

**VIRTUAL YOUTUBERS E A ARTIFICIALIZAÇÃO DO HOMEM:  
A ARTIMANHA E A RECRIAÇÃO DO EU<sup>1</sup>**

**VIRTUAL YOUTUBERS AND THE ARTIFICIALIZATION OF THE HUMANS:  
THE TRICK AND THE RECREATION OF SELF**

Gabriel Theodoro Soares<sup>2</sup>

**Resumo**

Virtual Youtubers são streamers que utilizam um avatar animado ao invés de mostrarem o rosto. Por esconderem sua identidade, eles são livres para recriar a si mesmos como seres fantásticos. Isso é possível graças a novas tecnologias que permitem a eles interagir com outras pessoas diretamente por meio de um chat, e essa interação se dá de modo tão constante que a linha que separa o eu do outro começa a desaparecer. Acreditamos que os Vtubers possam ser o melhor exemplo do que Vilém Flusser chama de homem artificializado, aquele cuja vida é deliberada, pois é consciente de sua própria estrutura. O objetivo deste artigo é traçar relações entre as ideias de Flusser com esse fenômeno e mostrar como a artimanha pode nos tornar mais humanos.

**Palavras-chave:** Virtual Youtuber. Artificialização do homem. Artimanha.

**Abstract**

Virtual Youtubers are streamers who use an animated avatar instead of showing their face. By hiding their identity, they are free to recreate themselves as fantastic beings. This is made possible by new technologies that allow them to interact with other people directly through a chat room, and this interaction is so constant that the line between self and other begins to disappear. We believe that the Vtubers may be the best example of what Flusser calls artificialized human, the one whose life is deliberate, because it is conscious of his own structure. The purpose of this article is to draw relations between Flusser's ideas and this phenomenon and show how tricks can make us more human.

**Keywords:** Virtual Youtuber. Artificialization of the humans. Trick.

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Artificio, Artefato, Artimanha, do VII ComCult, Faculdade de Comunicação da FAAP - Fundação Armando Álvares Penteado, São Paulo – Brasil, 13 a 17 de setembro de 2018. (todas as notas devem utilizar fonte TNR corpo 10, espaço simples)

<sup>2</sup>Mestre e doutorando em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.  
E-mail: gabrielts01@gmail.com

## **Os streamers por trás de avatares**

Hoje em dia é comum assistirmos video logs, palestras ou shows pela internet. Celebidades da web surgem e acumulam centenas de milhares ou até milhões de espectadores, pessoas que esperam ansiosamente cada novo vídeo ser postado. Com o avanço da tecnologia, tudo se tornou mais rápido, podemos assistir isso “ao vivo”, sem que a pessoa transmitindo precise de equipamentos caros como os de uma rede de televisão e muito menos do conhecimento técnico que seria necessário para operar tal equipamento. Tudo o que precisamos é de um celular e clicar em um link em alguma plataforma de streaming: pronto, somos capazes de transmitir para o mundo inteiro qualquer coisa que estivermos fazendo naquele momento.

A facilidade em fazer streams permitiu que muitas pessoas fizessem disso o seu hobby ou até mesmo fonte de renda. Sites como o Youtube ou o Twitch oferecem suporte para que espectadores façam doações aos streamers, ou seja, quanto mais interessante for a sua stream, mais pessoas estarão assistindo e você terá mais chances de ganhar dinheiro fazendo uma coisa que normalmente seria apenas diversão, como, por exemplo, jogar videogame. A popularidade de cada stream varia muito: os grandes canais no Twitch podem alcançar 80 mil espectadores durante uma transmissão, enquanto aqueles que estão começando podem ter dificuldade em manter uma dúzia de pessoas assistindo. Esses espectadores estão lá para assistir uma pessoa jogando videogame, mas o jogo em si não importa muito, o que importa é o streamer, ver suas reações em tempo real, observar suas expressões faciais ou rir de suas piadas e, claro, interagir com ele por meio do chat.

No entanto, este artigo não tem como objetivo falar de streamers em geral, mas sim de um grupo específico deles, os Virtual Youtubers, ou Vtubers. A diferença entre um Vtuber e um streamer convencional é que o primeiro não mostra seu rosto durante a stream, optando por utilizar um avatar. Esse avatar não é apenas um desenho estático na tela, ele se move de acordo com o streamer. Os mais simples se movem pouco, balançando de um lado para o outro ou mudando para outro desenho do mesmo personagem em outra posição. Outros, mais

complexos, utilizam tecnologias de captura de movimento para imitar até mesmo expressões faciais do streamer. Alguns desses avatares são feitos em 3D, outros em 2D, animados de modo que aparentam um efeito de profundidade em seus movimentos.



Imagem 1: O avatar de Amano Pikamee chora demonstrando o medo que a streamer sente enquanto joga o jogo de terror Resident Evil Village. Fonte: <https://youtu.be/pgtOTQdm9pQ>

Vtubers são poucos conhecidos pelo público em geral, pois são relativamente novos. Não é possível saber ao certo quem começou isso, já que não há uma fonte oficial, mas vários sites repetem as mesmas informações. Em 2010, a empresa japonesa Nitroplus fazia uploads de vídeos com notícias sobre seus games usando um modelo 3D de sua mascote, mas acredita-se que foi Ami Yamato em seu canal no Youtube em 2011 a primeira a fazer um video log contando sobre seu dia usando um avatar. No entanto, em ambos os casos os vídeos eram gravados e não ao vivo. Em 2012, a empresa Weathernews Inc. apresentou uma personagem 2D em uma live stream, porém ela era praticamente uma imagem parada, que mudava sua expressão facial de vez em quando, de acordo com o que dizia a pessoa que fazia sua voz.

Outros vloggers passaram a usar avatares, mas foi só em 2015 que isso se tornou um gênero, graças a popularidade de Kizuna AI, a primeira a utilizar o termo Virtual

Youtuber. Kizuna AI é uma personagem criada pela empresa Activ8 e interpretada por Nozomi Kasuga. Em seus vídeos ela dizia ser a primeira Virtual Youtuber, já que era na verdade uma inteligência artificial e não um ser humano. Inicialmente seus vídeos também eram apenas gravados, mas Kizuna AI interagia com os fãs por meio de outras plataformas, como o Twitter. Em julho de 2018 seu canal no Youtube atingiu 2 milhões de inscritos, mas foi só em 2020 que a companhia revelou quem fazia sua voz. É importante mencionar que no caso de Kizuna AI, há toda uma produção feita por sua companhia, Nozomi só gravava seu áudio. Em outras palavras, ela interpreta a personagem da companhia, diferente dos outros Vtubers populares de hoje: eles não estão interpretando ou seguindo um script, eles estão vestindo uma máscara.

### **Metade menina, metade tubarão**

A popularidade de Kizuna AI fez crescer o número de vloggers e streamers utilizando avatares animados. Diferente dela, esses streamers atuam sozinhos, sem empresas por trás. Há diversas razões pelas quais um streamer decide ser um Vtuber, desde simplesmente gostar da ideia de usar um avatar legal até facilidade em vencer a vergonha de falar na frente câmera. Algumas streamers mencionam que o avatar torna tudo mais prático, pois não precisam se preocupar com maquiagem antes de cada stream, por exemplo. Há também aqueles que preferem não ser identificados por questões de segurança. Mas a característica mais interessante talvez seja que, ao usar um avatar, aquela pessoa pode ser o que quiser. Kizuna AI era uma inteligência artificial, outros Vtubers podem ser cachorros, gatos, robôs, anjos, dragões, etc., em sua maioria antropomorfizados. Mas isso não fica só no visual, eles incluem a narrativa fantástica em seu discurso. Eles não são humanos, são uma outra coisa.

Com o número crescente de Vtubers surgiram mais oportunidades no mercado e agências focadas nesse tipo de streamer começaram a aparecer. Essas agências oferecem avatares feitos por artistas profissionais, marketing, advogados que cuidam das questões de direitos autorais (não se pode monetizar uma stream no Youtube onde jogam um game sem

permissão de quem o fez), entre outras coisas. Dentre essas agências está a japonesa Hololive Production, que é hoje a mais conhecida, com mais de 50 membros ativos que juntos possuem cerca de 43 milhões de inscritos no Youtube . Até recentemente Vtubers eram mais populares no Japão, onde apareciam em programas de TV, anúncios, etc., mas como tudo da cultura pop japonesa, aos poucos foram tomando proporção global. A Hololive tinha membros do Japão, Indonésia e durante um período da China, porém foi só em 2020 que a agência apresentou o primeiro grupo de Vtubers ocidentais. Apesar de não serem as primeiras Vtubers a fazer streams em inglês, as meninas do Hololive English certamente causaram uma explosão na indústria.

As japonesas Shirakami Fubuki (uma garota-raposa que estreou sua carreira como Vtuber em junho de 2018) e Inugami Korone (uma garota-cachorro que fez sua estreia em abril de 2019) eram as duas mais populares Vtubers da Hololive, chegando próximas a 900 mil inscritos no início de setembro de 2020. Ao que tudo indicava, uma dessas seria a primeira da agência a alcançar 1 milhão de inscritos no Youtube, tornando-se a terceira Vtuber da história a conseguir o feito (após Kizuna AI e Kaguya Luna). No entanto, com a estreia de Hololive English naquele mês, o cenário mudou.

As 5 novas Vtubers fizeram um grande sucesso, conseguindo um alcance maior do que as outras por falarem inglês. Um alcance inclusive bem maior do que o esperado pelos fãs. E apesar de todas elas terem tido esse grande alcance, uma delas em especial atraiu os holofotes para si: Gawr Gura.

Vinda diretamente da cidade perdida de Atlântida, a garota-tubarão de mais de 9 mil anos de idade (ela não se lembra ao certo quantos anos tem) estreou no Youtube no dia 13 de setembro de 2020 e ganhou popularidade numa velocidade assustadora, passando o número de inscritos de Fubuki e Korone apenas 37 dias depois de sua estreia. Em 22 de outubro, Gura se tornou a terceira Vtuber a atingir 1 milhão de inscritos. Em 30 de junho de 2021 ela ultrapassou Kizuna AI, se tornando a mais popular Vtuber do mundo e, apenas alguns dias depois, atingiu a marca de 3 milhões de inscritos em seu canal no Youtube.

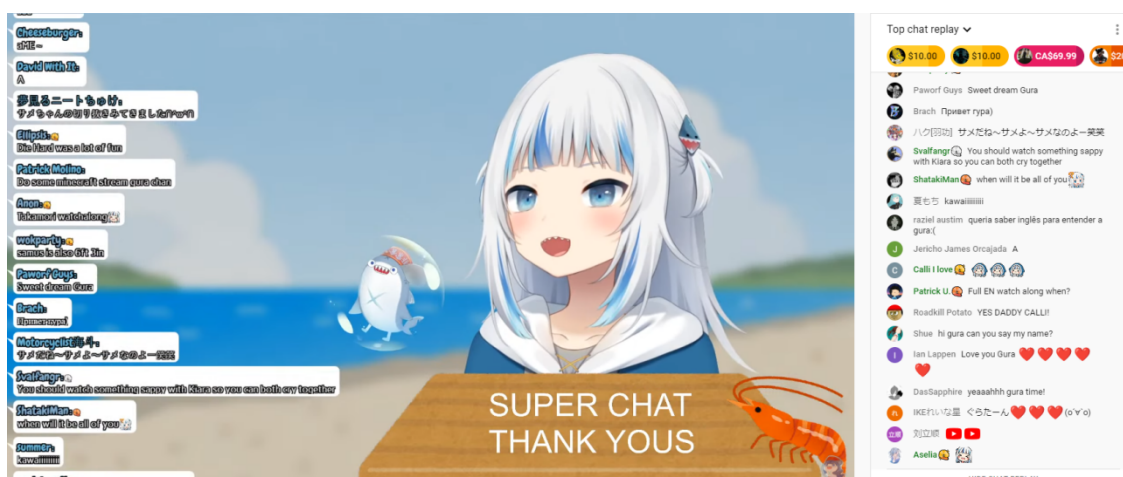


Imagem 2: Gawr Gura conversando com seus fãs. Fonte: <https://youtu.be/iH2ZcHxKBpk>

A adorável streamer atraiu atenção do mundo para os Vtubers, e diversas de suas colegas começaram a alcançar rapidamente a marca de 1 milhão no Youtube nos meses seguintes a ela. Diversos sites noticiaram o fenômeno, surpresos com o número de visualizações e dinheiro que cada stream de Gura conseguia.

Não se sabe ao certo como isso aconteceu. É possível que a popularidade que Gura e as outras Hololive English trouxeram ao gênero tenha sido apenas por falarem em inglês, mas há quem diga que mais importante do que isso foi o momento em que as pessoas se encontravam: Com a pandemia do Coronavírus deixando muita gente em casa, assistir streams se tornou uma ótima forma de passar o tempo.

No entanto, não é nosso objetivo tentar entender como isso aconteceu, mas sim quais mudanças isso trouxe para a comunicação humana e até para o próprio homem. Sabemos que a pessoa por trás do avatar de Gawr Gura, cuja identidade ainda é um mistério, é humana, porém Gura não o é, ela metade menina, metade tubarão. É isso que ela nos conta, é essa, portanto, a sua artimanha e é isso o que faz de Gura algo além do humano, um humano artificializado, como nos explicava Vilém Flusser em suas palestras de 1985. A seguir, falaremos sobre como se dá essa artificialização do homem e os motivos pelos quais é possível acreditar que os Vtubers sejam o grande exemplo do futuro previsto por Flusser.

### **O fazer do homem e as mudanças na técnica**

Para Flusser (1985), uma das diferenças entre os seres humanos e os outros animais é que para fazer coisas nós utilizamos métodos que mudam com o tempo. Mudam pois são técnicas, e novas técnicas são desenvolvidas. Artifício é o jeito de se fazer coisas, e fazer coisas significa agir sobre o mundo com o objetivo de alterá-lo. Porém, mudar o modo como fazemos as coisas não é tão simples quanto parece; mudanças de técnicas não surgem do nada e nem acarretam apenas em uma forma diferente do fazer. De acordo com Flusser:

[...] há um complexo feedback entre o nosso método de alterar objetos (nossa técnica), os objetos alterados (nossas obras), e nós mesmos (o artífice, o sujeito). Cada qual destes três fatores determina os demais, e é por eles determinado. A técnica altera o objeto, o objeto alterado altera a técnica, a técnica alterada altera o sujeito, e o sujeito alterado altera a técnica. (FLUSSER, Vilém. 1985, p. 1)

Neste artigo, temos como objetivo pensar justamente a respeito dessas alterações, principalmente a que ocorre com o sujeito. Para Flusser, “sujeito” designa a negação do objeto. “Ser sujeito é não ser objeto, é um não-ser” (1985, p.2), afirma. No entanto, conforme avançarmos na questão da auto-alteração, veremos que essa noção muda, pois o sujeito e o objeto começam a se misturar. Assim, vemos que as alterações não podem ser infinitas, pois quanto mais as técnicas mudam, mais o objeto muda e mais as obras produzidas pelo homem vão de encontro a negação do mundo dos objetos, até que eventualmente isso não seja mais possível, pois o homem seria sua própria obra. Segundo Flusser (1985, p.2), “tal situação seria o fim da história humana, a objetivação (realização, artificialização) total do sujeito.”

É isso que acontece com os Vtubers, eles se tornam sua própria obra, se transformam nas narrativas que inventam e acabam com a distinção entre o sujeito e o objeto. Para seus espectadores, não existe uma Gawr Gura separada da que aparece durante as streams, ela é uma personagem ao mesmo tempo em que é ela mesma.

Para Flusser, a robótica e a informática nos permite ver o início da artificialização do homem, já que a inteligência artificial, programada pela técnica, causa neste tomadas de decisões que não são mais empíricas, mas baseadas nas teorias usadas no desenvolvimento



desta mesma inteligência artificial. Em suas palestras, Flusser dizia que ainda era possível distinguir entre a inteligência artificial e a humana, e entre obras criadas pela robótica das obras dos humanos. Hoje, os algoritmos usados por *machine learning* permitem que inteligências artificiais fabriquem obras que nos fazem questionar isso. Mentiras se confundem com a realidade quando assistimos sem desconfiança um vídeo *deep fake* compartilhado em uma rede social.

### **A vida deliberada**

Uma das características do homem artificializado é a deliberação, a qual Flusser atribui nossa repugnância pela pós-história e pela artificialidade. Em oposição a espontaneidade, a deliberação é calculada e computada. É importante entender que Flusser não trata a deliberação como uma característica negativa, ao contrário, ele afirma que a repugnância que sentimos diminui caso entendermos os termos “deliberação” e “artificialidade” de outra forma. Deliberação seria “decisão fundada em conhecimento teórico” (Flusser, 1985, p. 4) e a vida artificial é aquela que “se tornou consciente de sua própria estrutura (vida fundada em conhecimentos teóricos)” (Flusser, 1985 p. 4).

A espontaneidade de Gawr Gura e outros Vtubers é limitada por regras impostas por eles mesmos, suas agências ou plataformas de streaming. O conteúdo que podem apresentar é escolhido com cuidado, pois pode acarretar em processos, perda de monetização, banimento das plataformas e até a fúria de seus fãs. Alguns Vtubers, como Gura, evitam falar palavrões (mesmo que alguns escapem às vezes, talvez por não serem ainda seres humanos completamente artificializados), outros não se preocupam tanto com um conteúdo tão *family friendly*, como dizem. Em outras palavras, Vtubers são conscientes do sistema do qual fazem parte e aqueles que têm interesse em se tornarem populares ou transformar a atividade em uma profissão não agem sem pensar nas consequências.

Sobre os artifícios, Flusser então conclui que:

[artifício] significa “fazer técnico”, no sentido de um fazer não espontâneo, mas deliberado. E o termo “homem enquanto artifício” significa agora: homem que vive deliberadamente. A história humana seria, vista desse ângulo, processo graças ao qual



o homem vai gradualmente substituindo intuição empírica por conhecimento teórico, ao elaborar sempre técnicas novas em sua luta contra o mundo objetivo. E o estágio final de tal processo (estágio este atualmente previsível, por tecnicamente viável), seria homem inteiramente artificializado, liberado de toda a espontaneidade, e livre para deliberar sua vida. Em última análise pois “homem enquanto artifício” significa homem livre”. (FLUSSER, Vilém. 1985, p.4)

A liberdade está relacionada a arte, pois esta liberta o homem dos objetos. Assim, o homem artificializado é um homem que é livre de sua subjetividade. Por fim, Flusser afirma que “superada a subjetividade, a existência passará a ser intersubjetiva. Seremos liberados da negação, do estar aqui contra, e liberados para o diálogo, o estar aqui com os outros” (Flusser, 1985, p.5).

A questão do outro é de grande importância quando analisamos Vtubers e streamers em geral, já que estes não existem sem seus espectadores. A interação entre os streamers e o público deve ocorrer a todo momento por meio do chat, e o streamer que falhar em manter essa interação vai acabar perdendo visualizações. O chat, portanto, se torna parte essencial da stream, e as pessoas no chat se transformam: elas se perdem em meio a uma multidão e viram apenas frases que aparecem na tela. Quando um Vtuber interage com o chat, é como se estivesse interagindo com um ser com vida própria: “Chat, o que eu tenho que fazer aqui?”; “o que vocês acham, chat?”; “eu consigo fazer isso, chat, vai dar tudo certo”; são alguns exemplos de frases que acontecem durante streams. O chat faz parte do show tanto quanto o Vtuber, e acaba também adquirindo personalidade, quando, por exemplo, os fãs discutem nas comunidades e dizem coisas como “o chat desse Vtuber é mais tranquilo, o daquele tira mais sarro”.

A arte criada pelo homem artificializado tem como objetivo dar sentido à vida intersubjetiva, ou seja, a razão pela qual o homem busca a liberdade é dar significado novo à vida, junto de seus outros. Quando Gura deixa de ser completamente humana para se tornar metade tubarão, ela o faz buscando a liberdade de ser quem ela realmente quer ser, ela dá um novo sentido à sua vida, sentido esse que depende inteiramente de seu chat. Assim, Flusser (1985b, p. 4) afirma que o significado da arte muda nesse momento, deixando de ser

“manipular objetos” e passando a ser “manipular as regras do jogo” e o jogador é, portanto, aquele que “visa situações improváveis no jogo no qual está engajado”. O que o Vtuber faz é justamente jogar junto aos outros.

### **A imortalidade**

Flusser acredita que a comunicação humana é uma tentativa de superar a morte, como podemos ver a seguir:

A comunicação humana aparece aqui como propósito de promover o esquecimento da falta de sentido e da solidão de uma vida para a morte, a fim de tornar a vida vivível. Esse propósito busca alcançar a comunicação, na medida em que estabelece um mundo codificado, ou seja, um mundo construído à partir de símbolos ordenados, no qual se represam as informações adquiridas. (FLUSSER, Vilém. 2007, p. 96)

Como dito anteriormente, a existência intersubjetiva do homem artificializado o libera para o diálogo com os outros, e sua arte tem como propósito dar significado à vida. Sendo assim, fica clara a relação entre a artificialização do homem e a comunicação; o estar junto ao outro é de fato o mais importante para que o homem supere sua mortalidade.

Voltando às palestras de Flusser, o filósofo explica que, além da informática e da robótica, a genética também nos faz repensar conceitos. Se por um lado, após o Renascimento, havia a noção de que a natureza era aquilo que já existia no mundo e a cultura aquilo que era criado pelo homem, hoje essas duas coisas também se misturam, não há mais uma separação clara quando, por exemplo, o homem cria vidas em laboratórios. A genética, no entanto, não é capaz de nos levar à imortalidade no sentido que a palavra tem no senso comum, mas ainda assim é capaz de transformar a morte em arte deliberada, o que, por sua vez, transforma toda a vida humana, como explica Flusser:

A consciência da morte injeta urgência em todo momento vital (o nosso tempo é limitado), e a consciência do absurdo da morte injeta meta em todo momento vital (queremos superar a morte, buscamos imortalidade). pois se a morte passar a ser deliberada (o que não é sinônimo de suicídio), se a decisão de morrer passar a ser decisão intersubjetiva, o clima vital todo será modificado em cada instante vital, porque a cada instante vital seremos conscientes que a nossa imortalidade são os

outros. Não viveremos para e contra a morte, mas para e com os outros. (FLUSSER, Vilém. 1985b, p. 6)

A superação da morte é um ponto essencial nessa discussão e veremos que aparece também durante a explicação do termo artimanha. Para Flusser, a melhor definição da palavra é a de “artifício manhoso” ou “fazer deliberadamente manhoso” (1985c, p. 6). Manhoso é algo que possui manha, que por sua vez é estratégia.

E se “estratégia” for definida como “arte de distribuir elementos sobre um campo a fim de enganar um inimigo, arte da guerra”, começaremos a intuir de que arte, de que guerra se trata. Trata-se da arte, da guerra que o homem trava, desde que homem é homem, contra a tendência estúpida e absurda do universo para a uniformidade, para a perda das informações, para o esquecimento, para a morte. “Estratégia” é o grito de guerra que o homem lança na cara do universo, é ela a arte que o homem manhoso (o homem verdadeira[mente] humano) emprega para enganar o mundo. A arte toda, todo o fazer deliberado que resulta em feitos deliberados, é articulação da manha humana de opor-se a tendência universal para o esquecimento. Esta a artimanha da vida humana. (FLUSSER, Vilém. 1985c, p. 2)

Por meio de seus fãs os Vtubers continuam vivos. Não apenas por sua memória, mas porque mesmo depois que pararem de fazer streams, enquanto seus canais e seus vídeos estiverem disponíveis, fãs poderão assisti-los, aumentando o número de visualizações como se os canais ainda estivessem ativos. Até mesmo pessoas que nunca os assistiram antes terão essa oportunidade. Isso só é possível enquanto as pessoas continuarem assistindo, caso contrário eles cairão no esquecimento. No entanto, isso não é exclusividade de Vtubers, é uma característica humana: produzimos coisas para que não sejamos esquecidos.

O homem há muito tempo tenta armazenar informações, gravando-as em paredes, tijolos, bronze, papel, etc. Diferentes objetos foram e ainda são utilizados para armazenar suas memórias. Hoje, temos memórias artificiais, informações armazenadas em bits e que são supostamente mais resistentes contra a entropia. Esse tipo de armazenamento acaba por alterar a própria memória humana, que não tem mais a mesma necessidade de armazenar dados (e nem capacidade de fazê-lo perfeitamente devido a quantidade de dados

armazenados), já que estes podem ser processados no local onde são armazenados, por um humano ou até mesmo por uma inteligência artificial.

O que é produzido hoje digitalmente é chamado por Flusser nestas palestras de imagens sintetizadas. Estas imagens:

Não significam o que está lá no mundo dos objetos, mas, pelo contrário, o que poderia estar lá, deveria estar lá, não deveria estar lá, são imagens-projeto. Mas, uma vez projetadas, as imagens sintetizadas estão efetivamente lá, são vivências concretas. O que deve ser, o que não deve ser, o que pode ser, e inclusive o que não pode ser (por exemplo formas geométricas ou movimentos impossíveis no mundo dos objetos), passa a ser concreto nas imagens e por elas. Trata-se, em tais imagens, de feitos deliberados (programados), trata-se de arte. (FLUSSER, Vilém. 1985c, p. 5)

É importante destacar a afirmação de Flusser de que essas imagens são vivências concretas e com base nisso ir mais além e dizer que elas podem ser até mais importantes para muitas pessoas hoje do que a própria natureza (o mundo real, das coisas). Ninguém discute que Vtubers são pessoas reais, porém mais interessante que isso é que ninguém discorda de Gura quando ela diz ser um tubarão. Gura é uma menina-tubarão e ponto final. E para seus fãs sua existência é de grande importância, isso fica claro pelas mensagens que Gura recebe deles falando sobre como ela alegra seus dias.

A facilidade de acesso que temos a essas imagens, tanto em consumi-las quanto em produzi-las, permite que todos os homens possam se tornar artificializados. Flusser já imaginava esse cenário:

[...] a consciência que está emergindo, e as técnicas que tal consciência vai elaborando, vai permitir estratégias graças as quais todo mundo vai poder produzir, em conjunto com todos os demais, as aventuras mais inimagináveis e mais inconcebíveis. Todo mundo será artista em sentido tão radical, tão fantasmagórico, que o termo atual “arte” não é mais adequado. E por ser inadequado o termo, poderá dizer-se que “todo mundo será não-artista”. (FLUSSER, Vilém. 1985c, p. 7)

Tanto os Vtubers quanto seus espectadores produzem essas aventuras. Os Vtubers criam suas narrativas e fazem streams que em muitos momentos são direcionadas pela interação com o chat. Fora das streams, eles interagem com os fãs por redes sociais e estes,

por sua vez, também criam conteúdo, como *fan arts*, comics e memes. Há aqueles que recortam e editam trechos de streams em que o Vtuber fez ou falou algo que chamou mais atenção e postam esses novos vídeos em seus próprios canais. São os fãs que legendam streams, garantindo o entendimento de pessoas de diferentes nacionalidades. Estes fãs que fazem tal edição são chamados de “clippers” e eles próprios acabam conhecidos dentro da comunidade, muitas vezes até reconhecidos pelos próprios Vtubers.

### **Conclusão**

Desde que o homem é homem, informa ele deliberadamente. Agora dispõe ele de nova consciência e de novas estratégias que lhe permitem fazê-lo relativamente sem preconceitos míticos, e relativamente independente do esquecimento. Pode ele agora ser artista relativamente desenganado, assumir relativamente melhor a carga pesada do saber ser sua vida artimanha. Minha fé é que isto o tornará relativamente mais humano. (FLUSSER, Vilém. 1985c, p. 7)

Como vimos, os Virtual Youtubers têm a capacidade de se recriarem como novos seres humanos. Eles podem escolher uma nova aparência, uma nova história de vida, muitas vezes escolhem até uma nova voz. Seu eu anterior é deixado de lado, substituído por uma nova versão de si mesmo, que, ao mesmo tempo em que é deliberada, é também mais livre. Ao abandonar essa parte de seu passado, eles adquirem mais força contra a entropia, pois permanecem vivos como imagens, junto aos seus outros, seus espectadores. Esses outros, que formam o chat, também perdem sua própria noção de eu, pois passam a fazer parte de uma multidão. Ambos dialogam entre si, participando de um jogo que tem como objetivo criar narrativas fantásticas, dando um novo sentido a suas vidas.

São livres, pois vivem em seu próprio mundo, com suas regras. São livres pois podem ser quem quiserem ser. Suas vidas são artimanhas, feitas para nos convencer de que algo que não deveria existir, que não deveria estar lá, existe de fato. Não são os primeiros a fazer isso, já que como Flusser afirma, isso é o que sempre fizeram os artistas. A diferença é que agora a tecnologia os permite produzir sua arte junto com os outros, de um modo tão próximo que quase não há mais distinção entre ambos.

A repugnância que sentimos em relação a artificialidade também pode ser vista neste exemplo. Os que criticam os Virtual Youtubers costumam dizer que eles são falsos, que não se pode confiar em alguém que se esconde. Há também aqueles que dizem que os avatares animados não são capazes de mostrar o que o streamer realmente sente, pois não têm a mesma expressividade, mas eles conseguem demonstrar expressões que, apesar de não serem representações perfeitas, são o bastante para que possamos entender o que o streamer está sentindo. Se pensarmos na artificialidade e na deliberação do jeito proposto por Flusser, veremos que o personagem criado nada mais é do que o resultado de uma vida consciente de sua própria estrutura.

Em suma, podemos ver nos Virtual Youtubers todas as características apontadas por Vilém Flusser para identificar a transformação para o homem artificializado. E terminaremos esse artigo com a reflexão sobre a ironia de que, se Flusser estiver correto, é possível ser mais humano ao se tornar metade tubarão.

## Referências

FLUSSER, Vilém. Artificio, artefato, artimanha: **1ª Palestra: O homem enquanto artificio**. Outubro de 1985, p. 16-21. SP BIENAL\_CONFERENCE ESSAYS. Arquivo Vilém Flusser São Paulo. Disponível em: <[http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page\\_id=719](http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=719)> Acesso em: 08 Julho 2021.

\_\_\_\_\_. Artificio, artefato, artimanha: **2ª Palestra: A vida enquanto artefato**. Outubro de 1985, p. 22-27. SP BIENAL\_CONFERENCE ESSAYS. Arquivo Vilém Flusser São Paulo. Disponível em: <[http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page\\_id=719](http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=719)> Acesso em: 08 Julho 2021.

\_\_\_\_\_. Artificio, artefato, artimanha: **3ª Palestra: A artimanha da vida humana**. Outubro de 1985, p. 28-34. SP BIENAL\_CONFERENCE ESSAYS. Arquivo Vilém Flusser São Paulo. Disponível em: <[http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page\\_id=719](http://www.arquivovilemflusser.com.br/vilemflusser/?page_id=719)> Acesso em: 08 Julho 2021.

\_\_\_\_\_. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 222 p.

KELTS, Roland. Japan's Virtual YouTubers have millions of real subscribers - and make millions of real dollars. **Rest of World**. 2021. Disponível em: <<https://restofworld.org/2021/vtubers/>> Acesso em: 08 Julho 2021.

LUFKIN, Bryan. The virtual vloggers taking over Youtube. **BBC Worklife**. 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/worklife/article/20181002-the-virtual-vloggers-taking-over-youtube>> Acesso em: 08 Julho 2021.