

# Incorporando personagens: a escolha, a customização e a evolução do avatar no game

Ana Paula Narciso Severo

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, Dept. de Mídias Digitais, Brasil

## Resumo

O mundo ficcional é um mundo povoado. Nele as personagens dançam, falam, correm e "vivem suas vidas". Nas ficções audiovisuais, o espectador observa esse mundo atentamente e o admira, ao mesmo tempo em que tenta participar dele de alguma forma. Vivemos a inquietação de estarmos sempre sendo excluídos dessas experiências extraordinárias, até que um corpo vazio aparece e se oferece a nossa incorporação. Ele nos conduz através da realidade estranha da fantasia e nos envolve nos acontecimentos tornando-nos participantes do novo mundo. Aos poucos, este corpo se abandona aos nossos desejos e motivações e nos deixa guiá-lo dentro de uma nova realidade dando-nos tanta autonomia a ponto de nos transformar nos próprios donos da história. A este corpo damos o nome de avatar. Este trabalho apresenta reflexões acerca da personagem avatar como canalização de nossos atos e constituinte de uma nova subjetividade nos games, na medida em que estes foram disponibilizando uma gama cada vez maior de elementos disponíveis para uma escolha e uma customização dessa personagem, proporcionando cada vez mais uma identificação por parte do interator no avatar.

**Palavras-chave:** games, avatar, customização

**Contato da autora:**  
apanarse@hotmail.com

## 1. Introdução

No cenário contemporâneo, a tecnologia está contínua e mais amplamente presente, potencializando as faculdades humanas. Curiosamente, ela costuma ser mal compreendida em contraste com sua utilização crescente como "facilitador" da vida contemporânea. Nesse contexto, o campo dos jogos eletrônicos tem adquirido bastante espaço nos últimos anos. É cada vez mais difícil encontrar quem não tenha tido algum contato com esse universo virtual. Dessa maneira, podemos perceber a presença dos games, sob diversas formas, no cotidiano das pessoas desde os shopping centers, lan houses, nos bares das esquinas sob a forma de arcades – também chamados de fliperamas –, nas casas das pessoas sob a forma de consoles, computadores e em dispositivos móveis como celulares, ipods e em games portáteis. Além disso, os jogos eletrônicos têm conquistado ambientes diversos como, por exemplo, artigos em revistas, programas de

televisão e, até mesmo, discussões científicas e pesquisas acadêmicas.

Os games se transformam muito rapidamente gerando tendências. Dentre elas, uma tendência que está crescente, não só no universo digital, mas em outras mídias, é a busca pela liberdade de personalização. Nos games, a personalização, além de ser um dos atrativos pertinentes aos games atuais, está se tornando uma forte característica que permite ao jogador a possibilidade de escolher e modificar muitos elementos do jogo como, o ambiente, a câmera, o tempo, o som, as personagens, entre outros.

Muitos games permitem ao jogador personalizar e explorar algumas características do avatar, como os aspectos visuais e os aspectos da personalidade, habilidades e capacidades da personagem. Um exemplo são os jogos da série *The Sims*. Nesses jogos, o interator pode escolher desde o tipo de cabelo, vestimentas, a cor dos olhos, os gostos, interesses, entre muitos outros detalhes relacionados à aparência e a psicologia da personagem. O fato de oferecer uma gama de características na formação de um avatar permite ao jogador escolher as que mais lhe agradarem dentro de um determinado contexto. Dessa forma, ele poderá se identificar muito mais facilmente com a personagem que o representará no ambiente virtual. "É essa identificação encarnada que se responsabiliza pela intensificação da competitividade e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator" [Santaella 2007].

Por interator entendemos o indivíduo derivado da atividade de interação com o ambiente, uma atividade que exerce ação mútua com algo, afetando ou influenciando a condição do outro. Antes de ingressar nos ambientes virtuais que exigem a presença de um avatar, o interator deve aceitar, escolher ou construir um corpo agregado de características físicas e habilidades dentro das opções sugeridas pelo game. Assim, o avatar será o elemento condutor do jogo e através dele tudo irá acontecer. O que estamos percebendo é que os games estão oferecendo uma rede cada vez maior de recursos disponíveis ao interator para uma personalização do avatar. O que tem chamado a nossa atenção nesse contexto é a questão da personalização estética do avatar, na medida em que a construção inicial e o acompanhamento evolutivo e personalizável dele parece estimular a projeção e imersão do usuário nesse ambiente virtual.

Este trabalho é parte de uma pesquisa maior em andamento e, portanto, pode estar sujeito a mudanças.

O objetivo aqui é levantar entender como o avatar foi se constituindo como um canal de participação do interator no ciberespaço e se colocando a disposição de uma identificação proporcionada pela escolha e customização cada vez mais liberal dessa personagem. Este trabalho está dividido em seis seções: a primeira apresenta uma introdução ao assunto que será abordado neste artigo, a segunda traz uma contextualização do avatar enquanto construção subjetiva e customizável, mostrando considerações de alguns autores a respeito desse elemento; a terceira seção mostra como a participação do interator foi sendo estruturada através de uma identidade virtual, constituindo os avatares; a seção quatro fala ainda a respeito do avatar como experimentação de diferentes subjetividades; a seção cinco traz um acompanhamento do processo de escolha, construção, customização e acompanhamento evolutivo do avatar a partir de alguns jogos de sucesso; por fim, a seção seis faz reflexões acerca de um deslocamento do conceito de agenciar no game para o avatar.

## 2. Trabalhos relacionados

Os games possuem uma rede de elementos que, em conjunto, provocam estímulos no interator. Uma leitura dos autores Murray [2003], Hamit [1993], Sampaio *et al.* [2001], Tavares [2004], entre outros, possibilita identificar elementos que funcionam como intensificadores da imersão como, por exemplo, a interação, os objetivos a serem concluídos, a história, o agenciamento, a identificação com o avatar, as descobertas, a exploração de um ambiente, a evolução da personagem, a liberdade de customização sob os elementos do jogo, o recursos de som e imagem, entre outros. Percebemos ainda, que a maioria desses elementos estão relacionados ao avatar e atuam através dele. A partir do avatar é que o interator vai relacionando os demais elementos, encaixando-os e fazendo todo o jogo ganhar sentido.

Machado [2002] descreve o aparecimento do avatar e cita a personalização do mesmo através da implementação de qualidades e capacidades conforme a experiência adquirida ao longo do jogo por essa personagem. Para ele o resultado dessa personalização é um processo de negociação entre as fantasias e desejos do interator projetado no avatar e os atributos e possibilidades previstos no programa. Outros autores, como Edward Castronova [2003], costumam fazer um paralelo entre corpos virtuais ou avatares e nossos corpos terrestres, mostrando a importância do avatar enquanto corpo do interator e o reconhecimento de suas características pelos demais participantes.

“[...] the avatar becomes the player’s body, for all intents and purposes, when the player is presente in the virtual world. As with Earth bodies gave a large impact on well-being. Tall avatars can see over short ones, and strong avatars can fight better than weak ones. Avatars with more accomplishments in the world generally

have greater powers: they fight better, travel faster, and have more and better things (weapons, houses, vehicles). Avatars that have male and female characteristics (in terms of body shape, facial hair, and so on) are treated as ‘male’ and ‘female’, just as they are Earth, by the society of other players” [Castronova 2003].

Há ainda outros autores que abordam o avatar em seus trabalhos, porém, a maioria deles, cita o avatar e discorrem a seu respeito, de certa forma, que as discussões acerca desse elemento ainda giram em torno de descrições e análises superficiais que são utilizadas como base para estudos mais aprofundados de outros temas também relevantes nos games. Com respeito a personalização, portanto, os estudos em torno do avatar ainda encontram-se bem escassos, o que não só torna essa pesquisa mais desafiadora como importante para os estudos atuais dos games, considerando ainda que essa personalização do avatar encontra-se em constante expansão nos games atuais.

Na próxima seção veremos como o avatar se estruturou como uma forma de participação diferenciada no mundo virtual a fim de compreendê-lo também como canalização do interator e de suas intenções no game.

## 3. Aprendendo a nadar

A idéia de ter a narrativa como forma de organização da experiência proposta por autores como Gomes [2008], nos faz lembrar de que essa experiência organizada pode ser uma experiência vivida ou que ainda podemos vivenciá-la. É do desejo de vivenciar novas experiências que, a todo momento, o homem cria novos mundos nos quais ele pode se projetar. Tantos os livros, como o teatro, a tv, o cinema e o computador nos oferecem, de formas diferentes, essa possibilidade de vivenciar experiências em mundos ficcionais diversos. A diferença do computador para os demais meios, de acordo com Murray [2003], é que o computador, por ser participativo e criador de espaços navegáveis intensifica esse desejo de adentramento do novo mundo. A capacidade que esse meio teve de reunir as linguagens dos demais, combinando-as e fazendo emergir características próprias, trouxe-nos um mundo diferente, onde podemos finalmente mergulhar e vivenciar, de uma forma totalmente nova, experiências que sempre desejamos viver.

“Para realizar tudo isso, o ciberespaço se apropria promiscuamente de todas as linguagens pré-existentes: a narrativa textual, a enciclopédia, os quadrinhos, os desenhos animados, a arte do ventríloquo e das marionetes, o teatro, o filme, a dança, a arquitetura, o design urbano etc. Nessa malha híbrida de linguagens nasce algo novo que, sem perder o vínculo com o passado, emerge com uma identidade própria” [Santaella 2008].

Ao adentrar no mundo virtual o interator depara-se com a necessidade de acontecer nele ao invés de somente acompanhar o desenrolar dos acontecimentos. Ele agora precisa “aprender a nadar”, o que Murray [2003] caracteriza como uma exigência dos ambientes considerados participativos. Assim, no ato da própria interação e de buscar as coisas que não mais lhes são dadas totalmente organizadas por outro meio, o interator experimenta uma realidade onde suas decisões implicarão conseqüências. Ou seja, “no computador, encontramos um mundo que é alterado dinamicamente de acordo com a nossa participação” [Murray 2003]. Isso é o que Murray chama de agência e que será discutido mais adiante neste artigo.

No mundo digital existe uma infinidade de ambientes participativos: sites de relacionamento, salas de bate-papo, chats, fóruns, blogs, games, simuladores, entre muitos outros. Normalmente para se constituir como participante desses ambientes é necessário preencher uma série de requisitos, começando com a criação de uma conta e de um perfil ou personagem que será a identidade representada para os demais participantes do mundo virtual. Para identificar-se em uma identidade virtual, o interator se depara com uma série de opções que variam de acordo com o ambiente. Essa identificação pode vir desde um *nickname* (apelido) e pode vir acompanhada de foto, silhueta, descrição de perfil e imagem gráfica ou personagem (animada ou estática), ou até tudo isso junto, funcionando como sua representação virtual nesse universo.

Os *nicknames* se apresentam como uma primeira identificação do interator, uma primeira referência, como seu nome. Eles podem funcionar como sua única representação, como é o caso de algumas salas de bate-papo, programas de mensagens instantâneas e jogos textuais como os MUDs (*Multi User Dungeons*). Um *nickname* pode expressar um estado emocional através de um adjetivo, sinais ou mesmo emoticons agregados a ele. Em ambientes virtuais onde o *nick* aparece como única forma de representação, uma criatividade maior é necessária na hora de criá-lo, pois será ele o que irá causar a primeira impressão dentro do ambiente, despertando ou não interesse por parte dos demais interatores.

Ultimamente salas de chat e programas de mensagens instantâneas têm oferecido complementações aos *nicks* como, por exemplo, espaços destinados a uma imagem gráfica ou fotos e até vídeos enviados em tempo real através de uma *web cam*. As imagens gráficas, por sua vez, antes estáticas, evoluíram rapidamente em imagens dotadas de movimento, dando vida a personagens representativas. No programa de mensagens instantâneas da Microsoft, *MSN Messenger*, por exemplo, é possível criar personagens animadas chamadas *WeeMee* que podem funcionar em substituição à foto do interator (ver figura 1).

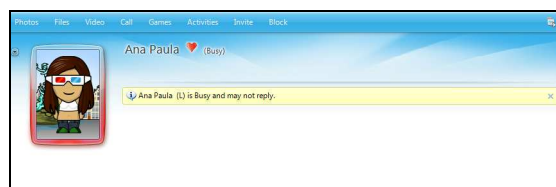


Figura 1: Janela do MSN Messenger

A presença de personagens animadas abriu possibilidades para novas formas de se expressar dando complemento às mais antigas como, por exemplo, através de gestos e até mesmo de expressões faciais. Os adjetivos utilizados nos *nicks* podem então se “materializar” de alguma forma constituindo corpos virtuais. Vejamos o que Tavares [2004] nos traz sobre essa idéia de expressividade proporcionada por esses novos corpos como imagens virtuais representativas:

“Diferentes dos Nicknames (apelidos) que representavam as pessoas nos chats e MUD’s [...] a representação gráfica, visual, do avatar, quer seja bidimensional ou tridimensional, podia ser acrescida de animações, como correr ou cumprimentar, expressões, de raiva ou felicidade, e melhorado com roupas e adereços, e até mesmo transportes como skates ou bicicletas. Tais modificações abriam uma possibilidade de identificação do interator com sua representação no mundo virtual, que os chats e MUD’s (ambientes de texto) sequer podiam sonhar” [Tavares 2004].

Dessa forma, através de uma maior identificação proporcionada pelo corpo virtual, o interator é convidado a se “teletransportar” para o novo mundo e nele encontrar o seu “espaço”. O acompanhamento identificatório que costumava aparecer na literatura, teatro, televisão e cinema, surge no ciberespaço como um “transporte identificatório” [Santaella 2008], ao mesmo tempo em que fornece ao antigo espectador certo poder de organização da experiência que ele quer vivenciar.

#### 4. Incorporando personagens

A noção de possuir um corpo virtual junto às possibilidades de assumir diferentes identidades oferecidas por um meio participativo não só transporta o interator para o universo virtual, mas cria a necessidade de oferecer um espaço por onde esse corpo possa transitar. É assim que Damer [1998] nos traz a expressão “the new avatar cyberspace”, os mundos constituídos por avatares, que se apresentam como uma nova fronteira para os espaços de participação, transformando as interfaces em espaços na internet. Em seu livro *Avatars!* Damer [1998] explora muitos espaços na web que se constituem como ambientes “habitáveis” por avatares. Neles, o interator participa de salas de chat, eventos sociais, jogos e simuladores através de corpos virtuais disponibilizados por estes mundos. As possibilidades de embarcar por esses espaços em múltiplos corpos são quase infinitas e parece ser o que há de mais marcante quando o assunto é se aventurar em novas experiências por outros

mundos. Em muitos desses espaços virtuais, e principalmente nos games, a porta de entrada se constitui no próprio avatar e o interator deve escolher ou construir sua personagem caso queira participar do ambiente.

A idéia de usar o termo avatar para designar o corpo virtual do interator ou incorporação dele na personagem afim de penetrar em outro mundo não surgiu simplesmente para o mundo digital. O termo avatar, do sânscrito *avatara*, vem do hinduísmo e significa a descida de um ser divino à terra materializando-se e assumindo a forma de um homem ou animal. Em outras palavras, no hinduísmo o avatar era o corpo utilizado temporariamente por um deus com o objetivo de penetrar no ambiente terrestre em suas visitas.

Segundo Machado [2002], o termo avatar foi designado à representação visual do interator no ciberespaço pela primeira vez por Morningstar [1985], em seu mundo virtual chamado *Habitat*, o primeiro onde foi possível “habitar” sob a forma de um avatar. O termo foi então popularizado por Neal Stephenson [1992 apud Machado 2002] em seu livro de ficção científica *Snow Crash* e, desde então, vem sendo utilizado para todo tipo de representação gráfica visual do interator no ciberespaço.

Muitos dos ambientes que nos permitem incorporar um avatar proporcionam experiências que só podem ser vivenciadas através desse corpo virtual, não sendo permitida nenhuma outra forma de interação que não passe por ele. Um exemplo que podemos citar é o da na primeira sala de chat visitada por Damer [1998], onde as interações não passam de conversas, mas, para que a conversa aconteça, faz-se necessário que os interatores aproximem os corpos de seus avatares, caso contrário não verão o que o outro está falando. A própria noção espacial de um ambiente virtual se dá através da condução do corpo do avatar em um processo de navegação e exploração do ambiente e ainda podemos dizer que, inclusive os estímulos sensoriais que recebemos do ambiente, passam através do corpo virtual. Sendo assim, de acordo com Castronova [2003]:

“When visiting a virtual world, one treats the avatar in that world like a vehicle of the self, a car that your mind is driving. You “get in” look out the window through your virtual eyes, and then drive around by making your virtual body move. The avatar mediates our self in the virtual world: we inhabit it; we drive it; we receive all of or sensory information about the world from its standpoint”.

Dessa forma, uma vez constituídos como corpo virtual no ambiente do ciberespaço, somos participantes do novo mundo, fazendo tudo ser e acontecer por meio da interação estabelecida com nosso novo corpo. Uma vez no avatar, somos os próprios organizadores de nossa experiência no mundo

virtual. Contudo, ao mesmo tempo em que permitem nossa entrada e participação através da incorporação, os avatares também nos oferecem a oportunidade de experimentação de sermos um outro.

#### 4.1 Novas subjetividades

De acordo com Murray [2003], quando entramos no ciberespaço, é como se estivéssemos em uma espécie de palco, como no teatro, interpretando personagens. Para a autora, o avatar funciona como uma espécie de máscara que vestimos para participar de um ambiente de encenação em outra realidade.

“A máscara separa os participantes dos não participantes e reforça a natureza especial da realidade compartilhada. Ela cria as fronteiras da realidade imersiva e sinaliza que estamos representando – e não atuando como nós mesmos [...] Ela nos permite entrar no mundo artificial e, também, manter uma parte de nós mesmos fora dele” [Murray 2003].

É isso que os corpos virtuais representacionais nos permitem. Neles podemos assumir identidades alternativas e corpos totalmente diferentes dos nossos. Podemos ser gordos, magros, feios, bonitos, homem, mulher, criança, podemos ainda incorporar animais, objetos e até seres unicelulares, como no jogo *Spore* [2008], onde podemos experimentar a sensação de criar vidas incorporando organismos microscópicos desde sua forma aquática até uma forma de vida inteligente. Enfim, no universo digital podemos ser qualquer coisa que desejarmos ser de acordo com as possibilidades disponibilizadas pelo programa em uso.

Turkle [1995 apud Machado 2002], nos fala que os ambientes virtuais dão “às pessoas a chance de explorar múltiplas personalidades e experimentar diferentes aspectos da subjetividade, jogar com sua própria identidade e tentar outras”. Uma das características do ciberespaço encontra-se exatamente nessa possibilidade de assumirmos uma multiplicidade identitária com sucesso. A incorporação de subjetividades, que segundo Santaella [2006] já é constitutiva do ser humano, encontra no anonimato proporcionado por esse novo meio, condições propícias para a incorporação. As formações sociais da cultura digital, que são chamadas pela autora [2008] de pós-modernas, são formações que são instauradas por uma cultura que “promove o indivíduo como uma identidade instável, como um processo contínuo de formação de múltiplas identidades” [Santaella 2008]. Esse processo de incorporação de novas identidades leva o indivíduo ao limite da experimentação de identidades múltiplas compartilhadas e arrasta desejos, fantasias, e imaginários a novos contextos e realidades.

A própria recontextualização que o ambiente impõe já desloca o interator de sua realidade sincronizando-o, através de uma personagem pertencente ao contexto gerado no ambiente virtual. Assim, ao nos depararmos com o novo corpo, sob um contexto gerado em um

novo ambiente, um novo ponto de vista também nos é dado a partir do corpo virtual e a interatividade, constituída a partir das limitações desse corpo, também nos transporta para a participação no novo mundo. Nos games baseados em avatares, toda a nossa participação é moldada pelo corpo virtual que dispomos e depende dele para concretizar-se.

O fato de estar compartilhando um contexto comum com outros participantes gera um significado ainda maior na experiência do interator, visto que somos seres que necessitamos do outro para concretizar nossas subjetividades. De fato, “Muito do que percebemos e experienciamos é construído socialmente [Santaella 2006]. Isso acontece porque, o ser humano, quando busca construir uma nova subjetividade inscrita no corpo, ele tem em mira um corpo ideal dentro de determinado contexto cultural e social. Geralmente, quando um ambiente virtual nos oferece um espaço contextualizado, ele oferece também corpos virtuais correspondentes àquele contexto. Esses corpos podem ser impostos, escolhidos ou construídos por nós e é a subjetividade inscrita nele, que fará com que nos sintamos incluídos como parte do ambiente e, em alguns games, essa subjetividade fará mesmo toda a diferença na interação através das habilidades e características extracorporais adquiridas.

A escolha de uma subjetividade através de personagens tem se tornado um dos recursos atrativos utilizados pelos ambientes virtuais. Castronova [2003] nos fala que o modelo econômico de participação do ciberespaço reduziu-se a uma teoria da escolha do avatar e acrescenta que alguns jogadores acham que distribuem melhor o seu tempo experimentando múltiplos avatares do que um só. Dentro dessa mesma idéia Tavares [2004] fala sobre o prazer de experimentar múltiplas subjetividades hoje como algo sadio e até necessário numa cultura caracterizada por essa fluidez subjetiva e afirma que, nos games, mesmo que o jogador “negocie um final prematuro durante o jogo, ele quer usufruir da oportunidade de escolher novos corpos ou novos meios, modificá-los, equipá-los, treiná-los, enfim construir um novo eu” [Tavares 2004].

Logo, novas formas de subjetividade nascem a todo instante para serem incorporadas e transformadas por nós no calor do contexto do ambiente em que imergimos. E elas se impõem mesmo como nossa identidade virtual. Assim, se uma mulher, constrói uma personagem masculina em um ambiente virtual, ela se constituirá como sendo do sexo masculino para os demais participantes e todos se referirão a ela como sendo realmente um ELE.

Como pudemos perceber, os avatares estão espalhados por todo o universo virtual, colocando-se cada vez mais como uma identificação do interator, mas é no game onde o avatar mais se impõe. Ele normalmente assume a função principal no jogo e, todas as outras personagens presentes neste ambiente,

se colocam em algum momento em contato ou interação com ele. Até mesmo personagens que se caracterizam como meros ornamentos do game funcionam como uma parte do próprio cenário virtual e possuem sua visualidade e suas ações programadas afim de dar um maior desenvolvimento ao ambiente por onde o avatar passa.

## 5. O avatar no game

Desde cedo, o avatar constituiu-se como um canal de participação e de experimentação de novas subjetividades nos games. Quando os jogos eletrônicos estruturaram-se como espaços navegáveis em uma tela, os avatares, ainda que meros símbolos pixelizados, já surgiam como representantes virtuais do interator (ver figura 2).



Figura 2: Jogo Pac Man

Mesmo ainda nos primeiros MUDs – jogos de encenação textuais – que começaram a surgir em 1978, a estruturação de uma personalidade descrita textualmente e concretizada na mente do interator, já projetava-se como uma imposição para a formação de um avatar.

Como já vimos em Tavares [2004], o aparecimento de uma representação gráfica visual do interator trouxe maior possibilidade de identificação deste com sua representação no mundo virtual. Os primeiros jogos costumavam disponibilizar apenas um avatar composto por características físicas que podia ser incorporado pelos interatores. Estes, por sua vez, teriam de se conformar com tais perfil e características apresentadas naquela personagem. Aos poucos as possibilidades de escolha do avatar foram surgindo de uma forma bem sutil, primeiramente ligada ao aspecto *multiplayer* do jogo até descobrir o sucesso na oferta de múltiplas subjetividades à escolha de um só interator. E assim podemos notar cada vez mais opções de personagens que podem ser selecionados e construídos, nos jogos que trabalham com avatares. Dessa forma, tentaremos por meio de alguns games estruturar como essa questão da escolha da personagem avatar nos jogos eletrônicos foi se multiplicando.

### 5.1 A escolha do avatar

Em jogos menos recentes, as possibilidades de escolha do avatar, quando se pensava em algo que podia

representar o interator nos games, eram bem escassas. Na maioria dos jogos só existia uma personagem com personalidade já fechada e características fixas disponível à incorporação do jogador. Isso ainda existe em alguns jogos recentes, mas como veremos, muitos destes jogos estão começando a disponibilizar uma customização ainda que apenas evolutiva da personagem durante a trajetória do jogador.

Em alguns jogos da série *Super Mario* da década de 80, mostrou-se a possibilidade de escolher entre duas personagens: o encanador Mario ou seu irmão Luigi. No entanto, as diferenças entre os dois não passavam da cor da roupa. Tanto Mario como Luigi possuíam as mesmas limitações e mesmas habilidades e não existia nada em seus perfis que fizessem alguma diferença na hora de jogar. A vantagem em ter duas personagens estava ainda apenas relacionada ao modo *multiplayer*, onde dois jogadores podiam jogar juntos, ajudando-se ou enfrentando-se.

Os jogos de luta, até então, só disponibilizavam um avatar à incorporação do interator. Em 1987, no jogo de luta *Street Fighter*, ainda nos arcades, o jogador só podia incorporar uma personagem, e com ela ia enfrentando uma série de combates por vários países (ver figura 3).



Figura 3: *Street Fighter* (1987) – versão para fliperama

Com o aparecimento de *Street Fighter II* [1991], uma revolução se instaurou na história da escolha do avatar, não só dos jogos de luta como de todos os outros. Primeiro jogo de luta a disponibilizar oito personagens selecionáveis (ver figura 4), ele ganhou o *Guinness Games* 2008 como jogo de luta mais clonado. "Elementos originais do jogo como combos, arenas e personagens com perfis e características distintos, são agora, elementos padrão de qualquer jogo de luta bem-sucedido" [Guinness Games 2008].

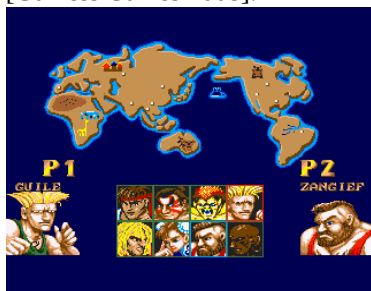


Figura 4: *Street Fighter II* - 8 personagens selecionáveis com perfis distintos

Em jogos de plataforma como *Donkey Kong Country* [1994] podemos notar já dois perfis de

personagens distintos. No game o interator pode jogar com dois macacos de perfis diferentes que influenciam na sua forma de jogar. Os dois macacos entram em cena juntos, mas só um pode jogar por vez, e cabe ao interator selecionar durante o jogo o que ele achar que melhor se encaixa em cada jogada. Temos aí, duas personagens que se complementam mutuamente, influenciando a própria experiência do jogar do interator. Essa característica acompanhou todos os outros jogos da série *Donkey Kong* que vieram posteriormente, tornando-se uma característica particular desse título. Outros games como *Resident Evil II* [1998], também já começavam a disponibilizar dois personagens jogáveis com diferenças de perfis e habilidades, que influenciavam no desenvolvimento do jogo como um todo.

O aumento da frequência com que os jogos disponibilizavam várias personagens selecionáveis não só possibilitou a experimentação de diferentes subjetividades, como permitiu ao jogador escolher uma com a qual ele poderia se identificar mais, facilitando ainda mais o processo de identificação do interator com a personagem que o representa. Porém, mesmo após a possibilidade de escolha cada vez maior entre perfis de diferentes personagens, os jogos continuavam inovando quanto ao quesito escolha do avatar. Jogos que disponibilizavam muitas personagens formadas à escolha do jogador, passaram a multiplicar suas opções de escolha. Por exemplo, no jogo de luta *Tekken 3* [1998], além de um perfil individual, cada personagem ainda recebia duas versões com características físicas diferentes que podiam ser selecionadas de acordo com o botão apertado pelo interator no momento da seleção do avatar.

Partindo para outro gênero como o de esportes, podemos ainda perceber que as personagens de um time, em games de futebol menos recentes, por exemplo, não possibilitavam de maneira alguma, a interferência nos corpos dos jogadores, – nem com relação às suas habilidades, nem posições no campo e nem mesmo uniforme e acessórios – algo que mudou completamente nos games desse gênero mais recentes, como veremos mais adiante.

Mesmo permitindo cada vez mais opções de perfis diferentes à disposição do interator, tanto nesses games, como em outros não citados, notamos que, os perfis e as características iniciais dos avatares se mantêm, de certa forma, fixas. As personagens se apresentam ainda como subjetividades fechadas, que podem ser apenas escolhidas e experimentadas pelos interatores. Para Tavares [2004], esse tipo de personagem mantém uma certa distância física do interator. "Jogamos a uma certa distância dela, observando-a, e tendo de nos conformar com a aparência e as possibilidades deste [...]".

Mesmo assim, essas personagens ainda podem nos representar e, diferentemente de um acompanhamento

apenas psicológico, podemos controlá-las, fazendo-as responderem por nossas ações. Talvez, nesse ponto, elas não nos representem como nosso desejo de imagem corporal, mas, apenas como representação de nossos atos e vontades, ou seja, como único meio pelo qual podemos acontecer dentro de um novo ambiente.

De toda forma, o que podemos perceber é que mesmo os games que só disponibilizam um avatar, estão aderindo a algum tipo de customização evolutiva em que o interator não mais apenas aceita a evolução de atributos e habilidades do avatar, mas as escolhe dentre um número variado de opções. Assim como esses jogos foram, aos poucos, aderindo à nova tendência da escolha entre cada vez mais construções fixas disponíveis, da mesma forma, eles estão agora aderindo a uma nova tendência de disponibilização de características aleatórias que podem ser combinadas na construção de uma subjetividade representativa. Uma multiplicação de opções de subjetividades está sendo disponibilizada ao interator, chegando a um número quase infinito possibilidades de escolhas. Estamos saindo da escolha de construções para a construção de escolhas.

## 5.2 A identificação rumo à customização

Quando pensamos em avatar, costumamos pensar diretamente na imagem gráfica de uma personagem qualquer que o interator controla e que o representa em um determinado ambiente. Porém, como pudemos perceber, o avatar é muito mais do que somente uma representação gráfica do interator. Ele também constitui novas subjetividades e representa nossas intenções e ações diretas no ambiente virtual. É por isso que, freqüentemente, nos referimos a estas personagens como nós mesmos.

Da mesma forma que estas personagens nos proporcionam uma enorme realização de participação do novo mundo, elas também conseguem nos frustrar quando não atendem às nossas expectativas. A frustração é ainda maior quando não podemos interferir em nada que possa fazê-la melhorar. Sentimos, talvez, um desconforto ainda maior do que aquele que sentimos quando nos frustramos com algumas personagens com as quais nos identificamos em narrativas mais passivas de livros e filmes, sobre as quais não temos nenhum poder sequer sobre suas ações, que dirá sobre suas características pessoais. Se estamos lutando através de uma personagem forte e lenta, mas sabemos que controlamos muito melhor uma personagem menor, mais frágil, porém mais rápida, ou se sabemos que para determinado obstáculo seria melhor uma personagem de ataque a distância do que uma de ataque corpo a corpo e não podemos fazer nada à respeito e, ainda por cima, falhamos na missão, a vontade que temos é de imediatamente xingar a personagem e quem a criou. Alguns jogos se tornam praticamente impossíveis de jogar depois que o avatar deixa de corresponder às nossas expectativas. Nesses casos,

“[...] podemos observar que, não apenas os avatares nos representam, quer em aparência ou em vontades, mas também nos impõe em parte a sua vontade, na forma de suas habilidades e limitações” [Tavares, 2004].

Se a identificação que temos com o avatar se rompe em algum momento do jogo e não retorna, o jogo não se sustenta e acabamos desistindo de jogar. Talvez seja por isso que jogos mais recentes não só tem possibilitado a escolha de um grande número de avatares já formados, como estão disponibilizando também uma série de atributos, à escolha do interator, que podem ser agregados a estes corpos virtuais. Assim, no ato de intervenção do avatar a quebra da identificação se torna mais difícil. Como exemplo, podemos citar novamente um dos games da série *Tekken* que, em sua quinta versão [2006], traz além das personagens já conhecidas em versões anteriores, novas personagens selecionáveis e, como novidade, um modo de customização de todas as personagens, disponibilizando acessórios e roupas que podem ser agregados à elas (ver figura 6). Neste jogo, para customizar as personagens, o jogador deve lutar em um modo *singleplayer*, onde a cada luta, dependendo da forma e da rapidez com que for vencida, determinada quantidade de pontos é disponibilizada para o jogador. Esses pontos podem ser trocados por acessórios na tela de customização de personagens.



Figura 6: Tekken 5 – modo de customização das personagens

Vale ressaltar que essa customização é apenas ornamental e não interfere no desempenho do avatar. Porém, a customização apresentada neste título, embora não influenciasse em nada nas habilidades do avatar, foi tão bem recebida pelos fãs, a ponto de reaparecer nas demais versões lançadas do game. Neste caso específico, a satisfação do interator na customização parece estar mais relacionada a uma diferenciação da personagem do que à influência que ela causa neste. Aliado a isso, soma-se o fato de podermos escolher algum acessório que nos agrada e que possa ter algum significado para nós quando agregado aquele corpo. Isso nos faz lembrar do que Castronova [2003] nos fala em seu estudo sobre a escolha do avatar, quando associa a satisfação e o bem-estar às características físicas que diferenciam o avatar no ambiente do game. Vejamos o exemplo citado por ele:

“Suppose the agent likes being a tall person, and suppose that two avatars both have the attribute {ten feet tall}. The avatar that exists in a world with characteristic {most people are 3 feet tall} will provide her with more satisfaction than the avatar in world with characteristic {most people are 30 feet tall}”.

Nesse sentido, as características do avatar estão relacionadas diretamente a diferenciação e ao modo como o interator se sente com elas, como indivíduo único e possivelmente superior aos demais participantes do game. Essa forma de diferenciação, portanto, foi vista por alguns criadores de comunidade virtuais, como um privilégio e eles souberam se aproveitar muito bem disso. Algumas das primeiras comunidades virtuais dotadas de avatares, disponibilizavam pequenas customizações aos corpos virtuais. Em muitas delas, porém, como a *The Palace: Visual Chat Software* [1994], uma das visitadas por Damer [1998], a customização do avatar só era possível se o interator fosse usuário registrado pagante. Caso contrário, ele só poderia entrar como visitante e seu avatar permanecia idêntico aos de todos os demais desprivilegiados. Muitos servidores piratas de jogos de MMORPGs, também se sustentam por muito tempo *online* disponibilizando além da customização normal, customizações Vips, que só são disponibilizadas para usuários contribuintes financeiros. Essas customizações podem interferir ou não nas habilidades dos avatares, mas o intuito maior parece ser mesmo a diferenciação de uma minoria de interatores.

Contudo, não é sempre que a customização funciona somente como ornamento de corpo virtual, visando apenas uma diferenciação. Em jogos, como a maioria dos RPGs, por exemplo, a customização está totalmente relacionada aos atributos da personagem e poderá fazer toda a diferença na interação e no desenrolar do jogo. Sua trajetória será constantemente marcada pela implementação de novos atributos e acessórios e ela pode inclusive receber missões diferentes das dos outros participantes, dependendo de seu nível e de outros atributos como profissões, classes (guerreiro, mago, sacerdote etc), entre outros. Por outro lado, suas habilidades intrínsecas, que podem ser editadas pelo interator, também são mostradas através dos atributos corporais visíveis. Uma personagem de túnica, por exemplo, estaria mais associada a classes de menor poder físico do que uma personagem de armadura de metal e, portanto, poderia morrer mais facilmente em um combate corpo a corpo. Essa associação é dada mais pelos acessórios editáveis do que pelo próprio porte físico do avatar em si. Mas também, depende muito do contexto e da proposta do ambiente virtual, sendo passível de modificações a qualquer momento.

Alguns games estão disponibilizando uma construção inicial dos avatares que está ficando cada vez mais editável. Uma maior variedade de atributos está sendo disponibilizada na constituição do corpo

virtual. Antes de começar a jogar, o interator pode construir uma subjetividade desde o início através de uma série de atributos disponibilizados pelo ambiente virtual. Nesse caso, ele não tem mais que escolher entre subjetividades já formadas, mas entre estes atributos, que serão combinados na constituição da nova subjetividade. O aumento das opções de edição dos avatares tem mostrado o seu grande potencial e atraído, cada vez mais, novos interatores para o universo dos games. Estes, por sua vez, estão incorporando essa nova tendência nos mais diversos gêneros, desde os jogos de luta até os de esporte, de ação, corrida, RPGs, entre outros.

Além disso, muitos dos games que dispõem de apenas um avatar a incorporação do interator, também tem aderido a características customizáveis, oferecendo novas possibilidades de identificação do interator com o avatar a partir de uma customização evolutiva. Em jogos como *Gran Turismo* [1997] e *Need for Speed: Underground* [2003], além da grande variedade de carros selecionáveis, o jogador tem a opção de melhorar e customizar os carros que já possuía, escolhendo peças existentes como *upgrades*. Outro game de sucesso que possibilitou uma customização evolutiva de uma subjetividade já formada foi *Grand Theft Auto: San Andreas* [2004]. Neste game, o interator pode utilizar pontos do ambiente em função do avatar, ao mesmo tempo em que a interação com o ambiente influencia nela no sentido de que ela pode engordar caso coma demais ou emagrecer se comer de menos, pode ficar mais forte malhando, pode comprar roupas e até tatuar o corpo. Essas características atribuídas à personagem, por sua vez, irão influenciar nas missões principais definidas pelo jogo, visto que, tais características podem ser convertidas em valores que se agregarão ao corpo do avatar como atributos e habilidades. Por exemplo, o respeito dos demais companheiros da gangue pelo avatar funciona de acordo com as características corporais definidas pelo interator para ele. Estes pontos, por sua vez, farão enorme diferença dentro da trajetória principal de missões propostas pelo game.

Neste caso, a customização evolutiva parece quebrar essa incorporação imposta por um avatar completo, dando ao jogador uma liberdade, ainda que, muitas vezes, bem limitada, de intervenção do corpo virtual.

Em alguns ambientes virtuais, como no universo de *Second Life* [2003], uma comunidade virtual de simulação bastante conhecida na web, as opções de criação de avatares são quase infinitas, uma vez que o ambiente disponibiliza um software de edição de corpos, onde cada interator pode construí-lo da maneira que bem desejar. O jogo *Spore* [2008], também disponibiliza seu próprio software para a construção de criaturas, oferecendo uma liberdade de modelagem dos corpos impressionante (ver figura 7). Esses dois ambientes são exemplos de universos virtuais que dão uma maior liberdade ao interator na

construção de subjetividades, tornando as possibilidades de experimentação de novos corpos praticamente infinitas.



Figura 7: modo edição de personagem - *Spore* (2008)

No gênero de esportes, temos o game recente de futebol *Pro Evolution Soccer* [2010] para *Playstation 3* que está fazendo um grande sucesso. Foi lançado no começo do ano e era o jogo mais esperado até então, com a promessa de dar cada vez mais liberdade ao interator, como já vinha fazendo em versões anteriores. O game chega ao mercado oferecendo a possibilidade quase que total de intervenção do interator nas personagens e no game de uma forma geral. As edições dos jogadores são muitas e as possibilidades vão desde a criação de avatares totalmente novos, que podem inclusive conter o rosto do próprio interator a partir de uma foto, até a edição dos avatares de jogadores de futebol já conhecidos. O interator pode editar as características físicas, como olhos, nariz, cabelo, corpo, acessórios como tamanhos do uniforme, meias altas ou baixas, camisa por dentro ou por fora do short e chuteiras (ver figura 8). Ele ainda pode acrescentar detalhes como pulseiras, curativos, pode trocar as posições dos jogadores no campo, mudar as táticas e ainda as habilidades como força do chute, cabeçada, velocidade em campo, entre muitas outras. Além disso, o game possui atualizações automáticas periódicas que trazem novas características como opções de edição e atualizações do próprio universo do futebol como novas contratações dos times, entre outros. A próxima versão do game, que será lançada em 2011, já está sendo propagada com o slogan: Liberdade Total! E promete surpreender cada vez mais em termos de liberdade personalizável.



Figura 8: *Pro Evolution Soccer* (2010) – escolha e edição de chuteiras

Como já foi dito, o intuito da customização nos jogos nem sempre se reduz somente à aparência física e a diferenciação. Como podemos ver na figura da edição de chuteiras do game *Pro Evolution Soccer* 2010, cada chuteira, além de conter suas qualidades físicas, como cores, detalhes, tamanhos, entre outros, influenciam também nas habilidades dos jogadores como velocidade, efeito de chute etc. O exemplo desse game de futebol citado é só mais um entre todos os que a mudança dos atributos físicos influencia na interação ao longo de todo o jogo. O intuito da customização pode muito bem funcionar com as intenções de uma simples diferenciação, mas, de certa forma, quando ela tem por objetivo último modificar alguma característica que influenciará diretamente na interação e na maneira de jogar, ela acaba constituindo as motivações do interator no ato da construção e edição ao mesmo tempo em que contextualiza e justifica as ações do avatar no ambiente.

Essa variedade de opções de personalização oferecidas pelos games, além de multiplicar as possibilidades de construção de novas subjetividades na medida em que, no decorrer do game, são disponibilizadas mais características editáveis como, por exemplo, habilidades, profissões e vestuário, acabam também multiplicando os caminhos a serem seguidos pelos interatores, visto que essas características influenciarão durante todo o decorrer do jogo. Por outro lado, esse acompanhamento customizável do evoluir da personagem parece deslocar o processo de agenciamento do interator para a personagem e o agenciamento do avatar no game, permitido a partir desse avatar modificado, torna-se consequência do agenciamento direto do interator no avatar.

### 5.3 A intervenção do avatar como um novo agenciar no game

Quando incorporamos uma personagem, tendemos a experienciar o mundo a partir dela, de suas interações que são influenciadas e justificadas através de suas características físicas. É por isso que, quando jogamos com um avatar que sabemos ser forte o bastante para agüentar enfrentar mais de um inimigo de uma só vez, nos escondemos menos e partimos mais pra cima. Se ele for mais fraco, porém, escolhemos outras estratégias, tentamos habilidades à distância, nos escondemos ou enfrentamos inimigos um a um, mais cautelosamente. Assim, podemos perceber que as características físicas da personagem, realmente podem influenciar toda a nossa forma de jogar. Como seria bom se pudéssemos sempre adequar o avatar a nossa melhor forma de jogo! Quem não gostaria de ter sua própria Lara Croft, constituída de habilidades e características que julgamos serem mais interessantes para o modo que gostamos de jogar? Não só seria mais interessante jogar com uma personagem de características combinadas por nós como saberíamos

que o nosso jogo seria tão mais único e particular comparado aos de outros jogadores.

Em games como os de luta, por exemplo, depois de experimentarmos todas as personagens, sempre tem uma ou duas com as quais jogamos melhor e com quem nos identificamos mais. É geralmente com estas personagens que preferimos jogar quando temos que escolher uma para avançar no modo *singleplayer* (uma espécie de trajetória até o boss ou chefe final). Sobre isso, podemos ainda acrescentar, de acordo com Tavares [2004]:

“Algumas vezes, a escolha de uma personagem ou outra, modifica não só o nosso ponto de vista e o roteiro do jogo [...] mas totalmente a nossa maneira de jogar. Uma vez que avatares diferentes podem possuir características diferentes, quando nos utilizamos de um avatar grande e musculoso, de 2,0m e 90 quilos, como o lutador de luta romana King II no jogo de luta Tekken (Nanco), jogamos de uma maneira bem diferentes do que jogamos ao usarmos como avatar um dragão-anão, Gon, com seu estilo autodefesa, ou a adolescente Ling Xiaoyu, de 1,57m e 42 quilos, com seus golpes rápidos e acrobáticos”.

Nesse caso, podemos dizer que a nossa experiência do jogar está diretamente relacionada às características da personagem. Em jogos onde a escolha de uma personagem se dá entre personalidades já constituídas, o aprender a jogar com ela, bem como a identificação que surge em nós, a partir dela, se dá em um processo de descoberta gerado na experimentação de suas habilidades no próprio ato do jogar. Mesmo assim, sempre achamos que ainda tem algo nela que não conhecemos ou que ainda não descobrimos, ela sempre nos esconde uma habilidade mais difícil de executar, uma defesa especial contra os golpes inimigos ou mesmo o porquê de ela estar ali e possuir tais características.

Em jogos que permitem uma construção inicial da personagem, o processo de combinação das características já nos diz o que podemos esperar dela e as vantagens e desvantagens que ela nos proporcionará. No acompanhamento evolutivo, o incremento e a evolução das habilidades e das características físicas nos proporcionam ainda um experimentar totalmente diferente dessa personagem. É como se fossemos aprendendo com ela e ela com a gente, no próprio imediatismo das intervenções que nos são proporcionadas. Vamos acompanhando cada passo seu e experimentando cada evolução sua, ao ponto de sabermos todas as suas limitações, até onde ela pode ir e o que ela aguenta enfrentar. Dessa forma, o nosso conhecimento da personagem se desloca de uma superficialidade subjetiva, que nos é dada já totalmente implementada, para uma profundidade de implementação do subjetivo. Muitas vezes, o conhecimento do interator sobre a personagem é tão intenso que ele consegue quebrar requisitos estabelecidos pelo próprio programa para sua

personagem. Muitos jogadores de RPGs, por exemplo, mesmo estando em níveis mais baixos que os de alguns adversários, dificilmente perdem uma luta de PvP (*Player versus Player*), pois conhecem muito bem que habilidades eles devem usar e o momento certo de usá-las. É como se esses interatores entrassem em uma conexão com a personagem a ponto de se tornarem um só, de uma forma que, na hora de jogar eles entram “em automático” e nem sequer pensam mais em que botão devem apertar para determinada interação.

Nesse sentido, o aprendizado e o jogo se dão totalmente baseados nesse processo de implementação da personagem. O próprio fato de o jogador conseguir atingir um modelo ideal de avatar, chegando ao nível máximo, com todas as habilidades máximas e todos os melhores equipamentos que o jogo puder proporcionar para o modelo de avatar construído por ele constitui-se como um dos objetivos a serem atingidos no game.

Essa característica de evolução de habilidades é bastante conhecida em jogos de RPG, mas podemos perceber que o modelo de jogar característico desse gênero está cada vez mais sendo implementado em outras categorias de jogos. Talvez por se encontrar, de uma certa forma, baseado no modelo como a sociedade e cultura em que vivemos nos faz lidar com a nossa própria vida. O fato de nos esforçarmos pra ganhar algum dinheiro e, depois trocarmos por algo que nos agrega valores e nos traz um bem-estar, acaba nos causando uma satisfação que deve estar sendo percebida pelos criadores dos games.

É, portanto, nesse acompanhamento evolutivo, onde o jogador negocia, a todo momento, como continuará sua forma de jogar, que acreditamos surgir um novo agenciar no game.

“Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” [Murray 2003]. A agência funciona como uma forma de estruturar a participação e, de acordo com Machado [2002], nos games ela se comporta como uma “exigência do sistema e sem ela não há acontecimento possível”. Mas o agenciar no ambiente digital não implica na atividade por si só, e sim em “ações bastante autônomas, selecionadas de uma vasta gama de escolhas possíveis” que determinam inteiramente o curso do jogo [Murray, 2003]. Nesse sentido, podemos perceber que o agenciamento em relação ao avatar no game que permite uma implementação inicial e evolutiva do corpo virtual representativo do interator, não só é exigido como porta para a participação do game como o próprio processo de desenvolvimento do jogo ocorre, o tempo todo, em função desse agenciamento direto no avatar.

A mais alta forma de agência narrativa colocada por Murray (2003: 146) está no que ela nos traz como construtivismo: “um prazer estético na criação de coisas dentro de um mundo ficcional” (Murray, 2003:

151). O construtivismo, segundo a autora, é típico da cultura dos MUDs, sendo proporcionado pelo acesso que alguns destes jogos dava à programação pelos interatores. Com acesso à programação do sistema, os interatores dotavam de uma maior liberdade de criação dentro dos MUDs. Porém, tal liberdade tornou o jogo e a história difíceis de serem sustentados, uma vez que, sem regras específicas em torno da criação, os jogadores iam além dos objetivos propostos pelo jogo e os MUDs transformavam-se em verdadeiros ambientes socializadores, cheios de objetos sem sentido onde as pessoas passavam boa parte de seu tempo conversando e brigando tanto dentro como fora de suas personagens.

Isso mostra que um jogo, mesmo permitindo uma maior liberdade de criação por parte dos jogadores, deve manter essas criações dentro do conjunto de regras e objetivos propostos para que não se extinga e consiga sustentar ainda o seu caráter narrativo dentro de uma história qualquer. Uma vez sem regras e sem objetivos específicos, o game torna-se apenas uma ambiente de simulação.

Mesmo ainda na época em que escreveu seu livro, Murray [2003], já apontava o crescimento do construtivismo nos jogos a partir de uma liberdade proporcionada aos jogadores por alguns criadores de games.

“Muitos jogos de luta, atualmente, começam pedindo aos interatores que construam seus próprios avatares. Alguns possibilitam até que o usuário monte seu próprio nível de jogo de combate, com oponentes feitos sob medida.”

Assim, ao permitir essa implementação do avatar pelo interator, dentro de um contexto e de um conjunto de regras próprio do jogo, uma implementação que influi e altera o curso da história, é como se os criadores dos games tivessem dando ao jogador um certo poder dramático de improvisação dentro da história, um poder ainda de organizador de sua própria experiência, porém, sem interferir na proposta geral do game.

Dessa forma, acreditamos que um novo tipo de interator está surgindo, o interator do avatar. Suas motivações, suas intenções e suas interações começam passam e terminam no próprio avatar, que influencia de formas diferentes o game a cada nova intervenção. O avatar ainda se constitui, em muitos games, como uma personagem que se busca. Assim, no intuito de atingir de um ideal máximo proposto pelo game com seu avatar, o interator, não faz mais que, seguir uma busca pelo ideal de si mesmo, que não acaba nunca.

## 6. Conclusão

Esse trabalho é parte de uma pesquisa de mestrado em andamento com foco na estética da personalização do avatar no game e suas implicações no processo

imersivo do interator. Contudo, já podemos tirar daqui, algumas conclusões a respeito desse tema. Considerando tudo que aqui foi dito a respeito do elemento avatar no game podemos perceber que existe certo destaque e importância que se desloca no sentido dessa personagem. Os estímulos produzidos pelo jogo como um todo passam através dele e por ele ganham sentido.

Levando em consideração também a personalização estética emergente com relação ao avatar, percebemos que esta pode influenciar diretamente no nosso modo de jogar e na nossa identificação com a personagem que nos representará no ambiente virtual. Além disso, faz-se necessário entender um pouco mais sobre tal processo e o papel que ele desempenha nos games, propondo assim novas investigações estéticas nessa mídia bem como novas intenções eletrônicas com respeito ao avatar e seu mundo pessoal personalizável.

## Agradecimentos

Esse trabalho é parte de uma pesquisa de mestrado que conta com o apoio da Fapesp.

## Referências

### Livros

- CASTRONOVA, EDWARD, 2003. *Theory of the avatar*. CESifo Working Paper 863. Fullerton, CA.
- DAMER, BRUCE, 1998. *Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Berkeley, CA: Peachpit Press.
- GUINNESS GAMES RECORDS, 2008. Rio de Janeiro: Ediouro, 2008.
- GOMES, RENATA CORREIA LIMA F, 2008. *Agentes verossímeis: uma investigação sobre a construção dos personagens autônomos nos videogames*. Tese de Doutorado.
- HAMIT, F., 1993. *Realidade virtual e a exploração do espaço cibernético*. Rio de Janeiro: Berkeley.
- MACHADO, ARLINDO, 2002. *Regimes de Imersão e modos de agenciamento*. Trabalho apresentado no NP07 – Núcleo de Pesquisa e Comunicação Audiovisual, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA. Intercom.
- MURRAY, JANET H, 2003. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp.
- SAMPAIO, I.S.V., CAVALCANTE, A.P.P. AND ALCANTARA, A.C., 2006. *Mídia de chocolate: estudos sobre a relação infância, adolescência e comunicação*. Rio de Janeiro: E-papers.
- SANTAELLA, LUCIA, 2006. *Corpo e comunicação: Sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus.
- SANTAELLA, LUCIA, 2007. *Games e comunidades virtuais*. Disponível em: <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>

SANTAELLA, LUCIA, 2008. *Cultura e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.

TAVARES, ROGER, 2004. *Cyborgs de carne e software: avatares e consciência nos jogos e nas redes*. In: LEÃO, Lucia (org). *Derivas: Cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume.

## Games

THE SIMS, 2000 A 2010. Eletronic Arts

SPORE, 2008. Eletronic Arts

PAC MAN, 1979. Namco

STREET FIGHTER, 1987. CAPCOM

STREET FIGHTER II, 1991. CAPCOM

DONKEY KONG COUNTRY, 1994. Nintendo

TEKKEN 3, 1998. Namco

RESIDENT EVIL II, 1998, CAPCOM

PRO EVOLUTION SOCCER, 2010. Konami