrassenso o que Peirano (2014) aponta como uma boa qualidade para a etnografia, para resguardar a identidade dos atores e a sua origem. No decorrer do trabalho serão utilizadas outras formas de garantir a privacidade dos interlocutores.

em exótico (CLIFFORD; MARCUS, 1986, p. 2), resultado do processo de reconfiguração e debates na disciplina acerca dos estudos da antropologia urbana nos anos 1970 e 1980 (MÁXIMO, 2010, p. 30; RIFIOTIS, 2010, p. 16), que a presença da internet se mostrou tão evidente na vida diária e na forma que se estabelecem as relações entre os indivíduos

Os artigos de Leitão e Gomes (2018) e Ramos (2015) lidos durante a disciplina de antropologia digital do primeiro semestre de 2022 serviram de inspiração para pensar as plataformas digitais como laboratórios de experimentação e construção de si (LEITÃO; GOMES, 2018, p. 172), e como articuladoras das experiências *online* e *offline*, ofuscando as fronteiras entre público e privado e convergindo as sociabilidades existentes entre redes sociais e vida privada, construindo e radicando a uma persona identificável e contínua, passível de vigilância política, funcionamento este, consequência de desenvolvimentos tecnológicos específicos e uma mudança estrutural na reprodução capitalista (RAMOS, 2015, p.62). Os argumentos centrais dos artigos serviram de motivadores para a compreensão de outras formas possíveis da relação usuário-plataforma-usuário e como essas outras formas de socialização se estabelecem no cenário de uma economia de vigilância e venda de dados. O processo de aprendizagem da socialização surgiu como desafio prático após o contato com um equipamento de realidade virtual para a compreensão dessas outras formas de interação que florescem nas novas mídias.

O interesse na realidade virtual (RV) como ambiente de pesquisa surgiu em um encontro com amigos, no início da flexibilização do isolamento social, onde fora possível testar óculos de realidade virtual (óculos VR), também conhecidos como *Head Mounted Displays* (HMD) em alguns simuladores. A experiência gerou um estranhamento, apesar da familiaridade no uso de novas tecnologias e aparelhos. Inicialmente era possível sentir o uso da tela, das cintas que sustentavam o equipamento na cabeça e o medo de atingir alguém ou algum objeto enquanto se jogava, mas que em minutos de uso já não se percebia mais o equipamento, ambiente não se assimilava como outra coisa além do que era apresentado através das duas lentes. Apesar da ciência ser uma representação digital da realidade, quem utilizava não era capaz de evitar o contorcer-se ao ter objetos arremessados em sua direção durante a simulação. A adaptação do jogador exigia lutar contra os impulsos de defesa, e o esforço era percebido: a necessidade de desviar-se, atribuído ao medo, aparecia cada vez menos e de forma inversamente proporcional às características associadas ao controle e à coragem que se manifestavam. O prazer esperado e o efeito final de estar em uma simulação se relacionava com a capacidade de quem joga de compreender estar em dois lugares ao mesmo tempo: o esforço de esquecer a fronteira entre real e virtual era acompanhada da consciência de estar e não estar na simulação e fora dela. A

sensação de estranhamento surge a partir da contradição encontrada na experiência do jogador com o HMD, e com ele novas formas de existência e relações se tornam possíveis. A ânsia pelo hibridismo manifestada na sentença: mal posso esperar para viver só conectado em um desses. Manifestava-se, portanto, o interesse em compreender o que ela viria a proporcionar e a forma que se estabelecem as relações com e através dela, restando assim a necessidade de definição de um *locus* de pesquisa a ser investigado.

De forma intencional, os exemplos iniciais deram mais enfoque às relações e aos significados estabelecidos entre e pelos indivíduos humanos e mundo à sua volta, para que pudesse estabelecer a crítica à essa abordagem que estabelece uma cisão entre o ser humano e o ambiente. Tal perspectiva, que tem como predileção a ação e a agência puramente humana, ignora partes que constituem com mesma importância essa rede de relações e significados. Trata-se de uma perspectiva que desconsidera a relação entre agentes humanos e agentes não-humanos, ignora a distribuição das propriedades entre essas entidades, as conexões estabelecidas entre elas, a dinâmica estabelecida e transformada a partir dessas distribuições. Essa abordagem coloca a sala de bate-papo, o computador, o jogo e suas características são como pano de fundo, exercendo a função de transportar a potência dos únicos dois polos do real: a natureza e a sociedade, não possuindo assim, nenhuma dignidade ontológica (LATOURET, 2013, p. 101). Portanto, em um estudo que buscava compreender o aprendizado da socialização em um ambiente digital, efetivamente mediado por agentes não humanos, surgiu a necessidade de uma abordagem que abarcasse todos os integrantes na constituição desse fenômeno sem preconizar soberania humana sobre qualquer outro elemento. Debate este que é fervoroso nas ciências sociais, principalmente na área das *Science and Technology Studies* (STS), desde a década de 1980.

## 1.2 A RELAÇÃO ENTRE TECNOLOGIA, CULTURA E SOCIEDADE

A relação entre tecnologia e sociedade no contexto pós-revolução industrial engendra parte dos estudos sobre a sociedade desde sua concepção. De forma que fora estabelecido uma relação dicotômica entre esses campos, baseada em uma posição ontológica que colocava o ser humano e os objetos em polos antagônicos (GUIMARÃES JR., 2010). A dicotomia, persistente refletiu na “primeira onda” dos estudos da comunicação, que focava na suposição de aspectos já definidos, comportamento característico de uma realidade emergente, cuja abordagem pressupunha uma separação do universo offline, material/real, do online fabricado (CAMPANELLA; BARROS, 2016). A perspectiva binária acabaria por afetar o imaginário

relacionado à internet, que considerava como possível a diferenciação e distanciamento de um eu-verdadeiro-cotidiano a partir da criação de um eu-novo-virtual.

A partir da década de 1980, a antropologia tomou uma abordagem mais matizada acerca dos estudos sobre a tecnologia. A argumentação central é que a tecnologia não é um fenômeno neutro, nem absolutamente externo ao ser humano, mas sim resultado de interações sociais, inseridos em contextos culturais e que tem efeito recursivo na forma como as pessoas pensam, agem e interagem umas com as outras.

Arturo Escobar (1994) sugeriu a constituição de um campo de pesquisa da antropologia. De cunho interdisciplinar, inspirado nas *Science and Technology Studies* (STS) pretendia compreender como a antropologia e etnografia contribuíram para a compreensão das biotecnologias e as tecnologias de comunicação, consideradas forças transformadoras da sociedade e direciona seu olhar para como ocorre a transformação na estrutura e no significado da sociedade ‘moderna’ e a sua cultura. Sendo que para a antropologia o interesse era compreender a construção e reconstrução cultural que essas tecnologias ajudam a moldar. A proposta de estudar a construção social, contextual, cultural da tecnologia e a implementação no meio social, seus impactos não é, por inteiro, uma proposta nova.

Pfaffenberger (1988), por exemplo, traz a crítica de como a tecnologia em si raramente é objeto-alvo de interesse para os estudos da antropologia sendo, geralmente, igualada aos estudos de cultura material e constatada como algo já dado.<sup>3</sup> O autor sugere que uma antropologia da tecnologia seria o passo para destrinchar as concepções que são tacitamente relacionadas com o conceito de tecnologia. Ao criticar as duas visões que constituíam a forma de lidar com a tecnologia - o sonambulismo e o determinismo tecnológico<sup>4</sup> - nos mostra como essas perspectivas tornam subjacentes toda a rede de relações sociais que as compõem e, inspirado na perspectiva de Marx (*apud* PFAFFENBERGER, 1988, p. 242) acerca do valor das commodities, define-a como sua forma fetichizada:

o que é, na realidade, produzido pela relação entre as pessoas, aparece para nós em uma forma fantástica de relação entre coisas. [...] O que interessa é a extraordinária visão antropológica de Marx: é a ideologia Ocidental de objetos torna invisível as

---

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 236.

<sup>4</sup> Na perspectiva do sonambulismo tecnológico, a tecnologia seria moralmente e eticamente neutra, sendo residido o impacto na forma que se usa e privilegiando a perspectiva da agência humana/social. O seu contraponto, o determinismo tecnológico, traz a ação para o outro polo dessa escala. A tecnologia ditaria os eventos históricos e a forma como pautamos nosso comportamento. O rápido desenvolvimento da ciência e da tecnologia, por exemplo, tiraria o controle do humano de avaliar suas criações ou se defender delas, os fenômenos sociais seriam, portanto, consequência da ação tecnológica. (PFAFFENBERGER, p. 238-9)



relações sociais das quais a tecnologia surge e da qual qualquer tecnologia está vitalmente integrada (PFAFFENBERGER, 1988, p. 242, tradução minha)<sup>5</sup>

O autor prossegue sugerindo que o papel de uma antropologia da tecnologia é reconhecer a função do fetichismo e contrapô-la com uma perspectiva que chama de natureza humanizada<sup>6</sup>, que insistiria que a tecnologia é fundamentalmente um fenômeno social, uma construção social da natureza a nossa volta e da nossa natureza interna e que deveria ser compreendida e analisada nos termos que Marcel Mauss chamaria de um fenômeno total: “todo comportamento que é tecnológico é também, e ao mesmo tempo, político, social e simbólico. Tem dimensões legais, história e implica um conjunto de relações sociais e tem um significado” (MAUSS *apud* PFAFFENBERGER, 1988, p. 244)<sup>7</sup>. O aspecto comportamental de como os indivíduos agem e interagem ao criar e usar sua tecnologia, que manifesta o seu material social e simbólico em uma rede associativa poderia ser, então, objeto de investigação da antropologia.

Similarmente, como é apontado por Escobar (1994, p. 212), as STS mudaram radicalmente, através dos seus debates acerca da natureza dos objetos, as perspectivas passadas de como abordamos a tecnologia originando, assim, duas visões distintas sobre o fenômeno: uma chamada construtivista social e a outra chamada realista. De acordo com Guimarães Jr (2010, p. 48) a primeira perspectiva assumia que a tecnologia e os objetos não possuíam essência e que a natureza de ambas é construída através de relações sociais onde estão inseridas, o que a torna similar à sugestão de Pfaffenberger (1988) de tratar a tecnologia como uma natureza humanizada, uma relação de modificação simultânea entre ambiente e humanidade. Já a segunda, seu contraponto, defendia que o papel social dos artefatos é determinado pelas suas características, enfatizando a relevância da materialidade das tecnologias para os seus possíveis efeitos sociais.

Para o novo campo de conhecimento emergente, as investigações da antropologia estariam situadas nas *Information and Communication Technologies* (ICT), que abarcavam três projetos: o primeiro, que considera estarmos em uma transição para um estágio pós-corpóreo que iria proporcionar novas experiências sensoriais; a segunda sendo uma antropologia ciborgue, que teria como preocupação as etnografias que tratam dos limites entre humanos e máquinas; e a terceira, a antropologia da cibercultura, que trataria inicialmente das “práticas

---

<sup>5</sup> Todas as citações dos textos em inglês, referenciados neste trabalho, foram realizadas por mim, portanto, tomo responsabilidade do erro caso nelas esteja insinuado algo que não corresponda com as ideias originais dos autores, ainda que em demérito deste trabalho.

<sup>6</sup> Do original “*humanized nature*” (PFAFFENBERGER, 1988, p. 244)

<sup>7</sup> O autor se refere ao artigo “Ensaio sobre a dádiva – formas e razão da troca nas sociedades arcaicas”, encontrado em Mauss (2017).

emergentes e das transformações associadas com o aumento dos desenvolvimentos tecnocientíficos” (ESCOBAR, 1994, p. 216, tradução minha).

A condição pós-moderna, como trata Lemos (2010), atinge o campo da ciência onde, em seu modelo de ciência moderna, empirista, consensual, que buscava a certeza, a eficiência e o determinismo, se perde na suas metanarrativas (LEMOS, 2010, p. 64). Já a ciência pós-moderna, bem representada pela teoria do caos, o paradigma cibernético informacional, teoria dos jogos e matemática fractal, encontra suas bases e legitimação na descontinuidade, no complexo, na ordem através da desordem e no paradoxo, em contextos em que não se trata mais de “conhecer o que é o adversário (a natureza), mas saber qual jogo ele joga” (LEMOS, 2010, p. 65). Se distancia da perspectiva moderna pautada na revolução copernicana, que estabelecia em domínios ontológicos próprios a natureza e o social constantemente mediados, e se aproxima da compreensão de formatos não cartesianos e na dinâmica de interações entre sistemas mutáveis. Da mesma forma, como sugere Cesarino (2022), é necessário deixar de lado a visão neutra sobre a tecnologia que seria só um canal e os problemas/efeitos vêm de outra fonte, puramente social, e a visão determinística que afere poder o suficiente ou total para determinar que a tecnologia é capaz de controlar processos sociais, olhando para os fenômenos e ver primeiro as mediações, as infraestruturas estabelecidas, para compreendermos as dinâmicas desses sistemas de relações “em termos de causalidade circular ou coemergentes” (CESARINO, 2022, p. 12).

As dicotomias não desapareceram a partir do reconhecimento das suas limitações, mas já não eram suficientes para explicar os movimentos que surgem com a vida cada vez mais entrelaçada com as tecnologias digitais. A antropologia como campo do conhecimento, destaca-se nos cenários onde há instabilidade teórica e metodológica, já que sua trajetória carrega consigo o conflito sobre a natureza de seu objeto de estudo, o encontro com o diverso e o mutável. Sendo sua base o relativo e a alteridade, os apontamentos de insuficiência teórica e metodológica não seriam motivos de deslegitimação do conhecimento, mas sim fontes de renovação e readaptação que condiz com uma realidade motriz e incerta.

### 1.3 OBJETO, MÉTODO E OBJETIVOS

Durante o período de iniciação científica, pretendia formalizar a possibilidade de um trabalho de campo numa autarquia de coleta de lixo. A apresentação dessa intenção para o grupo de pesquisa do qual estava inserido resultou na sugestão de deixar de lado a formalização e realizar a pesquisa: se metendo lá no meio para ver como as pessoas fazem as coisas. Isso exigia

ocupar uma posição onde o sucesso do projeto etnográfico estaria calcado na capacidade de estabelecer e manter relações interpessoais com os coletores de lixo. O cenário de incerteza é conhecido pelos pesquisadores das humanidades que buscam aplicar os métodos etnográficos em suas pesquisas e realizar uma pesquisa exigiria a capacidade de saber socializar-se com quem se pesquisa, ou aprender a fazê-lo. Na execução do projeto, pesquisar a socialização **da** plataforma exigiria também aprender a socialização de si **na** plataforma. Evidencia-se, portanto, como é tomado por garantido a ideia de aprendizado como uma habilidade inata, passiva e individual, mas que por si só não explica como ocorre e quais atores estão envolvidos na sua constituição. Assim, a ideia de aprendizado, no geral, e que visa a socialização, em específico, tornou-se objeto de investigação deste projeto a fim de compreender a constituição do processo de aprendizado e o caráter da socialização que ocorre no *VRChat*.

A definição do objeto de pesquisa não partiu, portanto, da identificação de uma lacuna nas teorias antropológicas acerca dos estudos digitais. O interesse construiu-se a partir de pequenas experiências cotidianas, entre eventos não correlacionados tematicamente e que somado à necessidade da construção de um objeto de pesquisa transformaram-se em um desafio pessoal. Assim, a inspiração e o estranhamento causado pela experiência em realidade virtual, a temática do aprendizado da socialização uniram-se na concepção de um objeto que transpassa a barreira da pesquisa puramente objetiva, buscando a compreensão de um fenômeno a partir de uma experiência imersiva.

A incerteza é uma das várias características e etapas que constituem a construção de um trabalho acadêmico. Apesar de constarem em manuais sobre etnografia (EMERSON, 1995), não preparam o pesquisador aspirante para as experiências concretas que surgem durante a tentativa de produzir os seus próprios trabalhos científicos. No mesmo sentido de revelar a caixa-preta da construção do conhecimento científico, como Latour e Woolgar (1997) o fizeram a partir da análise da associação de agentes humanos e não-humanos em um laboratório, este trabalho busca compreender o que caracteriza o processo de aprendizado no seu sentido social, quais agentes compõem essa interação, como este é manifestado nas interações estabelecidas no *VRChat* e de que forma a necessidade de aprender a socializar-se influenciou o processo de pesquisa. Dado o caráter do objeto, o trabalho etnográfico ofereceu as ferramentas necessárias ao mesmo tempo que não limitou às fronteiras quase experimentais deste projeto que, conclusivamente, evidenciou que parte do processo de socialização na plataforma foi influenciado pela pesquisa em si.

A dificuldade seguinte residia em estabelecer uma metodologia aplicável ao escopo do projeto. Inicialmente, estabelecer uma metodologia prévia não ressoava com uma pesquisa que

exigia imersão e a sua constante reconstrução a partir dos requisitos condicionados pela vivência na plataforma. Entretanto, não estou tratando aqui do extremo do tudo vale epistemológico (FEYERABEND, 1977, p. 34) que poderia desvalidar o processo e a necessidade da construção de um projeto de pesquisa, mas sim do princípio de que o conhecimento e a sua construção são situados (CUPANI, 2018, p. 245). Isso exigiria uma flexibilidade operacional sem abandonar a prática da pesquisa científica construída ao longo da história. A fim de encontrar um meio-termo capaz de abarcar as características do projeto que exigem flexibilidade ao mesmo tempo que este não desrespeite o projeto científico, compartilho, portanto, de preceitos éticos estabelecidos pela pesquisa antropológica para que, no mínimo, as ações tomadas permaneçam dentro dos limites aceitáveis de como deveria ser estruturada uma pesquisa. Portanto, compartilho da ideia de *care*<sup>8</sup> (BOELLSTORFF *et al.*, 2012) com os interlocutores manifestados através do Código de Ética do antropólogo e da antropóloga estabelecido pela Associação Brasileira de Antropologia (ABA, 2012) e no artigo I, inciso VII da resolução 510 do CONEP (BRASIL, 2016), servindo de guia para as interações preliminares com os sujeitos e com a plataforma, sendo que fora a partir da associação que se construiu o método e os objetivos condizentes com as possibilidades de pesquisa naquele ambiente.

As chamadas “*social virtual reality platforms*” (Social VR) e “*social augmented reality platforms*” (Social AR)<sup>9</sup> oferecem a experiência de imersão com o uso de equipamentos de realidade virtual e o *VRChat* não é a única plataforma para esse fim. A sua escolha como *locus* de pesquisa não foi estabelecida de forma criteriosa a fim de definir uma plataforma de maior relevância científica. A inclinação se estabeleceu pelo contato prévio do autor com a plataforma através de vídeos virais em outras plataformas como o *Youtube*, de cunho racista e estereotípico como o caso do *Ungandan Knuckles*<sup>10</sup>. Presumiu-se, a partir da sua fama, uma maior chance de se encontrar usuários e grupos ativos que poderiam servir como interlocutores para a pesquisa.

---

<sup>8</sup> “Cuidado” em tradução livre.

<sup>9</sup> Ambas as tecnologias tentam prover para o usuário uma experiência simulada 3D gerada por computador, a distinção reside na forma. Social VR oferece ao usuário imersão, enquanto as Social AR complementariam a realidade do mundo material.

<sup>10</sup> Trata-se do fenômeno que ocorreu entre 2017 e 2018, onde a popularização de um vídeo no *Youtube* de um usuário do *VRChat*, utilizava um avatar satirizado do personagem *Knuckles* do jogo *Sonic the Hedgehog*, enquanto reproduzia de forma caricata e estereotipada de um sotaque a frase que disseminou sua popularidade “*Do you know the way*”. Diversos vídeos posteriores mostravam um movimento massivo de usuários utilizando o mesmo avatar, onde buscavam outros usuários a fim de importuná-los, repetindo o jargão atrelado ao *meme*, zombando sotaques africanos e seus cliques consonantais, ou reproduzindo discursos racistas e estereótipos coloniais sobre a ebola, feitiçaria ou tribalismo.

O *VRChat* é uma plataforma<sup>11</sup> de socialização virtual, gratuita, baseada no formato de mundos virtuais, com suporte para os HMD, lançada em janeiro de 2014 com o propósito de oferecer aos seus usuários um ambiente de criação e compartilhamento de *social virtual content*<sup>12</sup> de forma rápida (ENTERVR..., 2015) que se refere à possibilidade de criar seus próprios ambientes virtuais, seus avatares e as possíveis atividades a serem realizadas no mundo. A variabilidade de conteúdos encontrados a partir da possibilidade customização pelos usuários é um diferencial para o programa como ambiente de pesquisa, tendo em vista que são as criações dos usuários que formam a multiplicidade de experiências possíveis na plataforma. O interesse foi lançado, também, pelo crescimento contínuo de usuários da plataforma (FABER, 2022), principalmente durante a pandemia, colocando as tecnologias de realidade virtual nas discussões sobre espaços de integração durante o isolamento, por oferecerem ambientes de interação social e espacial para momentos de impossibilidade de contato físico (RZESZEWSKI; EVANS, 2020; SZITA, 2022).

Sumarizo, portanto, o que constitui este projeto. O objetivo foi tentar elucidar como se dão as relações, através do que a plataforma propicia e o uso dado pelos seus usuários, delimitando dois objetivos específicos pretendidos neste trabalho. O primeiro é descrever as características e as possibilidades de interação da plataforma trazendo a teoria das *affordances* para a compreensão do fenômeno. O segundo busca trazer o debate sobre aprendizagem e socialização através de relatos de experiências no *VRChat*, discutindo concomitantemente a relação entre pesquisa e subjetividade. Sendo assim o tema as formas de socialização em relações mediadas por computador, e o problema o processo de aprendizagem da socialização em plataformas pautadas em realidade e mundos virtuais que utilizam aparelhos de imersão. Sendo o ambiente de pesquisa o jogo *VRChat*, que pauta suas interações a partir da proposta de criação e compartilhamento de conteúdos digitais pelos seus usuários através de mundos virtuais.

O trabalho estrutura-se em três seções sendo a introdução a primeira, onde fora apresentado uma contextualização histórica sobre o debate da relação entre tecnologia e sociedade, em seguida fora elucidado o problema de pesquisa sendo este o processo de aprendizagem da socialização no *VRChat*, atentando aos elementos que compõem a rede de relações e como a relação usuário-plataforma cria e ressignifica sentido das funcionalidades da plataforma ao mesmo tempo que essas as reestruturam; os objetivos, que buscam descrever os

---

<sup>11</sup> Os usuários, entretanto, não veem diferença entre chamar a plataforma de jogo, *game*, portanto, apesar de serem mídias diferentes, neste trabalho serão utilizados ambos os termos.

<sup>12</sup> Uma tradução possível para os termos seria conteúdos sociais virtuais.

atores e as suas relações, para então realizar a análise dos seus papéis nas formas que se estabelecem as relações e o campo onde fora realizado a pesquisa.

Na seção seguinte abordo os aportes teóricos utilizados na análise do fenômeno da socialização em plataformas digitais. O trabalho baseou-se principalmente na Teoria Ator-Rede, através de Bruno Latour, John Law e Steve Woolgar que oferecem uma perspectiva ontológica que simetriza agência de atores humanos e não-humanos na composição da vida social, apresentando, assim, a perspectiva ecológica da Teoria das *Affordances* (GIBSON, 2015), que surge no campo da psicologia e é utilizada nos estudos de novas mídias para compreender as características da plataforma que direcionam ou limitam as formas de interação humano-máquina-humano (BUCHER; HELMOND, 2018). Por fim, apresento o conceito de virtual e virtualidade através da perspectiva da antropóloga Bonnie Nardi (2015), que compõem parte das discussões nos estudos do ciberespaço e que auxilia, de forma operacional, a compreender os debates sobre a fronteira entre real e virtual, *online* e *offline*, que questionam os limites das experiências que ocorrem nos ambientes virtuais, e no caso deste projeto manifestado na forma das relações estabelecidas no *VRChat*.

Na terceira seção descreve-se o campo e realiza a análise proposta inicialmente. Essa seção é dividida em quatro partes. A primeira aborda o método utilizado, expondo as dificuldades e como o processo de pesquisa influenciou nas interações realizadas em campo. A segunda debate a noção de jogo através da obra de Ranhel (2009) e Juul (2003), a fim de identificar se a característica da plataforma ser considerada ou não jogo possa influenciar no contexto amplo da experiência do usuário na socialização, em seguida define os conceitos de socialização (POOLE, 1994) e relação social (WEBER, 1991) que estabelecem o caráter inato de aprendizado na socialização, e com qual fundamento se estabelecem as relações. A terceira seção inicia a descrição do campo, apresentando algumas características da plataforma como os avatares, os mundos e as configurações existentes e disponíveis. A quarta seção, intitulada “Associando-se” realiza a análise de como podemos compreender a noção de aprendizado e quais fatores estão envolvidos, para, em seguida, debater a construção da pesquisa científica e seu resultado no trabalho realizado. A discussão sobre o que significa o corpo nesses contextos, procede à argumentação anterior, para pensar a possibilidade de criação e sua interação na percepção dos processos que ocorriam na plataforma. A seção encerra com o debate sobre a construção do corpo e experimentação de si, pautando a discussão através do artigo de Leitão e Gomes (2018), cruzando-o com o debate ontológico que circunda as suas bases teóricas utilizando Deleuze (2002) para indicar o corpo como espaço de inscrição da experiência e criação de novas fronteiras.

Finaliza-se apontando as formas que podemos compreender socialização e aprendizagem, acentuando para o fato de que esse deslocamento ontológico nos mostra que a ruptura entre experiências *on* e *offline* são definições que não levam em consideração os seus efeitos mútuos e imediatos e que o processo de subjetivação ocorre a partir de corpos que se fundem habitando dois lugares ao mesmo tempo, sem sua imediata diferenciação.

## 2 DESLOCANDO ONTOLOGIAS: O APORTE TEÓRICO

Neste capítulo, apresentarei as bases teóricas que fundamentaram esta pesquisa. Inicialmente, apresentarei a Teoria Ator-Rede, que destaca a importância das interações entre atores humanos e não humanos na construção e manutenção das redes sociais, através das obras de Bruno Latour (1996; 2005; 2019) e John Law (2009). Em seguida, numa apresentação da teoria das *affordances*, indica-se como os objetos e ambientes propiciam oportunidades de ação e influenciam o comportamento dos indivíduos. Apresenta-se, por fim, a perspectiva da autora Bonnie Nardi (2015), que define a noção de virtualidade como a mediação das atividades humanas através de múltiplas tecnologias digitais, não distanciando as experiências que ocorrem na plataforma dos seus efeitos fora dela ou estabelecendo-as como irreais. Fornecendo assim contexto suficiente para a seção seguinte onde dedica-se à descrição e análise do trabalho de campo realizado na plataforma.

### 2.1 A TEORIA ATOR-REDE

Ainda que “teoria” componha o seu nome, a Teoria Ator-Rede (TAR) não busca explicar o porquê de as coisas acontecerem. Consiste num conjunto de ferramentas, sensibilidades e métodos de análise que “tratam tudo no mundo social e natural como efeitos continuamente gerados pelas redes de relações dentro das quais estão localizados” (LAW, 2020, p. 37), que em efeito prático, tem mais interesse em contar as “estórias sobre *como* ocorrem ou não as montagens das relações” (LAW, 2020, p. 37, grifos do autor).

A TAR, neste trabalho, nos oferece as ferramentas necessárias para colocarmos entes não-humanos na análise dos fenômenos sociais, sem atribuí-los um papel de passividade ou de intermediação. Como o projeto inicial dessa pesquisa era compreender como se aprende a socializar no *VRChat*, levando em consideração que algumas plataformas digitais servem como um laboratório para a experimentação de si, não faria sentido refletir sobre o fenômeno somente através da relação entre atores humanos sem considerar as características específicas daquele

mundo virtual como componentes nessas relações e os seus efeitos no processo de subjetivação do usuário.

Latour (2005) propõe e convida a esse deslocamento de perspectiva de forma provocativa ao afirmar que quando tratamos o social como um domínio estável, material, e que deixamos de olhar para justamente aquilo que tornava o social, social: as relações. Esse aspecto da diferenciação entre campos do conhecimento, humano e objeto, natureza e cultura, indivíduo e sociedade, são consequências da dita “modernidade” (LATOUR, 2005; 2019; LAW, 2020). Assim a marcação das naturezas, fruto da racionalidade científica do século XX e herança do iluminismo, reiterou que a ideia de vida e de mundo estavam calcadas na certeza de nossas representações, sujeitando a experiência humana a uma oposição fronteira entre dentro/fora, corpo/mente, afeto/razão (LIRA; MARCOS, 2018). A ontologia que diferencia naturezas exige um *corpus* de conhecimento que explicasse a necessidade de sua diferenciação, da mesma forma que o social exigiria e explicaria a si mesmo e os aspectos residuais que outros domínios não conseguiriam explicar. Dessa forma, essa mudança de topologia que engloba e simetriza entes humanos e não-humanos nos oferece um pacote de ferramentas para a análise de relações que não se limitam ao humano como fonte e detentor da forma como se manifestam as interações que o quadro da socialização no *VRChat*.

Tal simetrização não significa atribuir forças iguais às dicotomias clássicas da sociologia como natureza e cultura, estrutura e agência, micro ou macro, mas sim de não impor *a priori* a assimetria entre ação humana e mundo material (LATOUR, 2012, p. 114). Dessa maneira, o autor reitera que não é objetivo da TAR aproximar os pólos sujeito-objeto e realizar uma “simetria absurda”, o princípio é não considerar esses pólos desde o início. E é através da distribuição da ação e das competências que conseguimos abarcar atores humanos e não-humanos, tornando aquilo que antes era intermediário, transparente e cuja função seria conectar o sujeito humano com o meio natural, em mediadores que constituem parte da rede de relações e da história (LATOUR, 2019).

Portanto, aquilo que antes era atribuído somente à ação humana, a um ator, para a TAR se torna uma definição semiótica e não implica nenhuma motivação de indivíduos, ou humanos no geral. Sua definição se aproxima à ideia de actante, ou algo que age ou da qual atividade é garantida por outros, podendo ser qualquer coisa desde que seja garantida ser fonte de uma ação (LATOUR, 1996). Aqui não implica por exemplo que celulares tenham subjetividade ou consciência, mas que o sentido ou o efeito da ação não é determinado pelo ator humano, mas na sua relação, de caráter vetorial, entre agentes. Assim, um ator não é ator em si, mas é ao



mesmo tempo ator e rede, não sendo entidades fixas, mas fluídas que tem sua estabilidade e continuidade constantemente testadas.

## 2.2 A TEORIA DAS *AFFORDANCES*

A Teoria das *Affordances*, tal qual a TAR, tem o seu aspecto relacional, porém com origem diferente. O conceito de *affordance* foi cunhado pelo psicólogo James Gibson (2015) na sua investigação sobre a existência de informação suficiente na superfície, a ser apreendida pela percepção, que designaria o que ela propicia ao animal. A *affordance* de um ambiente não é, portanto, somente a informação, mas a designação da relação entre objeto e quais ações ele propicia<sup>13</sup> ao indivíduo (GIBSON, 2015, p. 119), designando um tipo específico de relação entre o ambiente e o animal. Sendo, então, uma propriedade relacional, não sendo mensurada como outras propriedades físicas. Ela leva em consideração e deve ser medida de forma relativa ao animal. O principal *insight* oferecido pela Teoria das *Affordances* de Gibson é que não percebemos o ambiente da forma que ele é, mas através das possibilidades de ação/uso que elas propiciam (BUCHER; HELMOND, 2018). A necessidade de relacionar a um animal mostra que a *affordance* que um objeto oferece em determinado momento para um animal em específico pode não o fazer para outro, o seu valor é, portanto, contextual e referencial, diferenciando-se individualmente até para animais da mesma espécie.

Similarmente à Teoria Ator-Rede, a perspectiva proposta por Gibson atravessa a forma dicotômica de ver o mundo. Uma *affordance* não é um fato do ambiente ou do comportamento, é dos dois, e nenhum ao mesmo tempo. Ela aponta para a relação estabelecida, em vez da origem das suas naturezas (GIBSON, 2015, p. 121), estabelece uma simetria entre entes humanos e não humanos, agente e ambiente. A ideia de *affordance* não implica, portanto, numa classificação de usos. Não é porque um objeto detém características específicas que correspondem com a ação de sentar-se, por exemplo, que ela é categorizada através dela, ou propõe tal comportamento. O autor sugere fugir desse funcionamento. As *affordances* não geram comportamento, mas limitam-nas e as controlam (BUCHER; HELMOND, 2018, p. 236).

A Teoria das *Affordances*, que iniciou no campo da psicologia ecológica, é agregada aos estudos das interações humano-computador, na década de 1980, estudos organizacionais e

---

<sup>13</sup> Apesar de *affordance* ser uma substantivação do verbo *afford*, que pode ser traduzido como permitir, possibilitar ou proporcionar, utilizo, porém, a tradução canônica definida por Otávio Velho (2001).

das humanidades, onde o conceito é mobilizado para atender não a tecnologias específicas, mas a novas dinâmicas, práticas e interações que as *features*<sup>14</sup> dessas tecnologias propiciam (BUCHER; HELMOND, 2018; NARDI, 2015). Nesta pesquisa, portanto, o conceito de *affordances* toma tanto o caráter de recursos ofertados pela plataforma quanto o uso que os usuários fazem destas.

No mesmo sentido da aplicação da Teoria Ator-Rede, o conceito de *affordance* é utilizado como forma de expandir a perspectiva de que os processos sociais são limitados à agência humana. Neste trabalho, ao buscar compreender a noção de socialização e aprendizado em plataformas digitais, considera-se que a informação e a restrição de ações das *affordances* não é uma característica inata do ambiente e dos objetos da mesma forma que a noção de aprendizado não se restringe à uma habilidade ou potência humana, mas é a constituição da dinâmica persistente do campo total de relações compostas pelo organismo-pessoa e o ambiente (SAUTCHUK, 2015). Sendo assim, a análise da socialização que, como veremos à frente, é uma forma de aprendizagem, exige a capacidade de considerar a relação entre os integrantes do sistema como um todo, sem esperar a manifestação prévia de uma forma de aprendizagem que parte da ação puramente humana a fim de compreender que a reprodução de valores ou ações não se dá através da transmissão puramente de informação, mas na integração de percepção e ação que visam o desempenho de um gesto à adaptação de suas variações, enquanto a noção de reprodução da ação é uma ilusão de que a tarefa realizada<sup>15</sup> permanece a mesma que a anterior (SAUTCHUK, 2015, p. 123).

### 2.3 VIRTUAL E VIRTUALIDADE

Em um período nos estudos sobre a internet e as tecnologias digitais, o debate sobre o virtual e virtualidade pautava-se na veracidade das experiências que ocorriam no digital. Parte desse debate surge da contraposição a uma ontologia que estabelece domínios diferentes para o que é real ou não, assentada pela ciência moderna, da qual sua persistência resultou e resulta em discussões no meio acadêmico até o século XXI. Uma das consequências visíveis foi a necessidade de alguns antropólogos que pesquisam temas relacionados à cultura e meios

---

<sup>14</sup> Decidi optar pelo termo em inglês, pois ela abarca os vários significados que a palavra toma, em determinado contexto. *Features* pode ser traduzido como “características”, “recursos”, “aspectos”, “elementos”, podemos compreender que a palavra indica composição e funcionalidade.

<sup>15</sup> No caso da plataforma pode-se tomar o exemplo de jogadores que aparentam facilidade em engajar em conversas com desconhecidos.

digitais, de abordarem essas fronteiras a fim de mostrar para seus pares pesquisadores que nas relações no ciberespaço “havia gente” (SEGATA; RIFIOTIS, 2016).

Outra herança da ontologia de naturezas é a constante disputa acerca das terminologias empregadas nas pesquisas como virtual, mundo virtual, mundo digital, mundo sintético, mundo artificial, metaverso também é consequência de uma busca pela melhor conceituação que definiria o que realmente é o fenômeno digital (BOELLSTORFF, 2008) e fundamental. Pierre Lévy (2017) traz, a partir da filosofia escolástica, a noção de *virtualis*, que deriva de *virtus*, potência, força, opondo-se a ideia que associa o virtual como o contrário do real, mas sim comparando-o a noção de atual, onde seria necessário um processo de *atualização*, uma “produção de qualidades novas, uma transformação das ideias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual” (LÉVY, 2017, p. 17).

A teoria proposta por Gibson (2015), vista na seção anterior, nos traz uma perspectiva acerca da dicotomia real/virtual ao afirmar que aquilo que é oferecido ao indivíduo não é fixo. O ser humano modifica o ambiente a sua volta para modificar aquilo que é ofertado a ele. Mundos virtuais não seriam ambientes novos em si, mas uma modificação deles para ter novas propiciações. Dessa modificação do ambiente para que se mude suas *affordances* o autor sugere que o ambiente construído:

[N]ão é um *novo* ambiente – um ambiente artificial distinto do ambiente natural – mas o antigo ambiente modificado pelo homem. É um erro separar o natural do artificial como se fossem dois ambientes distintos; artefatos têm que ser produzidos a partir de substâncias naturais. Também é um erro separar o ambiente cultural do ambiente natural, como se tivesse um mundo dos produtos mentais distinto do mundo dos produtos materiais. (GIBSON, 2015, p. 122, tradução minha, grifos do autor)

Bonnie Nardi (2015) reafirma o virtual em oposição ao real, sem distanciar fenômenos virtuais da realidade – elas pertencem a ela – e a palavra deve ser entendida no contexto. Pontua que termos como atual “acarreta a mesma falha semântica do ‘real’, mas sem a concisão e a intensidade da palavra” (NARDI, 2015, p. 20, tradução minha). O *offline* condiz com uma quebra específica com o virtual, *online*, sem acomodar as mediações digitais como aparelhos móveis e *wereables*, como os óculos VR; e a ideia de mundo físico separa demais da ideia de que este não sustenta de forma material ou se desloca ao virtual. O termo mundo real partiria do próprio léxico do discurso *gamer* e seu uso seria recomendado na falta de um termo acadêmico melhor.

Durante o curso do trabalho de campo, não surgiram termos que deixassem de abordar a natureza dos espaços; termos como aqui ou esse lugar não diferenciava em grau das

experiências que se viveria fora deles, culminando em momentos em que a existência interpolava os dois espaços ao mesmo tempo. Porém, esse discurso não é hegemônico e existem pessoas que delimitam a existência de uma vida real, como em casos em que interlocutores manifestaram cautela e certo grau de repulsa ao serem questionados se haviam conhecido alguém em um ambiente físico e fora da plataforma, reiteraram que não havia ocorrido e nem pretendiam que assim o fosse, separando sisudamente a vida real do que quer que o *VRChat* fosse. se já haviam conhecido alguém da plataforma fora dela e obtive a resposta “não, nem pretendo, eu deixo a vida real bem separada do que quer que isto aqui seja”. Portanto, para este trabalho utiliza da noção de virtual estabelecida por Nardi, mas com o seu papel operacional<sup>16</sup>. Ele, em si, não denota uma natureza dos fenômenos, mas contextualiza-os atentando para uma categoria de mediações, ainda que elas não sejam exclusivas desse meio.

### 3 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DO CAMPO

#### 3.1 UMA MENÇÃO AO MÉTODO

Para este trabalho, foi realizada pesquisa de campo durante dois meses na plataforma VRChat, utilizando como método principal a observação-participante (MALINOWSKI, 2018) e a produção de diário de campo. As informações acerca das experiências foram retiradas dos diálogos realizados com os jogadores através das *chatbox* e o canal de comunicação por voz, ambas disponíveis como ferramentas no jogo. Inicialmente pretendia gravar as incursões realizadas e de fato o fiz durante um período utilizando o *software* OBS<sup>17</sup>, porém, essa fonte de dados foi abandonada tendo em vista as exigências técnicas e as limitações dos equipamentos disponíveis, que não puderam ser superadas a fim de aproveitá-las.

Durante o trabalho foram realizadas inserções de forma intercalada através de dois equipamentos: o *desktop* na configuração teclado e mouse, e o óculos de realidade virtual, sendo que cada combinação influenciou diretamente nas interações estabelecidas na plataforma. Essa

---

<sup>16</sup> Cabe pontuar que quase todos os conceitos apresentados tomaram uma “perspectiva operacional”, como a análise visa a observação de redes de relações, definir aprioristicamente conceitos que as englobaria não faria muito sentido. Portanto, ao tratar o *VRChat* como jogo, plataforma, mundo virtual e os seus integrantes como usuários, jogadores, habitantes, não estou definindo a natureza (se é *online*, *offline*, no que implica ser digital e não virtual etc.), mas utilizando termos que são usados pelos membros sem a distinção acadêmica que se faz por de trás do seu uso, atentando ao receio de que a determinação de categorias resultaria numa mistificação do processo e das relações que ocorrem naquele meio.

<sup>17</sup> *Open Broadcaster Software* ou OBS Studio é uma ferramenta de gravação e de transmissão de vídeo para a internet. É um *software* gratuito de código aberto.

influência está relacionada às *affordances* de cada equipamento. Os óculos de realidade virtual propiciavam uma imersão a ponto de que qualquer dificuldade individual como sujeito, que pudesse ter para estabelecer contato ou relações fora da plataforma, se manifestasse de forma intensa dentro da plataforma. O *desktop* propõe algo diferente a partir do significado que quem usa dá a ele. Não era incomum ter maior conforto para engajar em interações com outros usuários através desse equipamento.

Questões simbólicas e subjetivas não eram as únicas influências na relação com os equipamentos, havia um aspecto operacional que impactava no seu uso. Os óculos VR, por exemplo, não permitiam a possibilidade de tomar notas imediatamente das entrevistas ou dos acontecimentos, sendo a construção dos diários da imersão através do dispositivo feita de memória. Enquanto no *desktop* era possível utilizar caderno, ou até mesmo bloco de notas digital para transcrever fatos e falas. A imersão através dos óculos VR oferecia o aspecto experimental da pesquisa, onde a investigação do mundo e a interação com este se dava de uma forma corporificada<sup>18</sup> de estar no mundo (CSORDAS, 1990, 2013; GOMES, 2015). Ambas as abordagens não desviaram da natureza de ser uma pesquisa, mas o grau de informalidade e a frequência dos impasses no uso do aparelho de realidade virtual permitiu maior presença da experimentação. Enquanto na configuração do *desktop* as interações eram realizadas de a forma objetiva de coletar dados<sup>19</sup>, as interações com os interlocutores, ainda que pensadas de eticamente, foram estabelecidas de forma mais “distante”: o que resultava na dinâmica de explorar antes algumas questões no *desktop* para depois experimentá-los através dos óculos VR.

Durante a maior parte do primeiro mês de observação-participante o trabalho pendeu para o polo da observação mais do que da participação. Até então não havia surgido a questão sobre a aprendizagem e a pesquisa sustentava-se somente através da descrição e análise, mas não através da experimentação. A hipótese estabelecida era de que criar vínculos e interagir com outros usuários se dava de forma passiva, através da transposição do conjunto de aprendizados e expectativas formados em outros ambientes de socialização, sejam eles digitais ou não. A interação nesse primeiro período se deu, portanto, em sua maioria com o ambiente, sendo a troca com outros usuários limitada a olhares, ou vocativos rápidos demais para resultarem em interações extensas.

---

<sup>18</sup> Tradução do termo *embodied*.

<sup>19</sup> Aqui não estou desqualificando a abordagem da experiência através do equipamento de realidade virtual. Mostro o caráter das aproximações. Através do *desktop* a pesquisa tomava a característica de uma pesquisa científica imparcial e objetiva, ainda que respeitando a ética por trás da sua aplicação

No segundo período de campo, a coleta de dados foi motivada pelo pretexto de apresentar um conteúdo que justificasse a execução da pesquisa, tal perspectiva fundamentada na ideia de *publish or perish* das universidades americanas (MOTTA-ROTH; HENDGES, 2010). Assim, qualquer hesitação subjetiva que impedisse as interações era ativamente ignorada a fim de coletar elementos que pudessem ser utilizados e apresentados no trabalho final. Assim, essa conduta em relação à pesquisa foi igualmente integrante no processo de socialização na plataforma tal qual o equipamento, o programa e os outros indivíduos.

Essa diferença entre momentos de pesquisa se deu, principalmente, pela indagação prévia ao trabalho de campo, a partir de uma reflexão sobre buscar estabelecer interlocução com um grupo de jogadores, seguindo e traçando as configurações e interações de seus participantes, ou se deveria explorar a dinamicidade da plataforma e priorizar relações individuais e em fluxo. Ambas as abordagens apresentariam seus aspectos negativos na implementação no trabalho. A primeira, que utilizaria grupos como campo focal, limitaria o trabalho a uma parcela muito pequena das formas de relações que se estabelecem no *VRChat*, e envolveria simultaneamente, a necessidade da busca de grupos que estivessem dispostos a participar da pesquisa. O contraponto aos grupos limitaria a relações únicas, correndo o risco de não apresentar formações de comunidades e criando a possibilidade de não estabelecer interlocução com nenhum outro jogador, como ocorreu na primeira metade da pesquisa de campo.

Para o processo de seleção foi decidido a abordagem flexibilizada aos interlocutores, a fim de conseguir experienciar em pequenas quantidades ambas as configurações de relações, tanto grupais quanto as individuais. Portanto, a inserção em grupos não foi tomada como essencial, não negando a possibilidade da oferta com quem se realizava interlocução. O interesse residia no que os sujeitos com quem se dialogava manifestavam na plataforma, pautado principalmente na relação destes com o programa e outras agências presentes na rede. Buscava-se, por fim, evitar a construção de formas das relações possíveis na plataforma. Como resultado, a decisão de mediar entre grupos e indivíduos foi fortuita, já que foi possível observar interações que se dão somente quando configurados em grupos, a partir do critério estabelecido da inserção somente através do convite dos habitantes.

Explicita-se que os dados apresentados aqui, quando aferidos a outros usuários, representam a segunda metade do trabalho realizado em campo. Durante o primeiro mês me limitei a experienciar a plataforma por completo e suas implicações na minha experiência e no processo de produção do trabalho. Ocorreram, entretanto, interações como em outros momentos do trabalho de campo, porém, essas serão desconsideradas por questões éticas, já que nesse

primeiro período não me apresentava explicitamente aos outros usuários como um pesquisador, como essa ação pudesse ser considerada uma enganação com os outros usuários, mesmo que houvesse requisitado consentimento de uso dos diálogos, no momento os interlocutores acreditavam estar em uma relação que não tinha a pretensão de ser exposta de alguma forma, desconsiderando, assim, o uso dessas interações neste trabalho. Os dados utilizados do mês de abril são aqueles que correspondem somente aos processos subjetivos do autor em relação à plataforma, sem que mencione ou retrate a experiência de outros usuários.

Durante a segunda metade da pesquisa fora assumido explicitamente a posição de pesquisador, disposto a experienciar em conjunto a outros jogadores, mas sem apresentava antes de qualquer interação, as informações necessárias para o consentimento e o esclarecimento dos interlocutores. Foi inserido na *bio* o escopo do estudo e durante as interlocuções deixava claro, assim que conseguia, que estava em campo requisitando, assim, o consentimento, sendo que os que não permitiram tiveram seus dados removidos da pesquisa. Portanto, para garantir o direito à privacidade dos interlocutores os dados aqui apresentados serão tratados através de uma característica muito presente na plataforma: pode ser que sejam verdades, podem ser que não sejam, cabe a quem faz a interlocução acreditar ou não.<sup>20</sup>

### 3.2 JOGO, SOCIALIZAÇÃO E RELAÇÃO SOCIAL

Ao tratar do conceito de jogos computacionais e sua aplicação nos estudos que envolvem a definição de jogos, Ranhel (2009) apresenta uma análise comparativa de diferentes abordagens filosóficas sobre o tema. Nesse sentido, Juul (2003) é citado como um autor que sistematiza os argumentos das abordagens sobre o jogo, e identifica seis características comuns nas perspectivas anteriores, que definiriam se algo é considerado um jogo ou não. Jogos abarcariam as seguintes características: 1) serem baseados em regras fixas; 2) possuírem resultados quantificáveis e variáveis; 3) carregam uma valorização do resultado, que pode ser positivo ou negativo; 4) exigem que o jogador invista esforço para influenciar o resultado; 5) requerem que o jogador estabeleça uma conexão emocional com o resultado e 6) tem

---

<sup>20</sup> A desconfiança nos relatos dos interlocutores esteve presente em todo o processo da pesquisa. Não tinha como provar de fato que o que falavam representava uma experiência que ocorreu de fato ou não. Para lidar com essa questão deixei de lado a veracidade das coisas, considerei que tudo que me fora relatado era efeito de um conjunto de relações que resultaram nessa resposta, seja ela uma construção – uma produção do usuário na plataforma – ou não e que, portanto, descobrir se a informação é verdade ou não deslocava a relação para um outro espectro, o de negar aquilo que é produzido ou manifestado na plataforma, contrapondo o interesse desta pesquisa. A desconfiança persistia, porém, evitei negar a veracidade do que era dito. O desconfiar é o sentimento que está subentendido no *VRChat* e ela começava a fazer parte da forma como se estabeleciam as relações.

consequências negociáveis, ou seja, com ou sem efeitos na vida real. Cabe analisarmos a aplicabilidade dessas características ao tratar da plataforma.

Se considerarmos a socialização como objetivo final, e a plataforma como jogo, se tomarmos como possível sistematizar a classificação da socialização como positiva ou negativa, poderíamos tentar realizar uma abstração das características comuns dos jogos para analisar se o *VRChat* pode ser considerado um jogo ou não. Para tanto é necessário compreender o conceito de socialização. A noção de socialização pode ser compreendida como um fenômeno totalizante, já que é necessário considerar critérios relacionais, simbólicos e temporais para que tenha seu efeito, se preocupa com o caráter e a condição do processo de aprendizagem e que pode ser compreendida como os:

processos interativos – suas estruturas, conteúdos, contextos e atores - do qual um indivíduo aprende a ser um ator, a envolver-se em interação, a ocupar diferentes status, desempenhar papéis e estabelecer relações sociais na vida em comunidade, tal como adquirir as competências, habilidades, sensibilidades e disposições apropriadas para a participação social. [...] interações sociais envolvem e moldam ao mesmo tempo as formas dos quais os fenômenos socioculturais são percebidos e aprendidos (POOLE, 1994, p. 832, tradução minha)

Segundo o autor, a socialização é um processo de aprendizagem no qual um indivíduo desenvolve habilidades para se tornar um ator socialmente competente dentro de seu contexto. Embora a interação em si seja um aspecto fundamental desse processo, ela não é o único objetivo. A característica relevante a ser destacada é que o *VRChat* oferece aos seus usuários a possibilidade de se envolverem em atividades que se estabelecem na categoria de quase-jogos (RANHEL, 2009, p. 12) mas, se nos basearmos somente nas regras estabelecidas por Juul, o *VRChat* não poderia ser considerado um, pois as regras para a socialização não são fixas, mesmo que existam orientações sobre como utilizar a plataforma. Se considerarmos a socialização como uma operação binária que resulta entre as noções de sucesso ou fracasso, o *VRChat* apresentaria resultados quantificáveis e variáveis. No entanto, não é possível estabelecer uma escala mensurável atribuível à socialização. Na hipótese de uma condição binária, o sucesso ou o fracasso teriam um efeito emocional no jogador, exigiria esforço ou algum tipo de ação para que atingisse esse objetivo além da possibilidade de transpor ou não consequências para a vida fora do jogo. Nesse exercício, a plataforma não seria considerada um jogo apenas por não possuir regras fixas para alcançar o objetivo final da socialização. Da mesma forma que outros mundos virtuais como o *Second Life*, o *VRChat* pende para a ideia de *Paida* de Caillois (2017), onde ocorre uma diversão livre, através da *Mimicry* onde o jogo supões o acordo de uma ilusão, em que os jogadores encarnam um personagem ilusório, fazem



crer a si mesmos e outros jogadores que é outra pessoa, estando relacionada a uma capacidade de produzir um “real mais real do que real” (CAILLOIS apud LEITÃO; ALMEIDA; SANTOS, 2015, p. 87) que está relacionado com a ideia de imersão, que é a característica distinta dos mundos em realidade virtual.

Compreender a classificação da plataforma como jogo nos ajuda a entender as dinâmicas que nele ocorrem, mas não tenho o propósito de limitar as interações e as relações estabelecidas a partir de um molde que, quando violado, acaba perdendo o seu valor. Caberia, portanto, procurar compreender as formas pelas quais os usuários criam sentido a partir das relações estabelecidas no ambiente e com a plataforma, a partir dos seus próprios termos. Torna-se imprescindível explicitar que o processo de aprendizagem, que é um movimento constante, poderia muito bem ocorrer em configurações de jogo ou quase-jogo, sendo fundamental reiterar que esse campo específico se revela promissor para a realização de investigações interdisciplinares, especialmente no âmbito da tecnologia e educação, porém, essa questão extrapola o escopo pretendido a este trabalho.

Como parte-se da perspectiva ofertada pela Teoria Ator-Rede, surgem perguntas a serem investigadas e respondidas neste trabalho, já que o arcabouço da TAR recomenda tratarmos de relações atores, pensamos a partir dela: quais atores estão envolvidos na formação da rede de relações responsável pelo processo que chamamos de socialização? É possível aplicar um conceito prévio quando analisamos contextos de socialização ou esse deve surgir a partir da pesquisa? Se socialização é um processo de aprendizagem necessário para o indivíduo engajar em relações e papéis sociais, o que significa relação social? Começemos a investigar a partir dessas duas últimas perguntas.

De acordo com Boudon e Bourricaud (2001), a palavra socialização tem uma história sinuosa, que implicaria numa tradução incorreta da noção alemã de *Vergesellschaftung* para o inglês *socialization*. O termo em alemão designaria o “ato de entrar em relação social” ou associação. Apesar de indicar associação, pouco ou nada tem a ver com a noção de associações feitas pela TAR, o que interessa é evocar uma abstração de relação que está estabelecida no âmbito do social. Weber (1991) em uma das suas obras magnas define o que podemos entender sobre relação social:

Por “relação” social entendemos o comportamento reciprocamente referido quanto a seu conteúdo de sentido por uma pluralidade de agentes e que se orienta por essa referência. A relação social consiste, portanto, completa e exclusivamente na probabilidade de que se aja socialmente numa forma indicável (pelo sentido), não importando, por enquanto, em que se baseia essa probabilidade (WEBER, 1991, p. 16)

A definição de Weber parte de uma epistemologia específica do final do século XIX, que emprega a noção de indivíduo a capacidade de decisões racionais a partir de um fim específico e que se limita à associação entre seres humanos. A análise realizada neste trabalho chegou a características similares à definição acima, porém, diferencia-se quando indica que relação social define um momento em que ocorre um processo de aprendizagem não limitado à associação de entes humanos. O conteúdo desse momento de aprendizagem é um comportamento, em que estão inscritos uma pluralidade de agentes que se afetam mutuamente através da referência da natureza do próprio comportamento, e que é através desta referencialização que os agentes se orientam, ainda que o conteúdo imbuído nesse comportamento não defina um “sentido da ação”. Outro aspecto que poderia assemelhar à definição weberiana é na noção de **probabilidade**, ou seja, que se aja socialmente através de uma forma “indicável”, relacionado ao sentido de outras interações. Como veremos mais à frente, a ideia de aprendizado consiste na incorporação de um comportamento passível de ser utilizado em outro momento similar, através de um deslocamento no significado do ator na rede.

### 3.3 O CAMPO

Nesta seção, apresento as características do *VRChat* como plataforma de socialização, o que diferencia o programa de outros ambientes digitais e no que isso implica, na forma como são estabelecidas as relações. A apresentação consiste em mostrar três *features* das plataformas que considero essenciais para a compreensão das relações que se estabelecem no jogo. Tratarei primeiramente dos mundos, que são diferenciadas entre si pelos objetivos estabelecidos pelos jogadores, que também são responsáveis pela sua criação, carregando consigo temáticas e outras ferramentas características do jogo que são integrantes das relações estabelecidas no jogo. A segunda *feature* são os avatares, que é a interface do corpo e do eu no mundo virtual, explicitando suas possibilidades e limitações tanto na área da criação quanto o que propiciam nas relações na plataforma. Por fim descrevo as configurações disponibilizadas pelo jogo, que atribuem confiabilidade ou servem como tentativa de mitigar o efeito de algumas formas de usar a plataforma, essas são responsáveis por funções como a delimitação de espaço, a permissão do toque e a cópia de avatares. As *features* do jogo quando somadas às experiências subjetivas, formas de acesso do jogador, intenção das interações, o significado estabelecido pelo usuário e todas as combinações possíveis/oferecidas/construídas de relação, constituem o caráter diferencial da experiência e da sociabilidade estabelecida nessa plataforma e a partir

dessa diferenciação que surge o interesse deste estudo, feito a partir dos próprios conceitos estabelecidos no jogo.

### 3.3.1 As instâncias

Instâncias, ou mundos<sup>21</sup> no *VRChat* são os ambientes onde as relações tomam forma. Esses mundos são criados pelos próprios usuários através do Kit de Desenvolvimento de Software (SDK) oferecido pelos produtores. Da noção de mundo virtual, as instâncias são responsáveis pelo caráter de espacialidade: é para elas onde se vai na plataforma. As instâncias são desenvolvidas para transmitirem tridimensionalidade, que junto aos equipamentos de realidade virtual são responsáveis pela sensação de imersão da realidade virtual.

O primeiro ambiente que um novo usuário habita, logo que realiza todas as etapas de criação de conta até abrir o jogo, é uma instância neutra responsável por oferecer o tutorial do jogo. Um ambiente com poucas estruturas e objetos, que se limitam às placas que explicam o funcionamento do programa. Também nele há a presença de um espelho com opções de avatares dispostos pelas bordas onde propõe a experimentação desses novos corpos (Fig. 1). Por fim, um portal que te leva para uma sala que oferece um conjunto de outros portais com temáticas diferentes (Fig. 2), que designam atividades específicas naquele mundo. Algumas instâncias têm o foco em socialização e conhecer novas pessoas, outras podem oferecer atividades como jogos de outros gêneros, *roleplaying* ou um ambiente para performances de dança e música.

A forma de acesso aos mundos pode ser feita de duas maneiras. Através do menu de opções, a interface que todos os jogadores têm disponível, ou através de um portal criado e disponibilizado por outro jogador, que fica disponível somente por um período e some, a ação de *dropar* um portal ocorre em situações em que outros jogadores estão explorando mundos, o que é uma modalidade de encontros, chamado *world hopping*, traduzido literalmente como saltar entre mundos, ou quando querem convidar outros jogadores à uma instância privada.

O compartilhamento de mundos e avatares é a segunda característica que encontramos ao entrar no *site* da plataforma, juntamente as ideias de criar e jogar<sup>22</sup>. Dessa forma, a maior parte das instâncias são criadas por membros da comunidade e deixados à disposição para outros usuários usufruírem de sua construção. A partir disso, o jogador pode decidir entrar em

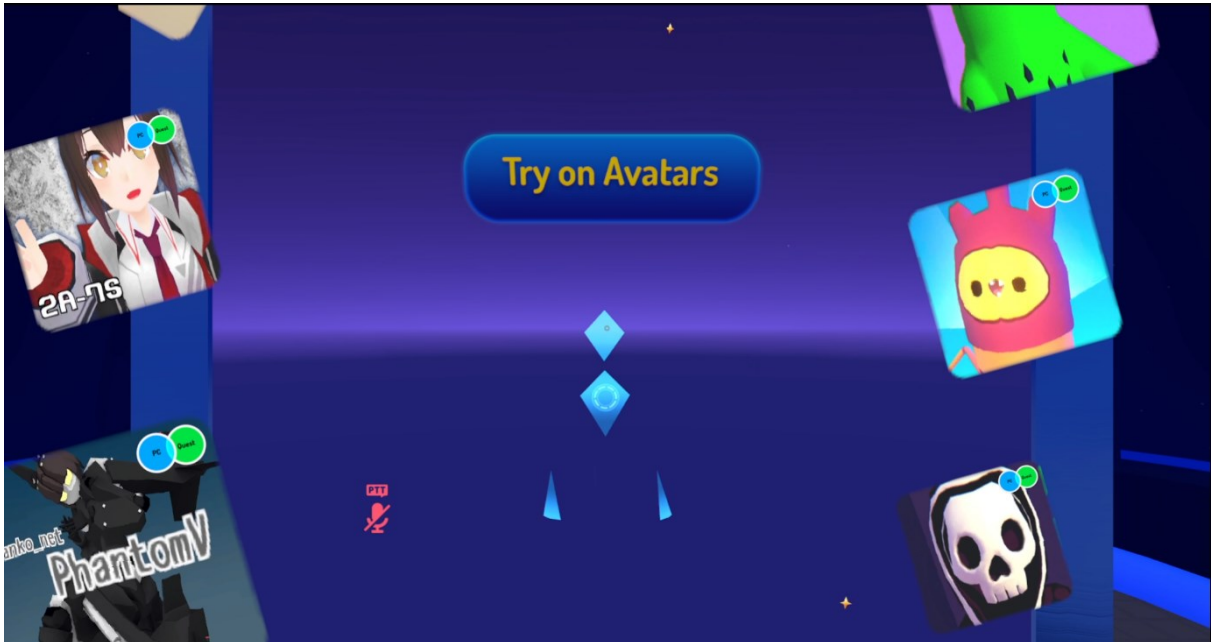
---

<sup>21</sup> Do inglês *worlds*.

<sup>22</sup> Do inglês *create e play*.

instâncias públicas criadas por outros jogadores, criar uma instância privada, baseada em um modelo de mundo já compartilhado previamente. A possibilidade de estabelecer a categoria entre público e privado em avatares e instâncias é o que diferencia encontros de grupos em eventos específicos de qualquer outro que ocorre na plataforma e que agrega uma noção de identidade aos usuários.

Figura 1 - O espelho inicial e um corpo que ainda não carregou



Fonte: captura de tela realizada em 24 de abril de 2023 pelo autor.

Figura 2 - A sala de portais, ao lado um cartaz ensinando a adicionar amigos



Fonte: captura de tela realizada em 24 de abril de 2023 pelo autor.

### 3.3.2 O avatar

Uma das características dos mundos virtuais é a sua capacidade de permitir ao usuário a possibilidade de uma corporificação de si mesmo através de avatares (ASHOFF, 2022; BOELLSTORFF, 2008; BOELLSTORFF *et al.*, 2012; GOMES, 2015; GUIMARÃES JR, 2004). Corporeidade e corporificação são termos em português utilizados para designar a ideia de *embodiment* proposta por Thomas Csordas (1990), que sugere uma abordagem metodológica pautada na experiência da percepção, pela presença e a ação no mundo através dos nossos corpos. É crítica do dualismo cartesiano entre mente-corpo e estabelece o corpo como condição necessária para a existência, o estar, a experiência e a produção da cultura. E é a partir do corpo do avatar que o usuário existe e interage com o ambiente da plataforma, servindo, desta forma, como segundo pilar da que estrutura como as relações se estabelecem no jogo. Da mesma forma que as instâncias exigem pessoas habitando-as para que desempenhem sua função em totalidade, o corpo requer um espaço para existir.

Marcel Mauss (2017) na sua análise sobre a constituição do conceito de pessoa e do eu, afirma que essa noção é dada através das relações estabelecidas no meio social, que é variável em diferentes sociedades e em diferentes momentos do tempo, mostrando que a noção de pessoa não é substância dada previamente e fora de um contexto, ela é construída e este processo é feito em conjunto dos significados compartilhados entre seus membros. A plataforma oferece a possibilidade de experimentarmos e construirmos o próprio corpo. O avatar se manifesta como tela onde se inscrevem vontades, suas subjetividades singularizadas (LIRA; MARCOS, 2018, p. 16) e torna-se um laboratório onde é possível a experimentação de si (LEITÃO; GOMES, 2018, p. 172).

O avatar, assim como o corpo, é produzido. Nele os usuários expressam sua identidade, exploram as suas possibilidades e utilizam como parte da comunicação não verbal na plataforma. Ele vai além de uma digitalização do corpo ou da experiência sensorial; é produto, é veículo e, antes de tudo, é a presença corporificada do sujeito no ambiente de sociabilidade *online* (GUIMARÃES JR., 2004). O sentido do avatar é variável e depende da rede da qual ele está inserido, não buscando aqui dar uma definição que limite suas possibilidades. A sua variedade de sentidos assume, então, diversas formas: pode ser produto de venda, forma de expressar conhecimento técnico, tomar o mesmo sentido que uma bolsa ou roupa de luxo. Também toma o papel de indicador de pertencimento às comunidades na plataforma, como os *furry*, os *e-boys* e *e-girls*, os que gostam de anime e os *memers*. Essas terminologias não são oficiais, mas dão um panorama geral dos possíveis grupos que habitam o *VRChat*. Os *furry*

utilizam avatares de animais com características antropomórficas, com traços de desenhos japoneses, associados à noção de *cute* ou, muitas vezes, à estética dos praticantes de BDSM, que são um conjunto de práticas consensuais e de cunho sexual que envolvem *bondage*, disciplina, dominação/submissão e sadomasoquismo. Essa estética é manifestada através das roupas que os avatares utilizam: modelos que envolvem roupas apertadas e que se assemelham ao couro - ou à noção de couro -, flocos e cordas. Essa comunidade não é exclusiva do *VRChat*, mas foram predominantes durante minhas inserções na plataforma, parte dos seus integrantes não integravam ao grupo como uma simples associação, mas o pertencimento passaria por um processo de tornar ou assemelhar sua identidade com a identidade *furry*. O que, novamente, não é regra definitiva, já que o ambiente também serve como espaço de experimentação de outros corpos e os sujeitos, com quem dialoguei, se mostraram abertos à flexibilização de estar em avatares *furry* sem de fato sê-lo.

Durante uma inserção na instância *The Black Cat*, que oferecia uma multiplicidade de espaços como em formato de restaurante, bar, banheiro masculino e feminino e um espaço com espelho, estava utilizando um avatar considerado *furry* que se assemelhava a um cachorro branco, que usava calças de moletom cinzas e andava descalço. Enquanto me observava no espelho fui abordado por outro usuário, cujo corpo também se categorizar como *furry*, mas que compunha a imagem de uma raposa roxa, bípede, com um cabelo cinza curto, que recaí sobre um dos lados do rosto, um collant preto com braçadeiras de cor rosa-prateado, um longo rabo felpudo com rasgos onde brilhavam com luz lilás e rosa-choque e tatuagens no pescoço de cor preta em forma de chamas. Estava segurando um microfone prateado que fica disponível na instância e sua abordagem consistiu em se aproximar e me entregar o microfone dizendo “cante algo para a gente”, respondi-lhe que não sabia cantar, nem saberia o quê cantar, já que não entendia as possibilidades que a plataforma oferecia. Conversamos por alguns minutos em frente à um espelho e fomos abordados por mais um integrante da plataforma que se aproximou perguntando “você é um desses *furries* né?”<sup>23</sup>. Respondi que não sabia o que era *furry* e fui indicado pelo novo integrante da conversa, que apontando para o usuário com quem conversava antes disse “essa coisa é um *furry*, que ficam usando esses avatares estranhos de animais, com rabo grande e que se sente excitado com isso”<sup>24</sup>. Percebendo o tom, que depreciava o uso desse tipo de avatar, respondi “não sabia que as pessoas usavam pra isso” e fui respondido com um “sim, é uma parada meio estranha”<sup>25</sup>.

---

<sup>23</sup> *You're one of them furries right?*

<sup>24</sup> *That thing is a furry, that keeps using animal shaped avatars, with the enormous tails and that gets off with it.*

<sup>25</sup> *Yeah, it's kinda weird.*

Ao voltar a conversar com o primeiro usuário, perguntei se essas abordagens são comuns, se o desdém é frequente aos usuários que usam esse tipo de avatar, no qual ele respondeu “Não diria que muito frequente, a maioria do pessoal não liga e se importam com as coisas delas, mas tem essa ideia de que *furry* é uma coisa super sexual”<sup>26</sup>. Questionei, então, o motivo de ele usar esse tipo de avatar, no qual respondeu “Eu só... gosto, acho fofo, me sinto bem nele. Gosto que ele tenha um rabo felpudo e que as orelhas mexem. Não me vejo como *furry*, eu só gosto de como ele me faz sentir. Só me faz me sentir mais... eu mesmo”<sup>27</sup>. Nessa ocasião, o corpo que eu habitava foi motivador para que outra pessoa fosse usada como referência negativa, com o objetivo final de explicitar que a comunidade *furry* é mal vista, pois associam o uso dos avatares a algum tipo de parafilia. Entretanto, tanto neste quanto em outros momentos, me fora explicado que as relações sexuais podem acontecer, mas não são o foco da comunidade, onde se trata mais de se sentir bem nos avatares, consigo mesmo e ter um grupo com interesses em comum.

O avatar é uma composição referenciável, motivo que em muitas interações ele é o tópico de engajamento, manifestado através de elogios ou, em alguns casos, falas depreciativas. O corpo virtual também é visto como possibilidade de ser, de se expressar de forma segura ou de experimentar algo novo, desde os que se relacionam aos processos de subjetivação, até os que quando somados aos rastreadores de movimentos se tornam fronteira do toque e das relações íntimas. Quando Deleuze questiona através dos escritos de Espinosa a valorização da consciência, da sua capacidade de controlar as ações, as vontades e seus efeitos no corpo ao afirmar “[...] *nós nem sequer sabemos de que é capaz um corpo*” (DELEUZE, 2002, p. 24, grifos do autor). O autor nos convida a repensar a fronteira estabelecida pela psicologia calcada na figura-objeto do sujeito moderno, que concebia a natureza humana como uma oposição corpo/mente. O filósofo nos oferece a reflexão através do paralelismo de Espinosa que recusava a causalidade entre o espírito e o corpo, mas sobretudo de negar a eminência de um sobre o outro através da inversão do princípio que considerava a Moral o empreendimento da dominação das paixões pela consciência: o que é ação na alma é também necessariamente ação no corpo, o que é paixão no corpo é por sua vez necessariamente paixão na alma (DELEUZE, 2002, p. 24).

---

<sup>26</sup> *I wouldn't say often, most people don't care, they are busy with their own shit, but still furies are associated with this super sexual thing.*

<sup>27</sup> *I just... like it. I think it's cute and I feel good in it. It like that it has this fluffy tail, and its ears move. I don't quite see myself as a furry, I just like it how it makes me feel. It simply makes me feel more like... myself.*

O corpo deixa de ser fronteira de demarcação e torna-se superfície de inscrição, é a partir dele que se experimenta a inscrição dos acontecimentos, a produção da subjetividade e do próprio corpo (LIRA; MARCOS, 2018). O avatar, portanto, passa a ser veículo ou representação do jogador no mundo virtual e ser passível de construção, tornando-se local em que o usuário experimenta e vive os acontecimentos na plataforma.

A ideia de criação permeia a proposta do *VRChat*. Os conteúdos disponíveis na plataforma são, em sua maioria, criações dos habitantes desse mundo virtual. Projetos complexos e únicos exigem conhecimento técnico específico para serem produzidos, entretanto existem instâncias em que os criadores podem disponibilizar suas obras aos outros jogadores, em ambientes que têm um grande espelho e painéis com mecanismos de pesquisa onde o usuário pode inserir características do avatar ou o nome do autor e que retornam os avatares com os parâmetros requisitados (Fig. 3).

A corporificação do usuário no mundo virtual, acrescenta a possibilidade de expressões para além dos meios comuns como a voz e o texto, se aproximando à uma situação de copresença. O que não quer dizer que resulta numa comunicação limpa e sem interferência, mas que torna possível, assim como em outros jogos que utilizam avatares, uma gama de ações programadas que exploram o corpo como veículo de comunicação não-verbal.

**Figura 3 - Sala de escolha de avatares**



Fonte: captura de tela realizada em maio de 2023 pelo autor



### 3.3.3 As configurações

O processo de interação entre os usuários tem como meio o programa *VRChat*, que permite, como outras plataformas, jogos e dispositivos, ajustar e personalizar as opções relacionadas à sua interface, ao controle e ao processamento do *hardware* que serão usados pelo indivíduo. As configurações de jogo e dos óculos de realidade virtual compõem parte da imersão do usuário, tanto no processo de filtragem do contorno dos elementos visuais renderizados digitalmente quanto no volume do áudio e na sua projeção espacial.

A agência das configurações pode não ser percebida de início. O jogador que é apresentado às funcionalidades de renderização dos avatares que define, de acordo com algum critério seja ele número de partículas, altura ou quão novo é o jogador na plataforma, não percebe de que forma essas opções compõem as relações que serão estabelecidas. Quanto mais tempo um usuário passa no mundo, interagindo com outros *players* e com o ambiente, aprende a escolher e modificar constantemente as combinações possíveis de configuração da plataforma. Ademais, existem situações que exigem do jogador a disposição de abrir mão dessa escolha para se engajar nas regras estabelecidas pela temática de cada mundo.

Não é incomum, portanto, ocasiões em que os jogadores se encontram em um círculo conversando e frases que indicam a impossibilidade de *ver* um avatar ou a necessidade de reconfigurar as opções para que sejam *renderizados* os avatares com um maior número de partículas. Quando me deparei com o termo *partícula* me questionei com o que ele estaria correlacionado. Uma das ações possíveis entre usuários é verificar o perfil de quem você pode ver. Através do seu próprio *deck* você consegue apontar qual jogador você gostaria de ter informações e nele são apresentados dados extra como a *bio* definida pelo jogador, o nome do avatar, o nome do criador do avatar e, se selecionarmos a categoria para obtermos mais referências sobre este corpo, as características como número de partículas. A diferenciação entre avatares com mais ou menos partículas está no número de detalhes do personagem. Um avatar com poucas partículas pode ser um modelo simples, mas reativo, ou seja, que seja capaz de reagir de acordo com os movimentos e falas do jogador. Um modelo “complexo” seria aquele que oferece a capacidade de customização dentro do próprio jogo, seja em modificar o tamanho do corpo, colocar outras roupas, a fluidez do movimento ou no número de detalhes do personagem.

As opções de configuração oferecem aos usuários a possibilidade de se adaptarem da melhor forma aos contextos que estão inseridos. Um jogador com um computador que tem dificuldade em processamento de vídeo também consegue jogar ao configurar o programa para

realizar a tarefa em menor escala. O que implica que ver o outro está atrelado à limitação do equipamento do usuário, mas não somente. Escolher ver o outro também está atrelado à perspectiva para com a comunidade. Alguns dizem que para não se irritar limitam ver e ouvir somente os usuários que possuem uma classificação boa no *Trust and Safety System* do *VRChat*, enquanto outros pregam que o ambiente é espaço para expressão irrestrita, deixando de forma ilimitada quem se pode ver e falar.

Parte da influência das configurações são visíveis quando somadas à presença do avatar. O quanto de ação é possível realizar através do corpo, ou nível de expressão, depende de alguns fatores. Um deles são as funcionalidades integradas pelo criador do avatar ao modelo. Neste caso, se configurado, o jogador ao realizar ações específicas com as mãos ou cabeça aciona emoções no rosto do personagem. Expressão e ações são oferecidas, na roda de animações pré-determinadas, escolhidas e programadas pelo criador do avatar que englobam ações como sorrir, morrer, cair, sentar-se, deitar e dar cambalhotas. A personalização também é uma *feature* disponibilizada em alguns avatares, em casos de personagens utilizados para *Erotic Role Play* (ERP), por exemplo, é possível aumentar e mudar características como cabelo, seios, roupas e o tamanho do genital. Outro fator que influencia na ação é o meio que o usuário acessa o *VRChat* que, para cada aparelho - celular, *desktop* ou HMD - o jogador fica restrito às ações disponíveis para cada artefato, que somados às possibilidades de uso das configurações, como a opção de negar a renderização de todos os avatares de novos jogadores até que estes estejam adequados o suficiente para as normas de interação, afetam parte daquilo que o usuário se torna na plataforma

### 3.4 ASSOCIANDO-SE

A noção de socialização pode ser compreendida como um fenômeno totalizante, já que é necessário considerar critérios relacionais, simbólicos e temporais, além do caráter e a condição do processo de aprendizagem para que tenha seu efeito. Entretanto, essa definição geral não descreve as formas que a socialização ocorre, em que momentos, com quem e por que, explicitando as derivações que formam as diferentes cenas da vida social. Falam muito menos da sua manifestação dentro do VRC. Caberia, portanto, elucidar algum dos possíveis momentos em que também se transmite noções sobre a qualidade de ser uma pessoa, senso de

si e singularidade (POOLE, 1994, p. 833)<sup>28</sup>, em que se aprende a desenvolver as competências necessárias a um indivíduo inserido em um contexto social.

Os meios de interação com o *VRChat* são variáveis. São múltiplos os controles suportados e que podem ser usados na plataforma, incluindo os aparelhos móveis como celulares e *tablets*, os métodos tradicionais de *input* para o computador como o teclado e mouse, e toda a gama disponível de óculos VR. Cada forma de interagir com a plataforma exige um conhecimento técnico específico, que são carregados previamente à plataforma, ou aprendidos em contato com ela. Isso inclui a fluência no uso dos controles ao andar e se movimentar no mundo, interagir com os menus, reconhecer atalhos para chat de voz e de texto, customizar o avatar, aprender os jargões técnicos específicos do programa e, em muitos casos, alguma expertise no idioma predominante do jogo. Essa fluência pode partir de um processo de planejamento prévio à pesquisa, como forma de preparar o seu *self* etnográfico (BOELLSTORFF *et al.*, 2012, p. 73). Essas formas de interação, suas especificidades e oportunidades oferecidas nas interações exigem por si só uma seção dedicada para serem esmiuçadas, já que estão intimamente relacionadas ao processo de aprendizado da forma da socialização dos habitantes do *VRChat*. Retornamos a elas em outro momento.

Em uma das minhas primeiras inserções em campo, eu estava em uma instância cuja temática era o jogar no formato de *First Person Shooter* (FPS), formato de jogo onde o jogador engaja em combate armado em uma perspectiva em primeira pessoa. Ambientado na segunda guerra mundial. Havia decidido fazê-lo através do computador, utilizando as ferramentas das quais estava mais acostumado: o conjunto teclado e mouse. A escolha partiu de sentimentos de incerteza, desconforto e a necessidade de uma ambientação prévia – um mapeamento, uma sondagem – do que encontraria no VRC. Incerto sobre o uso da comunicação em voz, decidi fazer minhas primeiras abordagens utilizando o chat em texto. Estava então, de pé em um gramado enlameado, duas tendas verde-oliva estão montadas na minha frente. Nelas, vejo duas estrelas flutuantes, insígnias utilizadas na marcação de veículos estadunidenses na segunda guerra, acima de prismas azuis que mostravam o processo de *rendering* dos avatares dos usuários ali presentes. Entre as tendas um quadro em roxo e preto em degradê escrito “THANK YOU PATRON!” e a sequência de nomes de usuários que colaboram financeiramente com a manutenção daquele mundo. Um letreiro quadrado, com letras miúdas diziam “How To Play”, logo abaixo as especificidades: “VR Controls” e “Desktop Controls”, designando as teclas de atalho responsáveis para cada ação no modo de jogo. Instâncias populares ou públicas no

---

<sup>28</sup> Os termos no original são *personhood*, *selfhood* e *individuality*.

VRChat tendem a apresentar um guia inicial na sua entrada, auxiliam o integrante na configuração do seu sistema para uma interação otimizada, estabelecem termos de acordo, ou indicam regras de conduta que auxiliam nos limites permitidos nas relações daquele mundo.

Participar do jogo exigia que o usuário colocasse seu nome em uma das mesas de alistamento que estavam dentro das tendas, escolhesse uma arma em uma das prateleiras e apertasse o botão abaixo do mural inicial para iniciar a entrada no jogo. Além dos comandos de interação, a interface visualizada se torna diferente para os jogadores que utilizam a plataforma através do teclado e mouse no desktop, e os que interagem através dos óculos VR. Alguns dos elementos presentes no mundo se tornam visíveis, ou identificados com mais facilidade com um apontar dos dedos, utilizando os *controllers oculus touch*, enquanto em outros momentos o mundo é mais bem otimizado – visualmente e em performance – para os usuários de desktop.

Tive dificuldade em inserir meu nome em um dos quadros para participar do jogo e não entendia bem o que poderia estar causando o problema. Um jogador com um avatar de cabelos vermelhos, máscara de gás, roupas pretas camufladas, orelhas e rabos de gato fazia a configuração do meu lado, decidi pedir ajuda. Com o comando de chat perguntei como havia conseguido pegar a arma, depois de alguns segundos, me guiou para a frente de um dos cavaletes ao lado das mesas e apontou para a prancheta pendurada com um *nickname* de um jogador, indicando que este fazia parte de um dos times em jogo. Sem compreender, fiquei parado esperando orientações. Fui guiado até uma máquina de escrever, o usuário esperou em silêncio, que eu tomasse ação, olhava para mim e, em seguida, para a máquina, repetidamente. Aproximei-me da máquina e com o comando padrão para interação com objetos tentei gerar algum resultado. Nada. Acabei por despendar um tempo ali. Descobri que ao passar em um ângulo específico, as teclas da máquina de escrever brilhavam permitindo que eu inserisse meu nome e iniciasse na partida, meu avatar tinha menos de 90 centímetros de estatura, portanto quase não via as teclas da máquina que revelariam, a outros mais altos, a funcionalidade. Na interface da máquina escrevi aquilo que os botões que via me permitiram, esse seria meu nome na partida. Confirmei o recrutamento e agradei ao jogador que me orientou, para que assim, pudesse participar da rodada em andamento.

No cenário descrito anteriormente, podemos observar as relações e os fluxos relevantes que indicam e compõem o que podemos chamar de *contexto* da socialização. A dinâmica mais significativa é o processo em que um ator passa de um espaço de ignorância para outro de elucidação, ou em outros termos, o processo de negociação entre entes, onde se mudam interesses, intenções e significados através de interações que integram ou removem atores dessa relação, e que resultam numa reconfiguração do papel de um dos integrantes pautado na

ignorância para outro estabelecido como elucidado. Ao mesmo tempo, se obtém parâmetros que podem ser utilizados em outras dinâmicas com configurações semelhantes. A fixação desses parâmetros, em atores humanos, é o que sugiro chamar de aprendizado.

Nesse caso, a interação com outro indivíduo se deu a partir da não compreensão do funcionamento das configurações para entrar na atividade que era o jogo de tiro, por não haver informação disponível aos jogadores que entraram por meio do *desktop*. Os jogadores que utilizam os controles no dispositivo *VR* têm duas fontes para verificar se um objeto é passível de interação. A primeira é o apontar com as mãos através dos manetes que enviam a mensagem de movimento para o programa e que revela um contorno brilhante no objeto. Essa indicação é a confirmação de que o objeto não é decoração do ambiente, sendo passível de manipulação. O segundo é a possibilidade de pular a busca pela informação visual e tentar interagir diretamente com o objeto, que mostraria sendo reativo ou não. O jogador que acessa através do *desktop* tem essas informações através da visão, que é controlada pelo *mouse* e não pela cabeça, como nos *VR headsets*. O olhar através do *desktop*, que de forma similar à primeira possibilidade de interação pelo *VR*, captura a informação do mundo e transmite-a para o jogador, ao mesmo tempo que indica para o ambiente o que o jogador quer ter informação sobre. É necessário que o usuário aponte através do olhar controlado pelo *mouse* para descobrir o que é manipulável.

Outro critério que influencia na captação da informação é a altura suficiente do avatar para vê-la, como no caso da máquina de escrever, que não era passível de interação já que o avatar sendo utilizado não alcançava fisicamente por não ter altura. A necessidade de auxílio de outro jogador para a resolução do problema surgiu pelo conflito da falta de informação. A interação foi bem-sucedida, porque a plataforma oferece formas de se comunicar textualmente e corporalmente através do movimento dos avatares e das trocas de olhares, que usadas em conjunto para solucionar o conflito, resultaram no acúmulo suficiente de informações sobre ações possíveis e regras do funcionamento das coisas. Assim, através da necessidade de atingir algo somada a interação com o ambiente, com os usuários e as configurações, que se compreendeu como agir sobre e com elas, num processo constante de automodificação e reajuste, a fim de atingir um estado de equilíbrio com e do sistema.

Fatorando esse evento percebemos os atores e as dinâmicas presentes nesse conjunto que, em um recorte temporal, constituem a socialização. Podemos perceber então que as possibilidades de interações com os mundos disponíveis dependem *i)* de que forma o indivíduo acessa o programa, ou seja, os controles utilizados na composição dessa interação; *ii)* de como o mundo foi projetado e a partir de quais critérios; *iii)* do conhecimento prévio do usuário sobre o funcionamento da plataforma e *iv)* das características físicas do avatar utilizado.

Apesar dos estudos sobre a socialização focarem no caráter das situações e dos eventos onde ocorrem esse processo de aprendizagem – e a organização do processo interativo que proporciona e facilita diversos tipos de aprender e da sua significância – não parece direcionar para a parcela dos processos cognitivos que compõem parte do aprendizado. Trato aqui da mobilização de diferentes sensibilidades, decisões e formas de estruturar a ação, que sustentam, em parte, a conexão dos nodos dos agentes, que, no conjunto da extensão da rede, podemos caracterizar como o fenômeno da socialização. Não se trata, portanto, de advogar a eminência de um subjetivo destacado, uma separação de uma consciência transcendental do corpo imanente, mas sim, da defesa de processos cognitivos como actantes integrantes das relações que compõem o conjunto do que chamamos de social (LATOUR, 2005).

### 3.4.1 Login, criação e a pesquisa

Poder-se-ia achar que o processo de experimentação inicia na criação do avatar. Ainda que não seja regra, a criação inicia em uma etapa anterior ao abrir o programa. As plataformas exigem que o usuário crie uma conta caso queiram utilizá-la, e foi a partir dali que o trabalho de campo iniciou. Bonnie Nardi (2015) mostra como muitas vezes a socialização não ocorre nos limites do software do jogo e se estende para outras plataformas, sendo essa atividade humana mediada por múltiplas tecnologias digitais chamada virtualidade. Na extensão para outras plataformas o indivíduo pode, ou não, estender a sua identidade *in game*, mas readaptando e reconstruindo e criando para cada plataforma uma identidade própria, que exige, em si, a criação de uma nova forma de existência (LEITÃO; GOMES, 2018). Para poder criar uma identidade no VRC, eu precisava primeiro criar uma identidade fora dela, que compunha o mesmo ecossistema. Surgiu, portanto, o questionamento de como construir, ou melhor, com qual finalidade construir essa nova identidade.

A pesquisa em si já era motivo suficiente e me dava as características que deveria utilizar para criar uma persona a ser usada na plataforma. Boellstorff (2008), no seu estudo no *Second Life*, que deixava explícito ser um antropólogo e o seu trabalho realizado no mundo virtual, reitera o argumento na obra *Etnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method* (BOELLSTORFF et al., 2012) indicando que a transparência faz parte da boa prática antropológica que tenta mitigar as relações assimétricas entre antropólogo e interlocutores. Entretanto, a pretensão para uma primeira abordagem era começar a jogar como qualquer outro e atentar aos efeitos que emergiram durante essa primeira imersão.

A decisão da criação do nome de usuário permaneceu, assim, muito mais próximo dos meus interesses como indivíduo, do que formalizar uma persona fundamentada na pesquisa. Pretendia-se, através dessa abordagem, escapar de uma prática de pesquisa baseada em uma empatia ainda não desenvolvida, pela falta de experiência, de compreender os efeitos da presença no VRC. Longe de só informar acerca da experiência do outro, o que era necessário para o esclarecimento desses efeitos era ouvir o relato dos outros jogadores sendo um. Buscando desenvolver uma prática onde seria capaz de “ser afetado” (SIQUEIRA; FAVRET-SAADA, 2005), através da imersão total na realidade daquele universo, para depois realizar as reflexões críticas estabelecidas pelos objetivos do projeto. Inevitavelmente, o processo de socialização foi guiado pela necessidade do cumprimento do projeto inicial, ou na tentativa de desenvolver a capacidade de realizar uma boa pesquisa. As interações e a própria experimentação do autor na plataforma foram influenciadas pela linha tênue entre a prática livre e o cumprimento da empreitada científica. Portanto, a análise que surge dessa interação deve explicitar sua influência no resultado.

A formulação de um processo geral de experimentação de si no *VRChat* é uma tarefa impraticável. Padrões podem ser observados nos relatos e nas narrativas acerca das próprias experiências em algumas comunidades e caberia somente descrevê-los em suas especificidades. Na seção seguinte, a partir da experiência de um interlocutor que iniciava sua jornada no jogo, da ideia de escolher um avatar e do processo para dizer oi, trabalhar-se-á o aprender a socializar e o papel da plataforma neste movimento.

### **3.4.2 Corpo, imersão e como “puxar papo”**

Dentre os eventos que ocorrem no *VRChat*, a escolha do avatar parece ser comum a todos os seus membros. É necessário a todo novo usuário que escolha um modelo tridimensional, identificando-se a ele ou não, sendo sua mudança posterior estabelecida a critério de seu utilizador. O primeiro corpo que se habita na plataforma é escolhido através de uma seleção oferecida pelo algoritmo do jogo, mas não permite que o novo integrante defina como será esse corpo, que se diferencia de outros fenômenos de criação de avatares em outras plataformas, pelo processo e pela intenção por trás da escolha.

Os motivos que levam os jogadores a mudarem seus avatares são variados. Alguns são influenciados pelas escolhas estéticas do grupo de amigos que pertencem, outros vão em direção à exploração e curiosidade de habitar formas que não estão acostumados. Para elucidar o argumento, toma-se o processo de escolha de um avatar de um usuário recentemente ingressado

na plataforma, explicando as motivações e justificativas das escolhas realizadas no seu período de adaptação. Em seguida será tratado como esse conseguiu superar suas dificuldades e interagir ativamente com outros participantes do jogo.

Os primeiros momentos após entrar no jogo é regado de curiosidade, onde existe a vontade de conhecer todo tipo de mundo e sentir todas as *features* propiciadas pela plataforma. É um momento animador poder habitar um mundo diferente do mundano, mas que após a excitação, a euforia já não é suficiente para motivar as ações no jogo. Trocar de avatares pelo simples prazer de poder habitar múltiplos corpos perde sua novidade; apesar de mundos com boas propostas estes estão inabitados e os hábitos se tornam repetitivos. Após sua primeira semana na plataforma o novo jogador vê a sua frente escolhas a serem feitas. Decide-se para onde se vai, qual corpo habitar e as suas respectivas justificativas. O primeiro corpo destaca-se pela novidade e é pautado na afinidade do usuário, os seguintes exploram as possibilidades, os corpos mais usados são a mescla dos dois.

O ato de escolher muda no decorrer da experiência. Nos primeiros momentos o usuário, em pé, estende os braços e nas mãos seguram manetes brancos que ficam responsáveis por selecionar os modelos de personagens em suas variadas temáticas. Limitado por onde se acessa o jogo, o corpo expressa aquilo que lhe é permitido, reagindo a movimentos, sons e comandos através do menu. O passar do tempo na plataforma, a mudança avatar distancia-se das escolhas impulsivas e energéticas e se torna uma decisão cada vez mais planejada. O corpo já não esboça a mesma intensidade do apontar braços e se torna cada vez mais sutil, como um movimento do pulso. Assim, a possibilidade de ser integra uma outra forma do querer ser, que deixa de se pautar no volume daquilo que já se pode ser, e se torna parte da categoria das multiplicidades do como poder ser.

A transição da forma de escolher o avatar, que ocorre entre os períodos iniciais no VRC para os futuros, está calcada no tempo de interação que o usuário tem com o ambiente. A definição de aprendizado estabelecida anteriormente como mudança de estados entre ignorante e elucidado, que poderiam resultar em parâmetros a serem incorporados e usados em situações futuras pelo agente, indicaria uma estabilidade na transmissão de significados e ações compartilhadas a outros que viriam a passar por essa transição. O erro se encontra em assumir que esse processo é destinado a entes humanos. Um poderia afirmar que o processo de aprender a escolher um avatar requer atenção aos seus pares que indicam como deve fazê-lo, mas esquecem que a informação, por si só, não constitui o movimento. O sentido criado e estabelecido para a escolha do avatar só é construído no conjunto das relações que envolvem



essa ação. Porém, ainda sim seria possível persistir na centralidade da experiência e agência humana na definição deste processo. O que então seria escolher, de fato, o primeiro avatar?

Não existe resposta única para a pergunta. Entretanto é possível analisar quais elementos e as relações entre eles que poderiam iniciar o debate do momento em que o indivíduo aprende o que é escolher o avatar. Em algum nível pensar no aprender envolve a crença em uma entidade/substância – consciência, espírito... – que seria afetada nesse processo, conferindo importância ao resultado nesta substância ao contrário do sistema que gerou a afetação. O sujeito humano não é ele em si, mas sim é resultado de um sistema tensionado que do qual faz resulta-se e faz parte. O aprendizado não seria assim um processo osmótico que busca equilíbrio entre concentração de substâncias – entre os jogadores que estão há mais tempo na plataforma e os recém-chegados – e tornar-se na plataforma não é passar a sustentar uma essência adquirida, é afetar e sofrer efeito de todas as relações que se faz parte o tempo todo.

Em vários momentos, enquanto me preparava para as incursões à plataforma, pensava em frases prontas que poderia usar para não perder oportunidades de diálogos. O ter que fazer uma pesquisa obrigava a obtenção de bons dados ou frases úteis a serem dispostas no corpo do texto final. Desempenhar um papel de um jogador leigo, recém integrado na comunidade, mostrava ser uma possibilidade onde os usuários que viessem interagir pudessem aproveitar e compartilhar todo o conhecimento que tinham sobre a plataforma. O que acontecia era que nenhum dos planos chegava no objetivo final de ter material para compor o trabalho. Se eu entrasse como um desavisado, esperando que alguém orientasse ou compartilhasse da sua história na plataforma, recebia em troca comentários que enfatizavam eu não permanecer na plataforma, pois o jogo nada oferecia de bom, em vez de narrativas detalhadas do porquê e do como cada usuário entrou em contato com a plataforma, ou escolheu o seu avatar, ou decide o que fazer no mundo. Por muitas vezes me aproximei de grupos recém-formados nas instâncias públicas e esperei, em silêncio, ser recebido com cumprimentos, podia estar usando o avatar que fosse, o que tinha em retorno se não ousasse falar um “oi” era o ser ignorado como se qualquer um se aproximando e ouvindo o que se fala fosse característica natural deste ambiente. Até mesmo enquanto usava da justificativa de ser um pesquisador, era recebido com desconfiança seguida de silêncio, já que a ideia de construir histórias e personalidades também representava uma conduta comum: eu poderia ser um pesquisador, ou um “*weirdo*” que quer informações pessoais sobre as experiências dos usuários e para os usuários é indiferente a possibilidade de uma das histórias ser verdadeira.

Portanto, o movimento realizado e que se caracteriza por aprendizado, diverge da ideia de equivalência em ponto de equilíbrio, mas é consequência da instabilidade e da tensão entre

sistemas de relações do qual o ser humano age e é agindo sobre de forma constante. Pois bem, se ao distanciarmos a aprendizagem da noção de transmissão ou incorporação de conhecimento – fixo e abstrato – e aproximá-la de um conceito relacional global entre agente-ambiente, como explicamos nesses termos o escolher o primeiro avatar e aprender a puxar papo?

A escolha do primeiro corpo efetiva é uma forma autorregulatória de um dos organismos, neste caso, o humano, na tentativa de distensionar um sistema de relações. O usuário que passa um mês interagindo somente com o ambiente, não consegue informação o suficiente obtido na interação com outros indivíduos que acumularia conflito o suficiente com as suas ações, que reatualiza constantemente de fora para dentro da plataforma. Em outros termos, o **significado** do avatar – neste caso, do primeiro avatar que é alvo dessa mudança – só toma outro sentido no momento que parte do sistema de relações que engloba a plataforma em sua totalidade comece a invadir o outro constantemente reajustado e previamente estabelecido ao entrar na plataforma.

O processo de escolha do primeiro avatar e o aprendizado do puxar papo assimilam-se quando tratamos do processo de *skill* proposto por Tim Ingold (*apud* SAUTCHUK, 2015), sendo esse um processo que não é puramente cognitivo, mas englobante e que implica o ente como um todo em interação constante entre ambiente social e natural. A relevância da ideia de *skill* é contrapor a noção de que pessoas talentosas têm algum caráter inato em si que os proporcionam a capacidade de usufruir de condições sociais específicas. A noção de *skill* se aproxima da ideia de uma prática constante, uma forma de usar ferramentas e corpos, sendo assim integrante dos campos da intencionalidade e funcionalidade, portanto não é propriedade de quem usa ou quem é usado, e reside na distribuição da relação entre agentes humanos e não-humanos.

O aprendizado nesse sentido se daria através da educação da atenção, que significa “a experimentação do organismo-pessoa num ambiente organizado, que guia suas ações para que as relações apropriadas sejam experimentadas” (SAUTCHUK, 2015, p. 124), o que não implica em uma interação sem riscos. O medo de um novo usuário, que acessa a plataforma através de óculos VR e se sente presente no ambiente, de dizer olá aos outros usuários se torna infundado no momento que em diálogos percebe que a interação envolve, em si, riscos de rejeição. Portanto, há uma proteção oferecida pelo avatar e pelo *chatbox* que ofusca a prática direta de conversar, mas que é a sua capacidade de propiciar essas sensações de desconforto que se aprende que qualquer coisa é motivo de conversação. O *VRChat*, nesse sentido, também é habitado por indivíduos que se sentem compelidos a não conversar por algum motivo, mas que encontram, nas opções do próprio jogo, seu ritmo na plataforma.

O diferencial nos estudos dos mundos virtuais é a imersão (LEITÃO; GOMES, 2011) e não obstante é fator influente na forma como se dão as interações e as experiências possíveis no *VRChat*. Anteriormente indiquei que existem diferentes controles possíveis para a interação com a plataforma. Cada modalidade de interação, seja ele em óculos VR, desktop ou mobile irá proporcionar uma experiência específica para como percebemos e interagimos com outros usuários e com o mundo, e diferentes níveis de imersão, capacidade que estaria correlacionada com a produção de presença, que ofusca os limites da fronteira e as experiências entre o online e o offline. Imersão, nesse sentido, relaciona-se com o sentido de mediação. Todas as relações são mediadas de alguma forma e constituem parte da experiência vivida. Nos casos dos jogos em mundos virtuais em geral, especulo que a atribuição dessa imersão se dá através da abordagem dos jogos computacionais centrados no jogar onde os designers de jogos “estão muito menos interessados em contar histórias do que criar uma estrutura convincente para jogar” (PEARCE apud RANHEL, 2009, p. 8). No caso do *VRChat* a imersão se estende para os instrumentos utilizados para jogar. Entretanto, a realidade virtual não medeia menos do que outros controles, mas nos dá a sensação de que o faz, afetando diretamente na percepção, na interação e na construção de conhecimento prático vivido pelo usuário.

As mídias multissensoriais como filmes e videogames oferecem um tipo de experiência que é discernível entre representação e realidade, e o efeito das mídias em realidade virtual é ofuscar essa fronteira entre experiência “real” e experiência mediada (BAILENSEN, 2018). No mesmo sentido de apagamento da fronteira a partir da corporificação do usuário no ambiente virtual, as ferramentas de realidade virtual entram como complementos, que impactam diretamente na experiência do usuário e no seu processo de socialização.

Durante uma de minhas incursões em maio, enquanto estava em uma instância temática de bar onde no terraço do prédio havia uma piscina, perguntei aos participantes sobre suas perspectivas em relação às experiências possíveis na plataforma. Um dos que usava um avatar com, em suas palavras, “características femininas”<sup>29</sup> em estilo anime, mãos robóticas e um tapa-olho respondeu enfatizando que era possível ter boas experiências acessando através do desktop, mas que se eu tivesse a oportunidade de realizar a pesquisa utilizando óculos VR iria perceber a diferença, já que estes cobrem toda a visão do jogador e ao olhar para o lado e ver o avatar de outro jogador você não saberia diferenciar se ele está realmente ali ou não. Além de

---

<sup>29</sup> Os diálogos ocorreram, em sua maioria, em inglês. O termo original utilizado pelo interlocutor foi *girl-like*, que nesse caso pode-se traduzir como “do tipo menina” ou “um pouco menina”. Não é incomum utilizar o termo *girly*, que está associado a feições suaves [*soft features*], fofas/bonitinhas [*cute*] ou o termo em japonês *kawaii* utilizado pelos ocidentais que consomem cultura japonesa, principalmente através de *animes*, para designar características de docilidade, fragilidade ou similares ao tenro.

proporcionar outra forma de se perceber o próprio corpo, ao controlar e ver suas mãos naquele ambiente, devagar você sente vontade de ver todo o seu corpo se movendo – afirmou – e que este é o momento em que os usuários começam a comprar os rastreadores de movimento. Outro usuário, chamado Milhas99, complementou dizendo que é quando você usa seu próprio corpo, “começa a fazer todo tipo de coisa estranha, como ERP e outras coisas. E existem pessoas que realmente se excitam com isso.”

Durante a pesquisa, eu não estava ciente da influência dos dispositivos na forma de interação, perspectiva que teria posteriormente ao examinar os dados que seriam usados no trabalho. Quando questionado sobre o porquê de não conseguir interagir socialmente com outros usuários enquanto usava os óculos de realidade virtual, eu não tinha uma resposta clara. E isso, apesar de racionalizar que na plataforma os usuários não sabiam quem eu era e que não importava se eu conseguia estabelecer vínculos com eles. Afirmavam que "ninguém sabe quem você é lá dentro, você pode literalmente ser qualquer pessoa e as pessoas não vão se importar". No entanto, mesmo compreendendo que o uso dos óculos de realidade virtual proporciona a possibilidade de uma transgressão dos limites do *self*, ao estar totalmente imerso no dispositivo, não conseguia deixar de transpor as dificuldades e inseguranças presentes no mundo offline.

Entretanto, é comum que os participantes do *VRChat* realizem atividades simultâneas tanto no ambiente virtual quanto no mundo offline. A fronteira entre o *online* e o *offline* tem sido objeto de debates nos campos de estudos digitais e influencia as abordagens de pesquisas possíveis nesses estudos. Em uma das instâncias do *VRChat*, os jogadores se reúnem em um ambiente tematizado como um bar, onde podem conversar, jogar e socializar, não apenas em termos de ações realizadas pelos avatares, mas também como um espaço onde amigos combinam de se encontrar. Por exemplo, observei um usuário com um avatar de um coelho antropomórfico que, enquanto utiliza óculos de realidade virtual, faz sua refeição noturna e interage com seus amigos.

Embora essa forma de comportamento na plataforma não seja uma regra absoluta, assim como visto no caso de Débora e Leitão (2018), existem usuários que estabelecem limites claros entre suas vidas no *VRChat* e suas vidas *offline*. No entanto, percebi que os usuários não veem os mundos virtuais como entidades separadas do mundo *offline*, tampouco deixam de tratá-lo como jogo. Na verdade, o que pretendo apresentar é a existência de experiências mútuas, simultâneas e entrelaçadas que integram as sensações do mundo *offline* com o mundo *online*. Essa hipótese não descarta a criação de novas formas de representação do *self* nas plataformas e os processos de subjetivação a elas associados, mas acrescenta a noção de simultaneidade, onde um corpo pode ocupar dois espaços diferentes ao mesmo tempo. Assim, a imersão não

indica um deslocamento, uma ruptura ou um movimento de estar em um lugar e depois estar em outro, mas sim a possibilidade de construção e experimentação simultâneas em ambos os ambientes, já que há um continuum de interações que abarcam os dois níveis de complexidade. Portanto, a ilusão não reside na ideia de que as relações estabelecidas na plataforma são falsas, mas que elas são separadas de alguma forma da experiência offline. Assim, a dinâmica das trocas entre usuários e ambiente gera uma forma de aprendizado que não é formalizada nem estável.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da descrição das características da plataforma *VRChat*, este trabalho teve como objetivo analisar as formas de relações possíveis e o processo de aprendizado da socialização que ocorre através do programa. Para tal, evidenciei as perspectivas que circundam a temática da relação entre sociedade e tecnologia, apontando que tanto a noção que as tecnologias são determinantes ou irrelevantes no processo social qualifica-as como não integrantes de um sistema complexo de relações que propiciam novas formas de interagir, de sentir e de ser, como no caso do *VRChat*.

Assim, uma análise da socialização em um jogo de realidade virtual deixaria de fora, a partir das perspectivas sonambulista e deterministas sobre a tecnologia, outras emergências que integram o ser-humano em um conjunto simbiótico entre humano, não-humano e ambiente, de forma que não consideram de forma intermediária a capacidade de efeitos e modificações mútuas e retroalimentadas, como no processo de aprendizagem e produção do corpo. Ou de nada teriam a ver com as discussões sociológicas, ou elas determinam o comportamento de tal forma que o estudo dessa causalidade nada trariam às discussões do estudo sobre as humanidades.

A proposta deste trabalho foi de tentar realizar esse deslocamento de reintegrar e focalizar as relações entre coisas - e nesse sentido o ser-humano não se diferencia de ser ou não coisa - como proposto por Bruno Latour (2005). Assim, convida para uma análise que não dissocie experiências a partir da noção de natureza, como em experiências *online* e *offline*, reais ou virtuais, mas que focalize a análise na sua capacidade integrativa e processual. Tal perspectiva, como pontuado por Leitão e Gomes (2018, p. 184), reflete a impossibilidade de separarmos os domínios *on* e *off* como substancialmente diferentes, porém aqui sugere-se o esforço de pensarmos para além de “dobras” e “pregas” (*ibidem*, p. 185) entre as experiências dentro e fora da plataforma. Como as próprias autoras argumentam, a dinâmica das articulações

desses domínios toma outras formas dependendo do contexto e aqui sugere-se a ideia de que essa diferenciação não ocorre e, em muitas vezes, pouco se faz a distinção entre estar ou não no jogo, pelo contrário, comendo-se mutuamente.

Os avatares, os mundos, as configurações e os usuários nas suas múltiplas associações e conexões não operam de forma que a plataforma seja o pano de fundo para interações entre humanos, mas que constituem, nas suas relações, formas e *affordances* específicas capazes de modificarem tanto a si mesmos, quanto a própria relação estabelecida. Assim, a noção de socialização no sentido Weberiano toma outro sentido quando atribuímos à sua definição clássica de comportamento reciprocamente referido, uma situação, para uma capacidade ativa de produção, a partir da fronteira do corpo, de (re)agir e se produzir de forma constante às diferentes configurações que caracterizam as relações, desloca-se a ideia de situação ou objeto, para ação. Socialização, no sentido aqui pretendido, está relacionado a um processo de aprendizagem constante que nas suas combinações geram um panorama probabilístico de eventos que direcionam o fazer-se, o experimentar-se e o ser na plataforma.

A socialização não seria, portanto, única. Seria mais fácil abordar as diversas formas de socialização, uma vez que, embora envolva um processo geral, o formato e o conhecimento adquirido não podem ser negligenciados na análise, pois são elementos fundamentais na constituição do caráter dessas configurações. É a partir da noção de variabilidade que os estudos que buscam investigar, ao inserir e descrever cada tipo de interação, proporcionam um panorama abrangente para a compreensão das características específicas das formas de relação encontradas nos diferentes grupos dentro do VRChat. Isso, ao aprofundar as noções de como as plataformas digitais influenciam as interações que nelas ocorrem, além de representar estudos de campo que exploram de maneira detalhada a explicação do aprendizado na sociedade através de novos termos originados na análise dos meios digitais, contribuiria para exemplificar a complexidade dos processos que ocorrem nesse ambiente.

Nesse sentido, a teoria das *affordances* indica como a estrutura do jogo limita as ações dos usuários e ao mesmo tempo revela algumas ressignificações dadas pelos jogadores às ferramentas. Somado a isso, a noção de aprendizagem através de Sautchuk (2015) esclarece que a dinâmica da socialização se dá através de uma interação contínua entre organismo-ambiente, ou seja, modifica e é modificada simultaneamente por esses processos, oferecendo a nós a possibilidade de refletir sobre o significado da ideia de *imersão* no sentido de reprimir a sensação de mediação tecnológica. Imergir tomaria o sentido de afetação mútua, de aprender a estar em dois lugares, as normas de conduta e da própria imersão em si para, então - aqui sugerindo temas de pesquisa futuros - pensarmos o seu contraponto: a emersão, seja de uma

construção do corpo e de si, ou de uma experimentação de outros modos de existência e que nos traria a possibilidade de pensar a intermediação tecnológica e seus comportamentos como ambientes que acrescentam outro tipo de complexidade aos fenômenos culturais e sociais.

## REFERÊNCIAS

- ABA – Associação Brasileira de Antropologia. **Código de Ética do Antropólogo e da Antropóloga**. Brasília: ABA, 2012. Disponível em: <http://www.portal.abant.org.br/codigo-de-etica/>. Acesso em 24 jul. 2023.
- AMARAL, Adriana. Etnografia e pesquisa em cibercultura: limites e insuficiências metodológicas. **Revista USP**, n. 86, p. 122-135, 2010. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13818>. Acesso em: 15 jun. 2023.
- ASSHOFF, Rasmuss. **Welcome to VRChat: An ethnographic study on embodiment and immersion in virtual reality**. Orientador: Andrew Mitchell. 2022. 62 p. Tese (Mestrado em Antropologia Social) - Department of Social Anthropology Stockholm Universitet, Stockholm, Sweden, 2022. Disponível em: <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-206758>. Acesso em: 12 jun. 2023.
- BAIENSON, Jeremy. **Experience on demand: what virtual reality is, how it works, and what it can do**. New York: W. W. Norton & Company, 2018.
- BOELLSTORFF, Tom. **Coming of age in second life: an anthropologist explores the virtually human**. New Jersey: Princeton University Press, 2008.
- BOELLSTORFF, Tom *et al.* **Ethnography and virtual worlds: a handbook of method**. New Jersey: Princeton University Press, 2012.
- BRASIL. Ministério da Saúde. Conselho Nacional de Saúde. Resolução no 510, de 7 de abril de 2016. Trata sobre as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa em ciências humanas e sociais. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 2016.
- BUCHER, Taina; HELMOND, Anne. The Affordances of Social Media Platforms. *In*: BURGESS, Jean; MARWICK, Alice; POELL, Thomas (eds.). **The SAGE Handbook of Social Media**. London: SAGE Publications Ltd, 2018.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.
- CALLON, Michel. Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay. **The Sociological Review**, v. 32, pp. 196-233, 1984.
- CAMPANELLA, Bruno; BARROS, Carla (orgs.). **Etnografia e consumo midiático: novas tendências e desafios metodológicos**. Rio de Janeiro: E-papers, 2016.
- CESARINO, Leticia. **O mundo do avesso – verdade e política na era digital**. São Paulo: Ubu Editora, 2022.
- CLIFFORD, James; MARCUS, George (eds.). **Writing Culture – The Poetics and Politics of Ethnography**. Berkeley: University of California Press, 1986.



CSORDAS, Thomas. Embodiment as a Paradigm for Anthropology. **Ethos**, v. 18, n. 1, p. 5-7, mar. 1990.

DELEUZE, Gilles. **Espinosa: filosofia prática**. São Paulo: Escuta, 2002.

ENTER VR: Harnessing the power of social VR with Jesse Joudrey and Graham Gaylor. Entrevistador: Chris Miranda. Entrevistados: Jesse Joudrey e Graham Gaylor. [s.l.]: Enter VR, 22 ago. 2015. Podcast. Disponível em: <http://entervr.net/harnessing-the-power-of-social-vr-with-jesse-joudrey-and-graham-gaylor-from-vrchat/>. Acesso em: 30 maio 2023.

ESCOBAR, Arturo. Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture. **Current Anthropology**, v. 35, n. 3, pp. 211-231, jun. 1994.

FABER, Tom. Finding Community, and Freedom, on the Virtual Dance Floor. **The New York Times**, New York, 27 dez. 2022. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2022/12/27/arts/music/vrchat-virtual-reality-clubbing.html>. Acesso em: 15 jun. 2023.

GIBSON, James J. The Theory of Affordances. In: \_\_\_\_\_. **The Ecological Approach to Visual Perception**. New York: Psychology Press, 2015.

GOMES, Laura. “Os modos de existência” de um avatar: imagem, inventário e perfil / “The modes of existence” of an avatar: image, inventory and profile. **Vivência: Revista de Antropologia**, v. 1, n. 45, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/vivencia/article/view/8254>. Acesso em: 19 jun. 2023.

GUIMARÃES JR, Mário. De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social *on-line*. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 10 n. 21, pp. 123-154, jan. 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-71832004000100006>. Acesso em 19 jun. 2023.

GUIMARÃES JR, Mário. Sociabilidade e tecnologia no ciberespaço. In: RIFIOTIS, Theophilos *et al.* (orgs.). **Antropologia no ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010. pp. 47-70.

JUUL, James. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: LEVEL UP: Digital Games Research Conference Proceedings, Utrecht University, 2003. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. 4. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2019.

LATOUR, Bruno. On Actor-Network Theory. **Soziale Welt**, v. 47, n. 4, pp. 369-381, 1996. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/40878163>. Acesso em: 09 maio 2023.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LATOUR, Bruno; WOOLGAR, Steve. **A vida de laboratório: a produção dos fatos científicos**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1997.

LAW, John. Teoria ator-rede e semiótica material. *In*: ALZAMORA, G.; ZILLER, J.; COUTINHO, F. (orgs.). **Dossiê Bruno Latour**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2020.

LEITÃO, Débora; GOMES, Laura. Gênero, sexualidade e experimentação de si em plataformas digitais on-line. **Civitas: Rev. Ci. Soc.** v. 18, n. 1, pp. 171-186, 2018. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/civitas/article/view/28444>. Acesso em: 15 jun. 2023.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2010. (Coleção Cibercultura).

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

LIRA, Patrícia; MARCOS, Yasmin. A subjetividade a partir da reflexão filosófica de Deleuze e Guattari. **Perspectiva Filosófica**, v. 45, n. 2, pp. 8-24, 2018.

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

MAUSS, Marcel. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

MÁXIMO, Maria Elisa. Da metrópole às redes sociotécnicas: a caminho de uma antropologia no ciberespaço. *In*: RIFIOTIS, Theophilos *et al.* (orgs.). **Antropologia no ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010. pp. 29-46.

NARDI, Bonnie. Virtuality. **Annu. Rev. Anthropol.** n. 44, pp. 15-31, 24 jun. 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-102214-014226>. Acesso em: 15 jun. 2023.

PFAFFENBERGER, Bryan. Fetishised Objects and Humanised Nature: Towards an Anthropology of Technology. **Man**, v. 23, n. 2, p. 236-252, jun. 1988. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/2802804>. Acesso em: 09 jun. 2023.

POOLE, Fitz. Socialization, enculturation and the development of personal identity. *In*: INGOLD, Tim. **Companion Encyclopedia of Anthropology**. London: Routledge, 1994.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. *In*: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs.). **Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. pp. 3-22.

RIFIOTIS, Theophilos. Antropologia do Ciberespaço: questões teórico-metodológicas sobre pesquisa de campo e modelos de sociabilidade. *In*: RIFIOTIS, Theophilos *et al.* (orgs.). **Antropologia no ciberespaço**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2010.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs.). **Mapa do jogo: A diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SAUTCHUK, Carlos. E. Aprendizagem como gênese: prática, skill e individuação. **Horizontes Antropológicos**, v. 21, n. 44, p. 109-139, jul. 2015.

SEGATA, Jean; RIFIOTIS, Theophilos (orgs.). **Políticas etnográficas no campo da cibercultura**. Brasília: ABA Publicações, 2016.

SIQUEIRA, Paula; FAVRET-SAADA, Jeanne. “Ser afetado”, de Jeanne Favret-Saada. **Cadernos de Campo (São Paulo - 1991)**, v. 13, n. 13, p. 155-161, 2005. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/50263>. Acesso em: 19 jun. 2023.

SZITA, K. A Virtual Safe Space? An Approach of Intersectionality and Social Identity to Behavior in Virtual Environments. **Journal of Digital Social Research**, v. 4, n. 3, p. 34–55, 29 jul. 2022.

RZESZEWSKI, M.; EVANS, L. Virtual place during quarantine – a curious case of VRChat. **Rozwój Regionalny i Polityka Regionalna**, n. 51, p. 57–75, 2020. Disponível em: <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/rrpr/article/view/26966>. Acesso em: 15 jun. 2023.

VELHO, Otávio. DE BATESON A INGOLD: PASSOS NA CONSTITUIÇÃO DE UM PARADIGMA ECOLÓGICO. **Mana**, v. 7, n. 2, p. 133–140, out. 2001.

WEBER, Max. **Economia e Sociedade**: fundamentos da sociologia compreensiva. Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília, 1991.