

## **O imaginário, a sensibilidade e a presença no trânsito entre realidades.**

Fernanda Carlos Borges – Centro Universitário SENAC – Universidade Aberta de Portugal – FAPESP, São Paulo, Brasil

[fernandacarlosborges@gmail.com](mailto:fernandacarlosborges@gmail.com)

Isaura da Cunha Seppi – Universidade Aberta de Portugal – UNICAMP – Bolsa CAPES

São Paulo, Brasil.

[isadisampa@gmail.com.br](mailto:isadisampa@gmail.com.br)

Professor Ph.D. Vitor Cardoso, Universidade Aberta, Lisboa, Portugal

[vjcardoso@gmail.com](mailto:vjcardoso@gmail.com)

Para tratar do corpo na realidade virtual, antes de tudo é preciso tratar do imaginário, já que os mundos construídos com as tecnologias digitais são um novo suporte para a ação do imaginário. Edgar Morin (1973) mostra como a evolução humana, depois de conquistado as habilidades sociais, fabricadora (fabers) e falante, irrompe outra característica que nos caracterizaria como sapiens-demens. Após o desenvolvimento da consciência das transformações do mundo, “a crença de que essa transformação alcança uma outra vida em que se mantém a identidade do transformado (renascimento ou sobrevivência do “duplo”) indica-nos que o imaginário irrompe na percepção do real e que o mito irrompe na visão do mundo. Daí por diante, o imaginário e o mito passam a ser simultaneamente produtos e coprodutores do destino humano” (pg. 95). Esta irrupção do imaginário produziu uma individualidade mais complexa elaborada por uma junção-disjunção entre a subjetividade e a objetividade. As realidades digitalmente construídas são habitadas por duplos-imagens. O duplo é a imagem ligada ao corpo, mas apartável dele, como na condição original da morte: o corpo do morto e a imagem do morto, a alma. A emergência do duplo no imaginário está ligada ao desenvolvimento de uma maior percepção das individualidades particulares, de “si mesmo” e do “eu do outro”. Trata-se de um “eu” cujo desdobramento é contemporâneo aos rituais funerários primitivos. Tornamo-nos, com o impacto da morte, seres divididos ente corpo e imagem. Tornamo-nos sapiens porque conhecemos as transformações e agimos sobre elas e demens porque consumidos pela emoção intensa, “vê-se bem que o que caracteriza o sapiens não é uma redução da afetividade em benefício da inteligência, mas, pelo contrário, uma verdadeira erupção psicoafetiva e, inclusivamente, o aparecimento da *úbris*, isto é, do excesso, do desmedido” (MORIN. 1973 pg. 107). Trata-se da hipótese de que a maior consciência da individualidade somada a uma irrupção emocional propiciou a emergência do imaginário onde habitam os duplos: as imagens do outro mundo que nos favorecem a lida com a finitude. O duplo

surge com a permanência da imagem do morto ou do longínquo, iniciado com as pinturas rupestres,

“a imagem contém a presença do duplo do ser representado e permite, por seu intermédio, agir sobre esse ser; é essa ação que é propriamente mágica: rito de evocação pela imagem, rito de invocação à imagem, rito de possessão sobre a imagem (enfeitiçamento)” (pg.99).

Isso significa que os objetos do mundo passaram a ter simultaneamente uma “presença no espírito”: no imaginário onde habita o duplo, “daqui em diante, todo o significante, incluindo o sinal convencional, transportará potencialmente a presença do significado (imagem mental) e esse último poderá se confundir com o referente, isto é, com o objeto empírico designado” (pg.99). A ação do homem sobre o mundo passa a ser feita também no mundo do duplo, das imagens, capaz de ser incorporada e interagir com o mundo dos corpos em suportes variados.

Hoje vivemos com as imagens produzidas nos meios digitais, onde são criados mundos como o SL. Diana Domingues (2002) repara que as mudanças das tecnologias que permitiram a passagem da reprodutibilidade para a interatividade marcam as transformações na direção de uma *netvida*, “a revolução digital determina formas de vida expandidas pelas tecnologias, e se constitui numa verdadeira revolução antropológica que modifica o cenário social” (pg. 137). Se a televisão e o cinema ainda permitiam uma qualidade passiva das pessoas diante das imagens em movimento, as novas tecnologias permitem a interatividade conectada em rede em tempo real: “essa simultaneidade significa a possibilidade de ‘estar presente’ em diversas ‘comunidades’ (virtuais) em curtos espaços de tempo, estabelecendo comunicação com indivíduos de qualquer parte do mundo (AVELAR, 2009, pg. 137), encurtando o espaço pela aceleração do tempo.

O fato é que, mesmo numa comunicação em rede com as novas mídias, o corpo continua a desenvolver atitudes co-respondentes a uma multiplicidade e relações, *tendências* formadas no fluxo dos afetos gerados pela *influência* da comunicação. Assim, essas interações podem propiciar o cultivo da habilidade, já que em frações de segundos a diversidade da interatividade solicita também a formação de uma diversidade de atitudes numa curta fração de tempo, habilidade pela qual nosso sistema sensório-motor pode responder, “a transmissão cultural desmaterializada provoca a emergência de uma criatividade e inteligência coletivas e a exploração de novos espaços-tempos, uma ‘dilatação e densificação’ dos potenciais imaginários e sensíveis” (FOREST, comentado por Júlio Plaza, 2000). O fluxo espaço-temporal corresponde ao

que no corpo corresponde às resultantes vetoriais de sentido, apreendido na consciência por meio dos sinais emitidos pela propriocepção, mesmo que vivenciados em uma realidade produzida pelas tecnologias digitais: o que é vivido pelo avatar afeta aqueles que os conduzem. Edmond Couchot chama essa experiência de “tecnestésica” (PLAZA. 2000). A imagem da teia da comunicação corresponde à da teia dos vetores como resultantes virtuais dos esquemas musculares que formam as disposições corporais do corpo e que são afetados pela relação entre os avatares nos mundos digitais, e permite visualizar uma relação na condição em que “a terra parece ter mudado de tamanho, o corpo ter sido amplificado e nossos sentidos digitalizados, a carne desencarnada, o pensamento expandido em memórias exteriores ao corpo” (DOMINGUES. 2002 pg. 139). Se assim for, a conexão mediada pelas imagens digitalizadas não elimina o corpo, porque o contato corpo a corpo não se limita ao contato com a pele: antes de tudo, ele se estabelece no tecido dos vetores que correspondem às intenções sustentadas nas disposições corporais de quem interage manipulando o meio, envolvendo corpos e imagens.

Roy Ascott propõe que “o que nós queremos desenvolver é uma vasta gama de atitudes, de sistemas, de estruturas e de estratégias interessando todo nosso aparelho sensorial e engajando o espírito e as emoções na criação de complexos ambientes multimídias de um rico potencial de significação e de experimentação” (citado por PLAZA<sup>1</sup>. 2000). E, para Diana Domingues (2002), esse novo imaginário vem sendo elaborado nas comunidades virtuais que interagem na internet, pois “ao agirmos conectados, experimentamos uma identidade distribuída, hiperlinkada, em situações não lineares por estruturas ramificadas do pensamento em processos complexos de estruturação de dados (...) onde as sinapses do sistema nervoso se ramificam com as sinapses das arquiteturas do computador, durante as ações conjuntas de quem interage com as tecnologias” (pg. 138). Quanto ao espaço, ele deixa de ser concebido como algo dado e passa a ser dependente da comunicação. Trata de uma nova espacialidade composta por lugares formados como *tendas* invisíveis sustentadas na tensão dos corpos que se comunicam à distância, com consequências na ação das pessoas, na sua forma de colocação no mundo, mesmo sem deslocamento num espaço geográfico. A propósito, o espaço continua a ser *extensivo*: porque a raiz *tend* na palavra indica que o espaço corresponde à distância que pode ser alcançada pelas nossas in-*tensões*, e as intenções penetram nas realidades produzidas pelas tecnologias digitais.

---

1 Artigo no site Arte e Acaso.

As múltiplas dimensões da realidade que a tecnologia computacional e a *internet* hoje nos apresentam acabam por provocar a ruptura de paradigmas seculares e nos impelem a elaborar novos, considerando a coexistência de mais de uma realidade acontecendo simultaneamente e que remete à ideia da existência de várias dimensões ou planos de consciência de um ser múltiplo.

A experiência interativa imersiva nos mundos virtuais implica em uma percepção de tempo e espaço diferentes do habitual. Além disso, uma das principais características do ambiente é a efemeridade. Muitas vezes, depois de ver e interagir em ambientes que produzem experiências sensoriais extraordinárias pensamos naqueles que nunca tiveram essa oportunidade e vem à mente a fala da cena final do personagem replicante Roy Bat. Interpretado por Huntger Hauer em *Balde Runner*:

“Eu vi coisas que vocês humanos nunca acreditariam. Ataquei naves em chamas nas bordas de Orion. Observei Raios-C brilharem na escuridão dos ares dos Portões de Tanhauser. Todos estes momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva: hora de morrer.” (Hampton Fancher, David Peoples, 1982).

Sob essa ótica, é possível entender que a realidade virtual, num primeiro momento, é capaz de produzir e oferecer experiências estéticas numa nova relação tempo/espaço que, por sua vez, afeta diretamente as formas de representação (Hall, 1999). No caso do *Avatar*, constata-se que é a representação simbólica de uma pessoa com potencia para trazer à tona os arquétipos presentes em seu psiquismo. O tipo de imersão que se tem nos metaversos é implicada em uma natureza psicológica com uma imagem tridimensional que adquire vida própria estando imersa nesses mundos.

"A "cápsula do Eu" (Isch-Kapsel) se fragmenta e dá lugar a uma complexa rede de competências cruzadas entre homens e inteligências artificiais. "No lugar da autoridade entram os meios. Esta é talvez a essência da revolução comunicacional "(ibid.p.138). Rompida a cápsula do Eu, teríamos, portanto um sujeito múltiplo, híbrido, atravessado por diversas forças culturais e naturais, bem como interfaces tecnológicas." (FELINTO e SANTAELLA, 2012).

Ser um avatar em mundos virtuais tridimensionais é produzir conteúdo dentro de um programa, ser autor e interagir com os demais residentes. É por meio do avatar que se ingressa no ambiente virtual e aí reside sua função de mediador entre realidades, a imersão se faz por meio dele que é, ao mesmo tempo, mediador e protagonista. Nesta

perspectiva é possível estudar os aspectos percepto-cognitivos implicados na experiência com o avatar, em especial o sentimento de presença causado pela imersão interativa.

“Imersão” é um termo mais vago, mas quer dizer exatamente isso: se o mundo do Second Life e dos seus Residentes é descrito como figuras em três dimensões no seu computador, com massa textura e interação dinâmica entre luz e sombra, e se os sons de dentro desse mundo são estereofônicos—quando um residente se aproxima pelas suas costas, você ouve seus passos abafados como se ele estivesse atrás de você –, a experiência toda é suficientemente realista para dar-lhe a sensação de envolvimento físico. Isso se origina de um inteligente truque da mente e de sua necessidade de prover contexto às nossas percepções. Isso parece estar relacionado com o mesmo fenômeno que nos permite ter a noção de distância e perspectiva presentes em uma pintura ou em uma imagem em movimento na sequência de um filme. Estar imerso em um mundo virtual é mergulhar numa ilusão similar, mas também sentir-se envolvido por ela, como uma sensação física. ”(Au,2008)

Entender a existência de realidades que coexistem na sociedade contemporânea exige perceber a possibilidade de manifestar-se em diferentes dimensões interconectadas que ocorrem simultaneamente e que podem ser experienciadas por qualquer pessoa, ainda que na forma de simulação, nos ambientes virtuais tridimensionais: os metaversos.

Cabe salientar que apesar da amplitude que o termo “Avatar” adquire atualmente, neste artigo tratamos dos avatares nos ambientes virtuais tridimensionais conhecidos como *open sims* ou plataformas 3D, não se destinando à área de games ou outras a que o termo se aplica. É possível situar a origem da apropriação do termo avatar na literatura de ficção científica, a exemplo da obra *Neuromancer*, de William Gibson (1983) em que o romancista descreve, pela primeira vez, um ambiente de realidade virtual e suas potencialidades, como a possibilidade de conectar-se a um mundo imaterial que futuramente se concretizaria no *World Wide Web* ou Rede Mundial de Computadores. Cria, nesta obra, o neologismo “ciberespaço”: lugar onde era possível acessar a mente das pessoas e que foi apropriado posteriormente como sinônimo para Internet. O termo “avatar” foi popularizado no campo dos jogos eletrônicos a partir do livro *Snow Crash*, de Neal Stephenson (1992). Nesta obra de ficção, o autor cria um ambiente virtual tridimensional em rede em que os usuários podem adotar personalidades, viver uma outra vida ou estender sua existência.

"As pessoas são pedaços de *software* chamados avatares. Eles são os corpos audiovisuais que as pessoas utilizam para se comunicarem umas com as outras no metaverso. (...) Seu avatar pode ter a aparência que você quiser, limitada somente por seu equipamento. Se você é feio, pode tornar seu avatar bonito. Se você acabou de sair da cama, seu avatar pode estar vestindo roupas bonitas ou maquiagem profissional. Você pode ser o espectro de um gorila, de um dragão ou de um pênis falante gigante no metaverso. Passe cinco minutos descendo a rua e você verá tudo isso." (STEPHENSON, 1992, p. 33-34).

O termo "avatar" é empregado para os mais diversos usos no contexto da Ciberultura. Contudo, no universo dos *games* ele é reconhecido como a representação gráfica do jogador, tanto no videogame como no ambiente virtual multiusuário.

"Todas essas apropriações amparam o argumento de que o avatar possui uma função didática em diferentes mídias, atuando como um facilitador, um mecanismo de identificação do interator no contexto digital, deve-se levar em conta o desenvolvimento das capacidades implícitas nesses avatares em *games*, ambientes de realidade virtual, redes sociais e outros meios digitais como um recurso de incremento de habilidades mentais, sensoriais e sociais." (SILVA, 2010).

Ser um avatar implica em produzir conteúdo dentro de um programa em que estimula e privilegia a criatividade e favorece a autoria e a interação com os demais residentes. A aparência do avatar carrega em si uma linguagem e revela o nível de experiência e domínio técnico do residente e por consequência o nível de diálogos e trocas que serão possíveis com os outros avatares com base na cultura colaborativa do metaverso. Quanto mais sofisticado é o avatar maior e mais complexo o nível de informações e ensinamentos que pode receber e trocar.

Podemos dizer que avatares são modelos digitais operados em tempo real por seres humanos que buscam criar um grau maior de imersão. A representação construída é aquela que provoca um processo mental que lembra a visão do mundo físico por meio de um tratamento realístico das imagens. Existem as mais diferentes formas de seres nesses mundos virtuais, desde os mais comuns os humanoides, os *furries* que são seres antropozoomórficos, monstros e dragões, animais de todos os tipos, e também seres mitológicos como elfos, vampiros, monstros, entre tantas variações. Essa variedade de formas também demonstra que a forma de um avatar não precisa ser um retrato de seu criador com uma aparência que tenha ligação imediata

com o corpo de seu criador na Primeira Vida ou RL como é referida no jargão da Second Life.

Alguns depoimentos colhidos por Au (2008) exemplificam como os residentes se relacionam com seus avatares que também passam por fases evolutivas com reflexos na vida real.

“Foi uma mudança gradual”, diz a dona de Stella. “Eu olhava para ela e me sentia distante. Depois eu alterei sua aparência e me senti mais honesta comigo mesma e mais conectada a ela.” Gradualmente Stella foi sendo transformada o que a tornou diferente de quase todos os outros avatares femininos no Second Life, que invariavelmente eram magros. Ela não critica as escolhas feitas pelos outros. Mas seu próprio avatar, ela decidiu, deveria desafiar aquelas expectativas de aparência, e a honestidade quanto ao seu tamanho se tornou uma pequena vitória para ela. “De uma forma muito sutil”, como ela explica, a Stella me ensinou a me amar mais, então deixei que ela fosse eu.” (Au, 2008).

É evidente que no avatar estão imbricadas questões psicológicas indissociáveis que permeiam o tema, ressaltando aqui a possibilidade de experimentação de diferentes identidades e a liberdade de existir em constante transformação. Isso significa poder experimentar uma gama imensa de sensações e percepções diferentes a respeito de si mesmo e dos outros, bem como a possibilidade de se colocar no lugar do outro para poder compreender sua realidade e aprender a conviver com as diferenças e, com elas, aprender sempre mais, como por exemplo: ser branco e usar uma *pele* negra, ou ser homem e usar um avatar feminino, ser humano e experimentar uma existência como animal, ou extraterrestre e assim por diante. Com isso abre-se a possibilidade de romper com a ideia de um ser único para conceber um ser múltiplo. Nesse sentido é comum entre os residentes do Second Life ter um ou mais avatares alternativos que são utilizados também para armazenamento de inventários, ou como suporte para testes de novas criações de texturas para *skins* ou modelagem de *shapes* e também para que sejam personagens de filmes e performances.

Quando se pretende viver nesse ambiente não apenas como uma diversão, mas como experiência de vida, levando-se em conta as possibilidades de desenvolvimento pessoal e profissional, percebe-se a complexidade da inscrição de um avatar no Second Life. A partir de sua composição também são possíveis estudos acerca dos aspectos psicológicos e antropológicos envolvidos.

“Foi isso que eu quis dizer com Crescimento espelhado, em que as contribuições valiosas de um avatar in-world levam diretamente à melhoria de sua vida real. Um

frentista de posto de gasolina agora é um bem pago desenvolvedor de software; (...) uma jovem brilhante hacker, que começou em um lugar sem água encanada, cheio de vizinhos viciados em drogas, agora é disputada no mundo corporativo, que de outra forma nem a consideraria como uma empregada potencial. (Au. 2008)

Seja qual for a forma escolhida, o avatar no Second Life é um ser social que influi sobre quem o conduz e que possibilita extrair conhecimentos sensíveis.

“Entre os cidadãos do Second Life, todavia, qualquer contribuição, seja ela cultural econômica ou social, é julgada e avaliada na proporção direta de seu talento criativo orgânico e pelo efeito que é capaz de produzir. Quando uso a palavra “orgânica”, quero dizer que a criação precisa ter surgido por meio das ferramentas internas de conteúdo do Second Life, e deve ser resultado do esforço dos membros da coletividade. (Fotógrafos e pintores reconhecidos fizeram upload de seus trabalhos para o Second Life, mas com raras exceções, seus trabalhos obtiveram menos aplausos que as esculturas e outros trabalhos artísticos produzidos dentro do Second Life.) O termo “impressões” é tomado em todos os seus sentidos: como um impacto profundo e duradouro, como uma resposta à altura para a excelência, inovação e para o que é, na falta de definição melhor, legal.” Au (2008).

Para exemplificar o que dissemos apresentamos a coreografia Dança das Vidas concebida pelo avatar Janjii Rugani/aka Isa Seppi e executada pela companhia de dança MADaboutDance da qual participam os avatares, Wan Laryukov/Wanda Campos, Golfinhazul Rosca/ Maria José Cabrita , Sophialan Bandler/ Vania Assunção.

A opção por esta linguagem artística partiu da constatação de que as atividades em ambientes virtuais que envolvem animações de dança propiciam o sentimento de presença e pertença no momento em que favorecem significativamente a metacinese e as interações culturais e sociais entre avatares. Foi necessário eleger um método de trabalho em grupo, uma metodologia exploratória, que contemplasse os fundamentos das artes cênicas, que fosse comum a criadores como Rudolf Laban, Eugenio Barba, Pina Bauch, Maurice Bejart e nos servisse como fio condutor.

Acreditamos que em relação a esse sentimento, guardadas as suas peculiaridades, também na virtualidade, ocorre o que diz Garaudy em Dançar a Vida (1980):

“Toda dança implica participação: mesmo quando ela é espetáculo, não é apenas com os olhos que a “acompanhamos”, mas com os movimentos pelo menos esboçados de nosso próprio corpo. A dança mobiliza, de algum modo, um certo sentido, pelo qual temos consciência da posição e da tensão de nossos músculos, como os canais semicirculares de nosso ouvido nos dão consciência de nosso equilíbrio e o comandam. Este sexto sentido estabelece, graças a um fenômeno de ressonância ou de simpatia muscular, o contato entre o dançarino e o participante. Um contato imediato, que induz uma emoção pela relação entre um movimento do corpo efetivamente realizado no máximo de sua tensão e um movimento do corpo que apenas se deixa abalar, nascente ou mesmo latente.

Essa transmissão direta, a que se chama às vezes “metacinese” e que evoca certos aspectos da estética alemã do Einfühlung, da comunicação por simpatia imediata que nos faz reviver os sentimentos expressos pelo artista como se nos assimilássemos a ele, é um dos mais elevados ensinamentos da



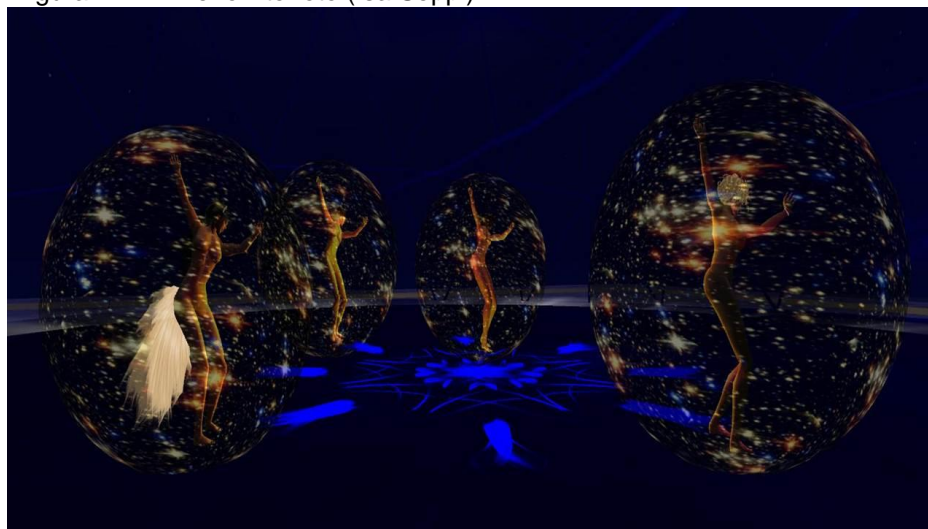
dança para transformar nossa própria experiência e enriquecer nossa própria vida com a criação dos outros.” (Garaudy, 1980, pg.21).

O projeto coreográfico Dança das Vidas propõe uma reflexão acerca da relação corpo/tecnologia na atualidade, não é uma reprodução da dança que se faz em realidade física e sim uma dança virtual autoral que busca uma nova linguagem utilizando a plataforma e as animações disponíveis no mundo virtual como ferramentas que são elementos compositivos articulados, tendo como referências estéticas movimentos e conceitos da dança dos séculos XX e XXI.

Fruto de longa pesquisa sobre as mais diferentes formas de animação disponíveis no Second Life as sequências de movimentos foram elaboradas a partir da seleção de animações que em cada um dos atos, longe de serem literais e exatos, se aproximam dos movimentos dos autores que são referências para a criação como Isadora Duncan, Martha Graham, Maurice Bejart e Pina Bausch. Assumimos as falhas nos movimentos como elementos de linguagem para a dança dos avatares que seja capaz de expressar o sentimento de presença que se tem em mundos virtuais e com isso promover uma experiência estética que contribua para uma melhor compreensão desse fenômeno. O trabalho não conta uma história, mostra uma trajetória.

No Primeiro Ato (fig. 1) o percurso inicia com a representação do conceito de que o ser humano manifestado em seu corpo se projeta para além dos seus limites físicos por meio da energia física que produz e emana e, desta forma interage com o mundo e a sociedade vive emoções, sensações, sofre e se alegra, experimenta vitórias e derrotas e se projeta para o interior da realidade virtual. Simbolicamente esse ato é uma invocação às musas da dança dedicado a Isadora Duncan que intencionamos referir trazendo animações com características mais naturais.

Figura 1 – Primeiro Ato foto (Isa Seppi)



Já no Segundo Ato apresenta a dança virtual como experiência estética em que é enfatizada beleza abstrata do movimento do corpo que desenha o espaço. É composto por uma sequência de animações de dança moderna e jazz que reverenciam o espírito modernista de Ruth St. Denis, Martha Graham, Doris Humphrey, Rudolf Laban, Mary Wigman, Kandinsky entre outros.



Figura 2 – Segundo Ato foto (Isa Seppi)

Finaliza no Terceiro Ato (fig. 3 e 4) com uma Sequência coreográfica que reflete acerca do corpo humano contemporâneo. O ser em que corpo e alma são indivisíveis que se manifesta nos mundos virtuais na forma de um avatar, o corpo virtual. As mandalas os chakras, centros de energia do corpo do humano que ao expandir-se para múltiplas identidades e realidades, transcende todas as fronteiras e na forma de átomos e pixels, elementos constituintes da matéria e da imagem que se desmaterializam e navegam livremente pelo ciberespaço assumindo a qualquer momento todas as formas que a imaginação inspirar.



Figura 3 Terceiro Ato, energia dos chakras. Foto (Isa Seppi)

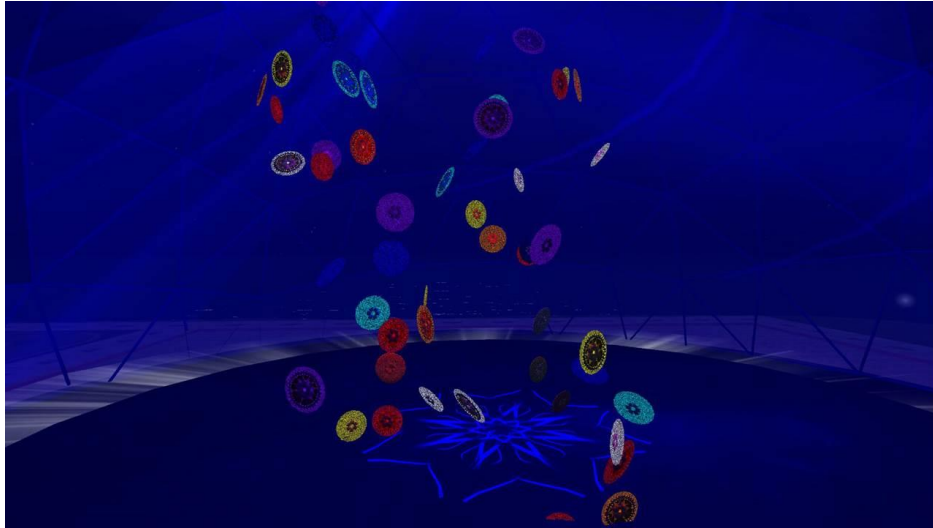


Figura 4 Terceiro Ato, desmaterialização, corpo átomo e pixel. Foto(Isa Seppi)

Espera-se com essas reflexões revelar as possíveis contribuições para a elaboração de metodologias colaborativas para o ensino à distância e a demonstração do uso dos ambientes tridimensionais como ferramentas de criação e simulação de projetos artísticos, trazendo elementos para reflexões de ordem antropológica, sociológica, educacional e artística.

## Referências

AU, Wagner James. Os Bastidores do Second Life: notícias de um novo mundo. São Paulo: Matrix, 2008.

FELINTO, Erick e SANTAELLA, Lucia. O explorador de abismos: Villem Flusser e o pós-humanismo. São Paulo: Paulus, 2012. Coleção Comunicação.

GARAUDY, R. *Dançar a vida*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

GIBSON, W. Neuromancer. 3. Ed. São Paulo: Aleph, 2003. 303 p.

HALL, Stuart. A identidade Cultural na pós-modernidade. 3ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

STEPHENSON, Neal. Snow Crash. [S.l.]: Penguin, 1994. 448 p.

SILVA, Renata C. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. Revista Contemporânea ed. 15, vol8, n2, 2010.