

O caráter Interpretativo da Representação de Personagem no Videogame.

Adriana Kei O. Sato

Universidade Anhembi Morumbi, Design de Games, Brasil

Resumo

A partir da inserção dos enredos e personagens no videogame, verifica-se a relevância da representação do personagem pelo jogador. Esta representação decorre da interpretação da personalidade do personagem onde o jogador constrói uma identidade única ao seu personagem. Por meio dessa identidade confere-lhe características (psicológicas e/ou físicas), atitudes, valores éticos e morais. Por sua vez, estes aspectos são extraídos da própria vivência, conhecimento e experiências do jogador em seu mundo cotidiano (mundo real). Ao realizar estas escolhas interpretativas, o jogador pode viver uma nova realidade, diferente da sua própria, dentro do universo do videogame onde, neste dado contexto, ele assume a identidade conferida ao seu personagem e imergindo neste mundo imaginário do videogame.

Palavras-chaves: representação, interpretação, videogame, personagem, mundo virtual.

Contato com os autores:

kei.anhembi@gmail.com

1. Introdução

O presente artigo traz uma análise acerca do indivíduo (jogador) no contexto do ambiente virtual do videogame e sua participação por meio da representação de um personagem. Ao longo do texto, será apresentado o conceito de jogo como parte da cultura humana. Sendo assim consideramos que o jogo traz em seu contexto aspectos da vida, da cultura, os valores, as atitudes, necessidades, desejos e realizações do homem em seu mundo cotidiano. O jogador trabalha novos significados para estes elementos na sua construção e/ou interpretação do personagem. Isto é, o indivíduo constrói seu personagem e a personalidade deste a partir de suas experiências, referências, repertório e desejos de seu mundo real (cotidiano), transportando estes elementos para o mundo virtual (videogame). Verificamos também que é somente por meio da interpretação do personagem que o jogador poderá representá-lo no jogo. A partir desta consideração compreendemos que, ao interpretar um outro indivíduo (seu personagem), o

jogador está experimentando e vivenciando um outro mundo, diferente do seu mundo cotidiano. No entanto, enquanto o indivíduo estiver vivendo esta experiência no mundo virtual do jogo, este mundo torna-se também um mundo real para ele, pois se trata do mundo de seu personagem.

2. O indivíduo e sua participação no jogo

Jesper Juul [2005] afirma que os videogames se situam no limiar de dois “mundos”, o da imaginação e fantasia (fictício) e o do cotidiano (real). Para Juul os videogames transitam por esses dois mundos e dependem de ambos para existir. Isto porque é do mundo da imaginação, que surgem os elementos fantásticos que vão tornar o videogame atrativo e em parte, imersivo. Ao jogar, o homem não busca sua própria realidade vivida no dia-a-dia; ele busca por algo inusitado, uma nova experiência para sua diversão.

No entanto, em um mundo de ficção como o do videogame, há sempre a necessidade de elementos identificáveis aos jogadores, pois sem a mínima familiaridade com o ambiente e seus elementos, o jogo não fará sentido algum para o jogador, tornando-se desinteressante.

Contribuindo com esta reflexão Katie Salen e Eric Zimmerman nos apresenta a seguinte idéia: o “jogo reflete os valores da sociedade na qual eles são jogados porque eles são parte da estrutura dessa sociedade” [SALEN e ZIMMERMAN 2006 p.75]. O jogo é colocado pelos pesquisadores como uma das representações culturais de uma determinada sociedade. Os autores afirmam que para um jogo ser significativo, é preciso que haja interação entre os jogadores e o sistema do jogo, assim como é necessária a interação com o contexto onde o jogo é jogado.

Para compreendermos melhor estas colocações anteriores encontramos nos pensamentos de Johan Huizinga [2004] em sua obra mais expressiva, *Homo Ludens*, que o jogo se estabelece a partir das relações sócio-culturais, sendo parte do contexto vigente ou abrangendo-o. O jogo pode ser compreendido como um elemento cultural, acompanhando a sociedade em

seus valores, percepções e anseios, sendo ele mesmo, um resultado das projeções e expressões da sociedade.

O jogo só possui significado porque estabelece uma comunicação direta com a sociedade, por meio da imaginação de uma determinada realidade, experimentada e vivenciada por esta mesma sociedade.

Segundo Huizinga, o jogo é sempre constituído de situações e elementos imaginários e distintos do cotidiano, possuindo finalidades diferentes das atividades ordinárias da vida, organizada dentro de parâmetros sociais aparentemente rígidos. O jogo, além de não possuir as mesmas finalidades da vida cotidiana, também se caracteriza como um ato espontâneo. Por sua vez, o jogar está associado ao querer do jogador, implicando em sensação de prazer e diversão.

Roger Caillois [2001] que desenvolveu suas pesquisas em jogos a partir do pensamento de Huizinga, complementa esse ponto-de-vista ao afirmar que um jogo não pode ser uma obrigação ou uma ordem a ser cumprida, pois o jogador entrega-se à espontaneidade para o jogo e para o seu prazer, cada vez, completamente livre para escolher, retirar-se, silenciar, meditar, isolar-se ou desenvolver uma atividade criativa. Caillois afirma que o indivíduo joga somente e quando ele deseja; o que difere das atividades do cotidiano da vida em que o indivíduo tem obrigações e responsabilidade das quais não pode se eximir. É no jogo que existe a possibilidade de o indivíduo determinar as limitações de tempo e espaço conforme sua vontade. Tanto para Huizinga como para Caillois, o jogo se difere da vida ordinária, sendo “artificial” mesmo quando representa aspectos ou fragmentos da vida. Porém, Caillois acrescenta um dado novo à sua definição de jogo: a simulação ou o “faz-de-conta”. Diferentemente da vida cotidiana, para o antropólogo, o jogo pode ser uma “segunda realidade” ou uma “livre irreabilidade”.

O filósofo alemão Hans-Georg Gadamer, amplia o conceito de jogo ao afirmar que

Para quem joga, o jogo não é uma questão séria, e que é por isso mesmo que se joga. [...] O jogar possui uma referência essencial própria para com o que é sério [GADAMER 2004 p. 154].

Gadamer nos mostra que a seriedade no jogo é própria deste, diferente da vida cotidiana. “Aquele que joga, sabe por si mesmo que o jogo não é nada mais que um jogo e que se encontra num mundo determinado pela seriedade dos fins”, isto é, o jogo possui finalidade e propósito diferentes da vida ordinária. O jogador tem consciência disso, pois, no jogo, ele realiza ações e assume um caráter distinto de si como indivíduo na vida cotidiana.

Gadamer indica que a experiência oferecida no jogo (única) é que o torna um objeto (jogo) subjetivo. Neste

caso, ao referir-se à consciência do jogador, esta pode ser diferente dos aspectos morais, sociais, culturais; enfim das ações propostas em uma situação de jogo. Ainda assim, o jogo poderá ser jogado por este indivíduo, pois, no jogo, o indivíduo assume as características específicas e inerentes àquele jogo.

De acordo com o filósofo a representação no jogo é reconhecida como a própria tarefa do jogo, ou seja, o objetivo deste. [...] É só porque jogar já é sempre um representar que o jogo humano pode encontrar na própria representação a tarefa do jogo. [GADAMER, 2004, p. 162]

Para o pensador, o prazer e a diversão estão em representar (jogar verdadeiramente) no jogo e não exatamente **no que** representar. Este **o que** (representar), ocasionalmente, poderia nem ser agradável ao indivíduo, caso fosse esta sua atribuição na vida cotidiana como uma atividade profissional, por exemplo. A atribuição de um indivíduo em seu mundo cotidiano vem acompanhada de outros fatores tais como implicações legais, morais, políticas, econômicas e sociais; aspectos que no jogo, podem receber novos significados ou alterados conforme o desejo ou necessidade do indivíduo. Verificamos que estes fatores dizem respeito às relações sócio-culturais, isto é, são elementos existentes no mundo físico (real) que são transportados e estilizados no jogo.

Compreendemos que o jogo possui uma natureza humana, pois este, em certa medida, trata-se de uma representação do ser humano. O jogo possui traços intrínsecos ao homem, mas apresenta-se como uma representação que pode aproximar-se de uma metáfora, porém distinta da vida ordinária.

3. O personagem no videogame

O jogo é formalizado a partir do imaginário coletivo do homem e estiliza a vida cotidiana em muitos aspectos. Esta estilização pode ocorrer na representação de uma situação ou ações do homem encontradas em seu dia-a-dia, nos fatos históricos ou nos seus relacionamentos. Pode ainda, referir-se à imaginação, à fantasia e às aspirações do ser humano. O objetivo maior do jogo é a busca da diversão e do lazer (que conseqüentemente ocasiona a imersão), sendo o jogo um objeto lúdico. Estas características são pertinentes a qualquer jogo, seja ele analógico ou eletrônico.

Os videogames até o início da década de 1980, não possuíam tantos elementos e atributos interativos, motivo pelo qual não ofereciam um fator muito imersivo para o jogador. Verificamos que os jogos eletrônicos constituíam-se basicamente de uma série de ações repetitivas. Os jogos em geral não possuíam exatamente um objetivo final a ser alcançado pelo jogador e após algumas jogadas, o jogador ficava entediado. Basicamente, sua única ação era controlar as poucas movimentações dentro do jogo e responder

rapidamente a uma ação do jogo. Isto ocorria porque os jogos eletrônicos eram em sua maioria, jogos de tiro que exigiam mais destreza e habilidade do jogador com os controles do que uma estratégia e reflexão.

Estes jogos possuíam outro fator limitador: pouca ou nenhuma exploração do ambiente virtual. A única tarefa ou desafio do jogador era acionar os dispositivos para atirar e fazer pontuação. Foi a partir da introdução de um contexto mais significativo ao jogo que essa relação entre jogador e jogo se modificou.

Chris Kohler [2005], pesquisador de games, nos mostra que Shigeru Miyamoto (game designer e atual gerente geral da Nintendo Co. Ltd), encontrou um novo conceito para os videogames. Ele afirma que o amor pela exploração e fascinação pelo novo, por meio de descobertas inesperadas de Miyamoto o levaram a conceber os jogos de maneira diferenciada.

Miyamoto percebeu que o fator de motivação e imersão do videogame estava na contextualização do mundo imaginário e fantástico que o ambiente virtual poderia oferecer ao jogador. A tecnologia possibilitou a construção deste mundo virtual do jogo, com todos os elementos necessários para aproximar o jogador de sua própria imaginação, sonhos e fantasias. Deste modo, o game designer introduziu ao mundo virtual (o jogo) um contexto mais “real” (ou no mínimo mais significativo), contendo alguns personagens e uma história. Isto é, Miyamoto inseriu ao sistema de jogo, um sistema simbólico que permitia além da interação no ambiente virtual, uma identificação do jogador com os símbolos e significados neste contexto do jogo.

No inovador videogame concebido por Shigeru Miyamoto, *Donkey Kong* (1981), pela primeira vez além de um cenário, foi introduzido um contexto composto de um enredo, de personagens e de uma recompensa a quem finalizasse o jogo.



Figura 1. *Donkey Kong*, 1981.

O jogador controlava o personagem Mario que ao chegar ao topo da construção, enfrentava o gorila e finalmente salvava sua namorada. Sua recompensa era um beijo agradecido e apaixonado.

O fato de Mario ser uma “pessoa” comum aproximava os jogadores desse mundo virtual porque muitos se identificavam com o personagem. Ainda mais quando este personagem superava suas dificuldades em prol de sua amada e tinha um final feliz, ao lado dela. Este conceito do amor romântico, que supera tudo e todos é algo almejado pelos indivíduos em sua vida cotidiana.

A partir de *Donkey Kong*, muitos outros videogames passaram a introduzir um enredo com personagens, além dos cenários temáticos. Desde então, cada personagem nos jogos possui uma série de características próprias, individuais. Em alguns jogos, o jogador pode escolher um personagem para jogar todas as etapas propostas pelo jogo; em outros, o jogador utiliza cada personagem para realizar ações distintas, de acordo com a habilidade ou característica específica do personagem para um resultado mais eficiente ou adequado. Em alguns outros jogos, há a possibilidade da construção do personagem. O jogador pode determinar suas características físicas e habilidades e seu personagem pode aprender novas ações e habilidades durante seu progresso no jogo.

Nestes casos, tanto na representação de personagens pré-determinados pelo jogo e escolhidos pelo jogador quanto na representação de personagens construídos por ele, o jogador está a interpretar este personagem.

3.1. A interpretação do personagem

No ambiente virtual de videogames com um enredo e possibilidade de construção narrativa, o jogador, ao escolher um personagem ou construir um, assume outra identidade. Por estar assumindo esta identidade (de seu personagem) ele está representando um outro indivíduo que não a si próprio.

No entanto se o indivíduo (jogador) está a representar uma outra personalidade, um outro indivíduo (seja ele um ser fantástico ou humano), há a necessidade de interpretar o papel deste personagem para poder representá-lo ao longo de sua trajetória narrativa do jogo. O jogador interpreta o personagem para determinar sua dimensão e traços de sua personalidade, caracterizando-o em seus aspectos morais, éticos e identitários. Significa que o jogador delimita as atitudes e postura do personagem, nesta interpretação. Deste modo, sua representação se tornará crível e coerente ao longo da trama que se desenrolará no contexto do jogo.

The Sims 2, de Will Wright, (figura 2) possui um sistema completamente aberto na construção de um

personagem. O jogador escolhe praticamente todos os aspectos físicos de seu personagem, antes de iniciar o jogo e estabelece seu perfil comportamental, de acordo com as características básicas do signo astrológico escolhido.

Ao longo da interpretação do personagem no jogo, o jogador estabelece as relações sociais de seu personagem bem como suas atitudes e escolhas a partir das opções propostas pelo jogo e, mediante estas escolhas, sofre consequências que mudam a trajetória de seu personagem. Um fator interessante em *The Sims 2* encontra-se na facilidade de poder traçar novos objetivos ao personagem a qualquer momento, conforme a decisão do jogador. Assim como no mundo cotidiano, o personagem pode almejar coisas temporariamente; pode relacionar-se com quem lhe interessar; pode inicialmente parecer ter uma natureza tranquila, sociável, politicamente correta e repentinamente, mudar seu comportamento e padrões de atitudes. Todas estas escolhas fazem parte do processo interpretativo do personagem, realizado pelo jogador. Ele vive e experimenta as dúvidas e ansiosos o personagem, podendo reagir espontaneamente a um acontecimento ou atribuindo sentimentos diante deste acontecimento no jogo, por meio de seu personagem.



Figura 2. *The Sims 2*, interação de personagens.

Embora um determinado videogame possa ter seus personagens fixos, com boa parte de suas características especificadas, quando é jogado por diferentes indivíduos, resulta em diferentes construções narrativas ou até mesmo finais distintos. No ambiente virtual do jogo, cada indivíduo realiza suas escolhas e determina seus objetivos conforme as regras propostas, no entanto, estas escolhas são individuais.

Isto acontece porque a interpretação e, conseqüentemente a representação de um personagem no jogo, são realizadas por indivíduos distintos entre si, ainda que pertencentes a um mesmo contexto sócio-cultural. Estes indivíduos podem possuir valores éticos, morais e até alguns referenciais próximos. No entanto, possuem percepções, sentimentos, experiências e repertórios únicos e individuais. Deste modo, a interpretação de alguma coisa, acontecimento

ou pensamento que um indivíduo realiza é, na maioria das vezes, distinta da interpretação de outro indivíduo acerca do mesmo objeto ou situação. Por isso, a decisão ou ação de um indivíduo diante de uma situação, pode ser completamente diferente da decisão ou ação de outro indivíduo em relação a uma situação semelhante.

Podemos ilustrar este pensamento com videogame *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, concebido por Hideo Kojima. O objetivo do jogo consiste em uma missão para Naked Snake, um agente da CIA: manter a palavra do presidente norte-americano quanto a isenção dos EUA em uma operação irregular (detonação de uma ogiva nuclear norte-americana) além de prender a inimiga The Boss que estava com duas ogivas nucleares norte-americanas e recuperar a outra ogiva nuclear ainda não detonada.

Neste jogo, o jogador só tem uma opção de personagem “jogável”, representado por Naked Snake (figura 3). Entretanto, ao longo da trajetória do jogo, o jogador pode caracterizar a personalidade de seu Naked Snake, particularizando suas ações e atitudes.



Figura 3. Naked Snake.

Na missão, o personagem depara-se com inúmeros inimigos e pode optar por matar aqueles que se colocam em seu caminho, dificultando sua missão. Se o jogador decidir, o personagem não precisa cometer esses assassinatos. O jogador pode, conforme sua interpretação do personagem, torná-lo um agente astuto e estrategista, ao contrário de um simples matador. Enfim, ele pode completar a missão e inclusive derrotar The Boss sem que haja uma morte de seus inimigos humanos. Por outro lado, o personagem precisa sobreviver no jogo e assim caçar para se alimentar ou mesmo escolher entre fugir de uma cobra e evitar sua picada mortal ou matá-la por ser uma opção mais segura.

Estas escolhas oferecidas pelo jogo, são realizadas pelo jogador de acordo com as características identitárias que ele confere ao personagem. Cabe ao jogador decidir entre desenvolver um personagem mais ético e humano ou então um assassino treinado para

eliminar todos os obstáculos (humanos ou não) somente pela maneira mais rápida ou mais fácil.

Jesper Juul nos mostra que o mundo da ficção, apresentados pelos jogos, são também imaginados pelos jogadores. Ou autor revela que

Jogos projetam mundos fictícios por meio de uma variedade de significados diferentes, mas os mundos ficcionais são imaginados pelo jogador e o jogador completa cada lacuna aberta no mundo fictício. Muitos jogos também apresentam mundos fictícios onde é opcional ao jogador imaginar, e alguns apresentam mundos que são contraditórios e incoerentes [JUUL 2005 p. 121].

A partir deste pensamento de Juul, podemos considerar que embora o mundo imaginário de um jogo seja completamente ficcional, os jogadores trazem parte de seus valores, repertórios e experiência de sua vida cotidiana para o universo do jogo. As lacunas as quais o autor se refere, são exatamente os “espaços” e elementos ainda inexistentes no jogo que são imaginados pelo jogador, complementando este mundo imaginário ou dando um significado maior a ele.

Evidentemente, para o jogador deve estar claro que o jogo não está reproduzindo ou simulando a vida cotidiana, mas suas ações são decididas conforme a compreensão e o sistema simbólico de todo o ambiente de fantasia do jogo. O jogador somente consegue passar por este processo se ele encontra no jogo aspectos e elementos com os quais se familiariza ou identifica de alguma forma. Ou seja, o mundo do jogo, mesmo fictício, precisa fazer sentido e ser coerente para quem está jogando.

O jogador interpreta um personagem quando se encontra no contexto do jogo. Esta interpretação ocorre sempre que o indivíduo estiver imerso em outro “mundo”, distinto de seu mundo cotidiano e puder ou desejar assumir um papel. Janet Murray [2003] cita um exemplo sobre os bailes de máscaras renascentistas que contribui com a compreensão deste caráter interpretativo. A autora afirma que a máscara indica que o sujeito está interpretando um papel e não atuando com sua identidade verdadeira.

Ao utilizar uma máscara, o indivíduo pode esconder-se e não relevar sua verdadeira identidade. Na verdade, o propósito da máscara é este. A máscara vela a identidade do sujeito sem deixar transparecer suas expressões faciais. Ela confere ao indivíduo a possibilidade de demonstrar características ou identidade de uma nova *persona* (pessoa/personalidade) imaginada ou criada por ele. No baile, o indivíduo representa uma nova *persona* por meio da máscara. Assume temporariamente esta personalidade, podendo agir de modo completamente distinto de si mesmo. Este indivíduo representa seu papel de acordo com o que julga o mais adequado para isso,

contrariando, em determinados momentos ou situações suas atitudes e valores quando assumidos na vida real.

O mesmo ocorre com o jogador ao interpretar um personagem. A representação do personagem por meio do *avatar* (representação gráfica do personagem) tem o mesmo atributo da máscara. Ele é a personificação do jogador no ambiente virtual. Este é o motivo de ser um mundo fictício (imaginado) onde o jogador realiza ações e tem comportamentos muito distintos de sua vida cotidiana.

No MMORPG *EVE Online*, criado e publicado pela islandesa CCP Games, o jogador deve escolher a etnia de seu personagem, trabalhar suas características físicas a partir de um modelo básico e determinar toda a personalidade, perfil profissional e caráter ao longo de sua construção narrativa. O jogador tem livre arbítrio (respeitando as regras do jogo) para configurar visualmente seu personagem. Embora o personagem em *EVE* seja o objeto pelo qual o jogador estará se articulando e interagindo no jogo, seu *avatar* é somente uma representação gráfica similar a uma fotografia (figura 4), não aparecendo no cenário do jogo. Esta livre escolha também ocorre na socialização, no perfil psicológico e profissional de seu personagem, a partir de sua interpretação.

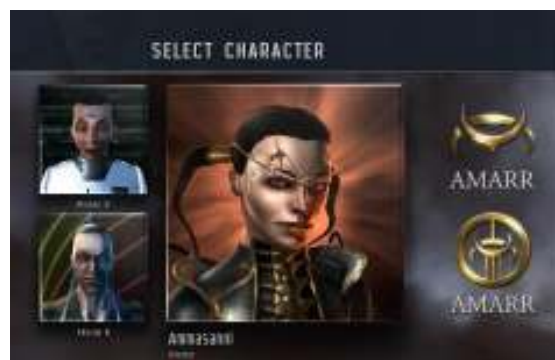


Figura 4. Ammasanni criada para ser uma personagem militar, da etnia Amarr em *EVE Online*.

No caso de *EVE*, o jogador deve estabelecer as relações profissionais e sociais do personagem de acordo com suas escolhas de objetivos dentro do jogo. As habilidades aprendidas pelo personagem, seguindo o lema de “conhecimento é poder”, são umas das características mais importantes para o desenvolvimento de um personagem neste jogo. Elas podem ser escolhidas conforme as necessidades e profissão do personagem, não sendo impostas ou restritas a qualquer etnia ou profissão.

Seu personagem terá atitudes morais e imorais; éticas e anti-éticas conforme os objetivos traçados pelo jogador e suas preferências na construção do caráter de seu personagem. Deste modo, as atitudes e ações do personagem, são decorrentes da interpretação única do jogador.

O pesquisador John Hughes, em seu artigo *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*, faz algumas considerações importantes para a nossa compreensão acerca do universo do jogo. Embora Hughes tenha escolhido o RPG como exemplo de sua reflexão, podemos aplicar seu pensamento aos jogos que possuam personagens “jogáveis” a serem escolhidos pelo jogador e que permitem uma construção narrativa a partir deste personagem. Para ele os jogadores usam sua imaginação para criar uma personalidade, uma ideologia e um conjunto de interesses e objetivos para seu personagem.

Verificamos que Hughes estabelece uma relação dos processos imaginativos do jogador que o faz levar as experiências e percepções do mundo cotidiano (real) ao universo fantástico do jogo. É por meio dessas experiências individuais e de percepção acerca de seu entorno, de seu contexto-sócio cultural que o jogador constrói seu mundo imaginário no jogo. Ao mesmo tempo em que ele interpreta e representa um personagem, ele também significa as representações dos elementos do jogo de acordo com determinados aspectos que ele conhece ou associa da vida cotidiana. Em seu mundo fictício, ele constrói um mundo “real”. Esta realidade trata-se da realidade enquanto contexto de jogo. No jogo se estabelece um novo sistema de valores morais, éticos, significados e cultura que fazem sentido para as decisões, ações, escolhas e articulações realizadas pelo personagem interpretado pelo jogador.

Pretendemos mostrar com isto que, embora seja uma representação que ocorre no jogo, este ambiente é construído e estruturado com aspectos que este jogador conhece do contexto sócio-cultural de sua vida cotidiana. Porém, é importante ressaltar que o jogador não está interpretando a si mesmo no jogo. Ele está interpretando um personagem que ele construiu a partir dos fatores por ele identificados em seu contexto sócio-cultural (cotidiano) e que sejam coerentes com as possibilidades de caracterização do personagem no ambiente do jogo.

A interpretação de seu personagem é o momento em que o indivíduo imerge ao mundo de uma outra realidade (a virtual) e passa a vivenciar as experiências únicas que o jogo oferece, sem ter as responsabilidades, preocupações ou frustrações da vida cotidiana. O personagem age e decide conforme uma nova e específica personalidade construída pelo jogador, distinta da personalidade e atitudes do jogador em seu mundo ordinário. No jogo, o jogador vivencia e experimenta a realidade do mundo do personagem, isto é, o mundo fantástico do jogo.

Desta forma, o jogador, ao assumir a personalidade do personagem, passa a ser o próprio personagem enquanto estiver no contexto do jogo. Ao interpretar um personagem o indivíduo experimenta a vida de seu personagem naquele contexto. Portanto

compreendemos que ao experimentar a realidade virtual do ambiente do jogo, o indivíduo está experimentando a realidade de seu personagem e, assim, neste momento do jogo, a realidade do personagem torna-se própria realidade do indivíduo.

4. Considerações Finais

Analisamos que o indivíduo relaciona-se com o jogo e interage nele quando este jogo traz referências de seu mundo cotidiano. Estas referências são necessárias para que o jogador compreenda os elementos do jogo e este tenha um significado. O jogo se apresenta como um mundo imaginário, imaginado e significado por meio de uma representação de aspectos e comportamentos estabelecidos e identificados no mundo “real”. Também se caracteriza como expressão decorrente de uma interpretação do indivíduo.

Assim compreendemos determinados jogos como uma representação da vida, das atitudes, do comportamento e dos valores de uma sociedade. No entanto, ao jogar por meio de uma representação de um personagem, o indivíduo busca uma caracterização de seu personagem que pode ser bem diferente da sua própria personalidade e suas características.

Isto ocorre porque estes jogos propõem ao jogador um universo distinto do seu mundo cotidiano onde ele tem a possibilidade de vivenciar uma outra realidade (virtual). Nesta experiência, o indivíduo interpreta um personagem, representando por meio dele valores, atitudes, comportamentos e personalidade diferentes dos seus próprios. Por sua vez, o jogador ao interpretar um personagem, assume a identidade do personagem podendo desenvolver sua própria narrativa. Esta possibilidade torna sua participação única no contexto de um determinado jogo fazendo com que ele possa imergir na experiência singular oferecida pelo mundo imaginário do jogo.

Referências

- CAILLOIS, Roger, 2001. *Man, Play and Games*. Illinois: University of Illinois Press.
- ELKONIN, Daniil B., 1988. *Psicologia do Jogo*. São Paulo: Martins Fontes.
- GADAMER, Hans-Georg, 2004. *Verdade e Método I – Traços Fundamentais de uma Hermenêutica Filosófica. A ontologia da obra de arte e seu significado*. 6ª edição. Rio de Janeiro: Vozes, São Paulo: Editora Universitária São Francisco.
- HUGHES, John. *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*. Disponível em: www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html [acessado em 18 julho 2007]
- HUIZINGA, Johan, 2004. *Homo Ludens – O Jogo como Elemento da Cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva.

JUUL, Jesper, 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.

_____. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Disponível em: www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/ [acessado em: 20 junho 2007].

KOHLER, Chris, 2005. *Power-UP – How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Indianapolis: BradyGames.

MURRAY, Janet Horowitz, 2003. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp.

RODRIGUEZ, Hector. *The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens*. Disponível em: <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues> [acessado em 14 abril 2007]

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric, 2004. *Rules of Play – Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

SATO, Adriana Kei Ohashi, 2006. *Design de Jogo: imaginário, cultura e significação*. In: SILVA, Jofre (org.) *Design, Arte e Tecnologia – Espaço de Trocas*. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi / Edições Rosari / PUC RJ.

Número de Identificação do Artigo: 1887884297