Os Avatares como Mediadores no Jogo de Papéis

Avatars as Mediators in the Role-Playing Game

Edvaldo Melo Colen[1]

Maria de Fátima Aranha de Queiroz e Melo[2]

Resumo

Abordando as formas contemporâneas de ludicidade, a proposta do presente trabalho foi compreender aspectos que influenciam na construção dos avatares, aqui considerados como personagens de MMORPGs. O uso da Teoria Ator-Rede como suporte teórico metodológico ajudou-nos a entender esse movimento em que socialidade e materialidade se mesclam. Para compreender esse fenômeno que se dá entre a realidade concreta e a virtual utilizou-se um método de pesquisa em internet denominado "netnografia". Foi selecionado o jogo *World of Warcraft* e, com a imersão em seu ambiente, foram feitas observações da dinâmica do espaço e entrevistas com alguns sujeitos. Durante nossa imersão vimos que a identidade virtual é construída pelo acúmulo de conexões cujo centro gravitacional não está no modelo 3D e sim nas relações estabelecidas com os elementos do jogo e que aquilo que os sujeitos mais levam de si para sua vida virtual são seus repertórios de habilidades.

Palavras-chave: Teoria Ator-Rede; avatares; lúdico; MMORPG.

Abstract

Approaching the contemporary forms of the ludic, the purpose of this study was to understand aspects that influence the construction of avatars, here considered characters in MMORPGs. The use of the Actor-Network Theory as a methodological theoretical support helped us to understand this movement in which sociality and materiality are blended. To understand this phenomenon that occurs between concrete reality and virtual reality, a method of research on the Internet called "netnography" was used. The game *World of Warcraft* was selected, and, with the immersion in its environment, observations about the space dynamics were made and some subjects were interviewed. During our immersion we saw that the virtual identity is constructed through the accumulation of connections whose gravity center is not in the 3D model, but in the relations established with the elements of the game, and that what the subjects most take of themselves to their virtual lives is their skills repertoires.

Keywords: Actor-Network Theory; avatars; ludic, MMORPG.

[1] Bolsista de Iniciação Científica pelo PIBIC UFSJ/CNPq. Endereço para correspondência: Departamento de Psicologia da Universidade Federal de São João Del-Rei. Campus Dom Bosco. Pça Dom Helvécio, 74 Fábricas. CEP: 36.301-160. Endereço eletrônico: ed.colen@gmail.com

[2] Professora do DPSIC/LAPIP/UFSJ. Endereço para correspondência: Laboratório de Pesquisas e Intervenção Psicossocial (LAPIP/UFSJ), Praça Dom Helvécio, 74 - salas 2.09 e 2.10, Campus Dom Bosco, São João del-Rei/MG, CEP: 36301-160. Endereço eletrônico: fatimaqueiroz.ufsj@gmail.com

Introdução

Através de um olhar prospectivo sobre a ludicidade humana, a Brinquedoteca da UFSJ, ligada à linha de pesquisa "Processos Psicossociais e Socioeducativos" do LAPIP (Laboratório de Pesquisa e Intervenção Psicossocial), possui uma vertente que busca investigar as atividades mediatizadas pelas tecnologias digitais, sendo este trabalho parte desse conjunto de estudos. A cada dia, é mais comum a inserção de pessoas em ambientes virtuais, tornando difícil entender a sociedade contemporânea sem levar em conta esse espaço onde lúdico e virtual se interpenetram gerando efeitos ainda pouco estudados. Considerando essas mesclas de materialidade e socialidade no encontro entre mundo virtual e mundo físico, buscamos investigar o avatar[3] como um ponto de confluência entre essas duas dimensões.

Utilizamos a Teoria Ator-Rede[4] (TAR) como suporte teórico metodológico para seguir esse movimento, selecionando o jogo *World of Warcraft (WoW)* como campo para nossa investigação em função de sua popularidade e grande número de opções oferecidas para criação de personagens. Para estudar esse fenômeno, utilizamos um método de pesquisa em *internet* que recebe como denominações "netnografia" ou etnografia virtual.

Revisão Bibliográfica

As revoluções tecnológicas sempre deixaram suas marcas na sociedade ao longo da história. Segundo autores como Latour (2001) e Lévy (1993), as técnicas e os indivíduos se encontram intimamente ligados e se influenciam mutuamente. Nessa perspectiva, consideramos, à luz da Teoria Ator-Rede, que a sociedade é composta por humanos e não-humanos, já que as produções "sociotécnicas", como as denomina Latour (2001), seriam um híbrido de atividades da esfera social transposta para artefatos e/ou estratégias que, ao serem criadas, multiplicam as possibilidades anteriores e apresentam novas formas de interferir sobre a realidade, subvertendo e superando seus objetivos iniciais. Exemplo disso é o computador, uma ferramenta relativamente nova que abriu um fluxo imenso possibilidades, tal como discute Latour (1999) em relação às técnicas, e se inseriu em diversos segmentos sociais e profissionais devido à sua enorme gama de aplicações, principalmente quando associado à *internet*. A rede global de computadores interligados dispensa a apresentação de suas funcionalidades. Seu uso primordial para a comunicação a tornou um meio importante de contato social. O advento dos *chats*[5], redes sociais e programas de mensagens instantâneas ampliaram as possibilidades de comunicação e se configuraram como uma forma de apoio para os sujeitos mais tímidos e introvertidos.

Segundo Barbuto-Dias (2007), nesse ambiente virtual, os sujeitos se sentem mais livres do julgamento social, deixando ocorrer, devido ao anonimato e à falta de censura, a emergência de comportamentos diferentes dos ocorridos *offline*. Conforme observou a autora, após algum tempo, esses sujeitos criavam redes de referências, frequentando os mesmos *chats*, interagindo com as mesmas pessoas, mantendo discursos coerentes sobre si, e, desta maneira, saíam do anonimato para assumir uma "identidade virtual"[6].

Na medida em que as tecnologias digitais se desenvolvem e se disseminam, o mundo virtual se mostra mais influente em nossa sociedade, sendo apenas recentemente reconhecido como um

[3] Segundo o site *www.dictionary.com*, no que se refere a computadores, são imagens gráficas que representam pessoas, geralmente na *internet*. Neste estudo limitamos o uso do termo aos modelos 3D de jogos eletrônicos. Um modelo 3D é um modelo gráfico de um corpo perspectivado em três dimensões construído para representar um personagem do jogo.

[4] A Teoria Ator-Rede nasceu no interior de um campo chamado Estudos da Ciência e Tecnologia e vem sendo trabalhada, desde os anos 80, por estudiosos como Bruno Latour, John Law e Michel Callon, defendendo a idéia de que todos os fenômenos são efeitos de redes que mesclam simetricamente, na composição do que chamamos de social, pessoas e objetos, dados da natureza e dados da sociedade, oferecendo-lhes igual tratamento sob um mesmo arcabouço de análise. Uma rede tem múltiplas entradas, está sempre em movimento e aberta a novos elementos que podem se associar de forma inédita e inesperada (Queiroz e Melo, 2007). Será utilizada como um operador de análise que aparece em várias passagens do texto, mas não será nosso propósito discuti-la, uma vez que essa tarefa extrapola os limites deste artigo.

[5] Significa "conversação" ou "bate-papo" (usado no Brasil) e refere-se a aplicativos de conversação em tempo real.

[6] A identidade na internet foi discutida por Turkle (1997) e Levy (1999). A identidade virtual tem sido definida, a partir de vários campos do conhecimento, como um conjunto de características (um perfil), a princípio auto atribuídas (auto-definição) e depois reconhecidas por grupos (alo-definição), sintetizadas por ícones ou palavras que constituem uma interface através da qual uma pessoa se expressa ou interage com outras em ambientes de comunidades virtuais como *chats* ou jogos *online*, uma vez que, nesses ambientes, as pessoas não podem imediatamente se conhecer no plano físico (Matuk & Meucci, 2005).

território. Segundo Colen e Queiroz e Melo (2009), os avanços tecnológicos ocorridos de alguns anos pra cá permitiram a criação de mundos virtuais e a emergência do que denominamos avatares, uma maneira sofisticada de projetarmos nossos corpos e mentes nesses ambientes. Quanto mais tecnologia é utilizada na criação desses espaços, maiores são as possibilidades e níveis de detalhamento dessa identidade virtual.

Não só as técnicas permeiam todos os âmbitos da sociedade. Segundo Huizinga (1938/2003), o jogo é tão importante e presente na civilização, que a espécie humana deveria ser chamada de *Homo Ludens*. Para o autor, o jogo é um corte no tempo que gera uma vida paralela, temporária e perfeita como uma espécie de fuga do caos presente na vida real, tornando-se assim uma realidade paradoxal, que liberta através das regras e da normatização, não estando presente apenas nas atividades infantis.

Como assinala Queiroz e Melo (2003), o lúdico se apresenta como um canal de experimentação da realidade que permite ao sujeito o método das tentativas e dos erros. Através dele, é possível arriscar soluções, errar e buscar novas estratégias de uma maneira menos complicada e mais desapreensiva que em outros contextos.

O lúdico na atualidade mostra-se evidentemente influenciado pelas novas tecnologias. Até o início dos anos noventa, jogos populares reuniam pessoas para jogar presencialmente, estabelecendo-se o cenário dessa prática apenas durante a partida. Várias brincadeiras e jogos ganharam sua versão digital, inclusive os *RPGs*[7]. Hoje dispomos de jogos eletrônicos (ou *videogames*) que proporcionam ao jogador uma existência paralela, uma dimensão diferente com novos mundos, identidades e possibilidades de interação. As experiências que os jogadores obtêm com essa nova modalidade de jogos, os *games*, são bastante intensas e praticamente reais.

No caso dos *MMORPGs*[8], há muito mais opções, já que possuem vastos mundos cheios de seres e outros personagens passíveis de interação. Em jogos como *Age of Conan*, *World of Warcraft* ou *Lord of the Rings Online*, o usuário precisa criar um personagem antes de jogar, atribuindo-lhe um nome, gênero, características físicas, profissões, entre outras características. Ao fazer essas escolhas, o sujeito abre possibilidades, mas também cria limitações.

Conforme aponta Rains (2008), *videogames* são vistos como uma simples forma de entretenimento, mas seus impactos nas pessoas podem ultrapassar esse contexto. Para a autora, uma cultura pode se formar dentro de um jogo *multiplayer* e ter efeitos duradouros. Sem perceber, o jogador passa por um processo de aprendizagem que envolve letramento digital, socialização e identidade, cujos resultados são mais óbvios no contexto do jogo. Nos *MMORPGs*, temos um espaço onde dois campos de inúmeras possibilidades – lúdico e virtual – convergem e, nos avatares, um veículo para explorá-los.

Cada vez mais pessoas passam horas a fio vivendo em função de suas identidades virtuais, o que torna difícil entender a sociedade contemporânea sem considerar tal espaço. Ao imergir no ambiente do jogo, os sujeitos interagem através de ícones a quem delegam identidades e assim se relacionam, se emocionam e sofrem os efeitos dessas influências. Lévy (1996) nos mostra que é um equívoco considerar a realidade virtual como desprovida de existência. Para o autor, o virtual é uma parte do real, não se opondo a ele, mas criando possibilidades. Dessa maneira, a *virtualização* não seria uma *desrealização*, mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro gravitacional, um processo que move o objeto no tempo e no espaço. Há algumas décadas atrás, era necessária a presença física em um ambiente para que fosse possível experienciar os fatos. Hoje, uma pessoa pode narrar, à distância, uma final de copa do mundo como se estivesse no estádio. Rádio, televisão, telefone, e mais recentemente a *internet* nos levam até os acontecimentos na hora em que ocorrem. Se o virtual fosse realmente desprovido de existência, seus efeitos não seriam percebidos no real. Segundo Moraes (2001-2002), com inspiração na Teoria Ator-Rede, os elementos são reais em função da sua performatividade na rede, uma vez que são capazes de produzir e de sofrer efeitos.

O avatar, híbrido de humanos e não-humanos, mescla a sociedade e suas tecnologias, sendo um mediador entre dois mundos. Através dos avatares, pode-se manipular, brincar, criar, ser coisas que de outras maneiras seriam impossíveis.

O sujeito do século XXI, segundo Nicolaci-da-Costa (2005), é multitarefa e busca prazer em tudo que faz *online*. Esse sujeito está pronto para experimentar novas formas de ser, está sempre em movimento, não o fazendo somente através de seu

[7] "O *RPG* é uma sigla de um termo em inglês, *Role Playing Games*, que pode ser traduzida como *Jogo de Interpretação de Personagens*. É uma atividade lúdica em que os participantes, uma vez providos de fichas de personagem, dados e muita criatividade, participam com seus personagens de uma aventura ambientada pelo Mestre de RPG que ocupa o lugar de juiz do jogo, tendo como função controlar os arremessos de dados e os desafios feitos aos jogadores" (Manso & Queiroz e Melo, 2004, p. 1).

[8] Sigla para *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*, um jogo de interpretação de papéis jogado por vários jogadores *online*.

corpo, uma vez que, multiplicados por seus comandos através de mouse e teclado, seus sentidos lhe dão acesso a diferentes realidades. É alguém flexível e altamente adaptável e, por essa razão, se apresenta em diversos espaços com diferentes identidades e características.

Ao utilizar um avatar, o sujeito ganha uma grande mobilidade, podendo mudar sua posição em relação ao outro a qualquer momento. Com a posição, mudam também os vetores de influência que atuam sobre ele num contexto em que, pela própria característica do jogo, a balança de poder se mostra bastante dinâmica, podendo ser reconfigurada rapidamente, de acordo com a criatividade dos usuários por trás dos avatares.

Metodologia

A atualidade desse fenômeno, bem como suas características, demanda um tipo de investigação que seja capaz de acompanhar sua dinamicidade e elementos envolvidos. Temos na Teoria Ator-Rede (TAR) uma ferramenta para seguir esse movimento, pois, nessa perspectiva, nenhuma característica é inerente a algo ou alguém. Ela se dá a partir de relações e transações entre as entidades envolvidas, que incluem, além de humanos, os não-humanos (máquinas, ideias, pautas, organizações, etc.). Assim, para a constituição das identidades, são considerados elementos subjetivadores chamados *plug-ins*[9] como recursos que nos possibilitam acessar cada vez mais conexões que nos subjetivam, ampliando o nosso acesso ao mundo. As relações que estabelecemos com coisas e objetos vão deixando em nós marcas, construindo, portanto, um fluxo identitário, que nos diferencia dos demais e de nós mesmos em relação ao que éramos antes, num processo contínuo de tradução. O conceito de tradução é caro à Teoria Ator-Rede, que também é chamada de Sociologia da Tradução, pois prevê que, nas redes, a conectividade entre os elementos ocorre num fluxo que produz mudanças nas partes afetadas. A tradução (*translation*) pode significar um deslocamento geográfico, a passagem de um idioma a outro, uma brecha, um desvio que faz surgir a novidade, algo que antes não existia se constrói sobre o lastro do que já era conhecido (Latour, 2000).

Latour (2006) utiliza a expressão "Estudo Ator-Rede" para se referir a uma investigação que objetiva mapear elementos de um social não mais considerado como anterior às relações entre seus atores, mas como algo em constante mudança, que derruba as certezas sobre a constituição do mundo em que vivemos. Os Estudos Ator-Rede nos permitem estudar novas associações resultantes de interações entre humanos e não-humanos, como avanços tecnológicos, catástrofes naturais, disseminação de doenças, mudanças climáticas, etc.

Como aponta Queiroz e Melo (2007), o uso da Teoria Ator-Rede como suporte teórico metodológico neste estudo justifica-se por alguns de seus pressupostos básicos: 1. Os avatares são um fenômeno ainda pouco estudado que deve ser seguido para ser compreendido; 2. Podem ser considerados como um híbrido entre homem e máquina; 3. Funcionam com pelo menos um dos quatro significados da mediação sociotécnica que é o de *delegação*, na medida em que se atribui/delega ao avatar um papel; 4. Ocorrem num campo multitemático, sendo passíveis de investigação por perspectivas disciplinares variadas; 5. Não se parte de hipóteses prévias para que sejam confirmadas ou negadas, mas de um leque de possibilidades explicativas que não têm a pretensão de serem universais ou generalizáveis; 6. São utilizados procedimentos diversos para coletar dados no sentido de produzir inscrições[10]; 7. Inclui-se o pesquisador como um dos nós da rede, que participa do processo, produz e sofre efeitos; 8. Trabalha-se com narrativas obtidas nas entrevistas das quais se pode extrair elementos de recorrência e convergência para produzir categorias de análise.

Como se trata de uma pesquisa que visa compreender um fenômeno entre as realidades concreta e virtual, fez-se necessária a inserção do pesquisador no *ciberespaço*[11]. Para realizar as observações, bem como as entrevistas, utilizou-se uma estratégia de pesquisa em *internet* denominada, por Kozinets (1998), "netnografia". O autor define o termo como "uma descrição escrita resultante do estudo de campo nas culturas e comunidades que emergem online, mediadas por computador, ou comunicações baseadas na Internet, onde tanto o estudo de campo quanto a descrição textual são metodologicamente inspiradas pelas tradições e técnicas da antropologia cultural" (p.1).

O termo netnografia é mais utilizado por pesquisadores da área de Administração e Marketing, sendo a expressão "etnografia virtual" preferida pelas Ciências Sociais. Esse método é claramente inspirado na pesquisa etnográfica

[9] Figura tomada da informática que, na proposta de Latour (2006), significa aquilo que nos deixa acessar, visualizar, fazer conexões com quadros que fazem crescer as nossas possibilidades de ação.

[10] Uma inscrição é uma operação material de criação de ordem em que se produz um híbrido que diz alguma coisa, que oferece informações (imagens, gráficos, textos), usadas como camada final em um texto científico (Latour, 2000).

[11] "Espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores." (Lévy, 1999, p. 92).

herdeira da Antropologia. Assim, é muito importante que o pesquisador seja totalmente imerso na cultura que deseja estudar e que entre em contato intersubjetivo com seu objeto de estudo, chegando a ser reconhecido como membro do grupo. Precisa considerar as relações entre os participantes dos processos sociais daquele contexto e, a partir disso, construir sentidos. Ele precisa também conhecer linguagem e símbolos dessa cultura, interpretá-los e traduzi-los para as culturas externas. Conforme nos aponta Geertz (2000/2001), utilizar etnografia é como tentar ler um manuscrito estranho, desbotado e incoerente, escrito apenas com comportamentos modelados transitórios.

Hine (2000) retoma a ideia de que a presença substancial do etnógrafo na vida cotidiana dos habitantes de um local é o que produz o conhecimento que chamamos etnográfico. A autora aponta também que uma etnografia virtual pode ser entendida como uma ferramenta para estudar o uso da *internet* como um meio de comunicação, como um artefato na vida das pessoas e como um espaço cultural onde ocorrem interações. Trata-se de um tipo de etnografia que é *sobre*, *situada em* e *através do* virtual, já que obtemos conhecimento fazendo a imersão nele para conduzir as investigações, utilizando-o, discutindo a seu respeito com outras pessoas, observando seus usos e vendo-o manifestar-se em outros contextos sociais.

Como uma tradução, a netnografia é fiel aos pressupostos básicos do método etnográfico apontados por Geertz: manter a postura de estranhamento inicial do pesquisador frente ao objeto, considerar a subjetividade, ver os dados como resultado de interpretações e julgar os relatos como textualidades múltiplas. Entretanto, justamente em função desse deslocamento de um contexto físico para um virtual, algumas adaptações devem ser feitas. Para isso, Kozinets (2007) nos aponta quatro procedimentos: *entrée* cultural; coleta de dados; ética da pesquisa; e *feedback* ao grupo.

A *entrée* cultural é uma fase preliminar, em que o pesquisador se prepara para o trabalho de campo. Ele precisa delimitar as questões a serem pesquisadas e qual tipo de comunidade poderá trazer as respostas. Através de acessos a sites, fóruns e outros locais onde os membros da comunidade virtual a ser estudada interagem, podem ser obtidas tais informações que vão auxiliar nos estudos.

Sobre a coleta de dados, Kozinets afirma que ela pode ser feita a partir de três fontes. A primeira seriam as interações dos próprios membros, já que seus resultados ficam registrados e disponíveis para acesso. Uma segunda fonte seriam as observações feitas pelo próprio pesquisador, a partir das interações entre membros, símbolos, referências e resultados de sua própria participação. A terceira fonte seriam as informações obtidas em entrevistas com os membros, através das várias ferramentas disponíveis.

Kozinets (2002) nos mostra outro ponto importante: a ética da pesquisa. O autor discute até que ponto as informações *online* são públicas ou privadas e afirma que a netnografia não utiliza apenas informações textuais editadas, mas também os resultados das interações entre pessoas reais. Ele recomenda que o pesquisador se identifique e fale dos objetivos de sua pesquisa, conseguindo as permissões necessárias para a utilização das informações no sentido de garantir o anonimato dos participantes.

O último procedimento proposto por Kozinets é o *feedback*, que também serviria de checagem para os dados. Solicitar opiniões dos próprios membros sobre as conclusões dá mais legitimidade e credibilidade à pesquisa, tornando-os parceiros e co-autores no trabalho. Vale ressaltar que essas etapas não são estáticas e o pesquisador pode voltar e avançar por elas conforme o necessário. Seguindo cuidadosamente essas orientações e os cuidados preconizados pelo CEPES (Comitê de Ética em Pesquisa da UFSJ), ao qual submetemos o projeto, realizamos a abordagem dos jogadores online, nossos entrevistados.

Essa maneira de abordar o campo encontra afinidades com a Teoria Ator-Rede, uma vez que esta considera o pesquisado e o pesquisador em posições simétricas, ambos na condição de elementos de uma rede constituída de técnicas e pessoas, de onde emerge o fenômeno estudado. Nenhum ator age por si só, estando sempre sujeito às influências de vários vetores.

Partindo das perspectivas citadas acima, as atividades da pesquisa se iniciaram com a busca e seleção de referencial teórico pertinente ao estudo e com um levantamento de jogos com interface de *Role Playing Game*. A escolha por tal categoria foi devida à sua própria característica: faz-se necessário que o jogador crie para si um avatar e represente algum papel dentro do ambiente do jogo. Através de uma pesquisa exploratória em *sites*, *blogs*, redes sociais e fóruns, foram coletados dados referentes às características de vários *games*. Após alguns testes, o jogo *World of Warcraft* foi finalmente selecionado devido a sua grande popularidade. A imersão no ambiente do jogo se deu por oito meses, com duração diária variando entre três e seis horas. É válido ressaltar que o pesquisador já tinha familiaridade com este tipo *game*, algo que se apresentou como facilitador no decorrer da pesquisa.

Logo no início do processo, fomos convidados para participar de uma *guild*[12], um dos três níveis de organização que os jogadores têm para se agrupar no jogo. O jogo possui vários canais de *chat*, desde os mais gerais e acessíveis a todos os jogadores, até os direcionados a grupos e/ou conversas privadas, dando a possibilidade de interação por voz, embora o contato seja geralmente feito por texto. Dessa maneira, a maioria das conversas e coletas de informações diretamente com os jogadores foi feita através dos *chats*.

Ao fazermos a imersão no jogo, participamos de grupos, cumprimos missões, fizemos trocas comerciais e conversamos com outros jogadores, entre outras atividades. Como recomenda Kozinets (2002), durante as interações, o pesquisador se identificou e expôs os objetivos de sua pesquisa. A identidade tanto do jogador quanto de seu avatar foi preservada. A maior parte das informações coletadas foi feita a partir de observações e conversas com outros membros.

Análise dos Resultados

A experiência nos mostra e a literatura disponível confirma um sem número de motivos pelos quais as pessoas se inserem em mundos virtuais. Vemos donas de casa, empresários, soldados, atendentes de lanchonetes, pesquisadores, estudantes, todos os tipos de pessoas, das mais variadas atividades, raças, idades, nacionalidades e línguas se aventurando no ciberespaço com os objetivos mais diversos. Mas, a partir da decisão de fazer a imersão em um mundo representado nas telas, quais seriam os fatores que influenciariam a construção dessa identidade virtual, quais seriam os vetores atuando diretamente no avatar?

Descrevendo o ambiente do jogo

Antes de apresentarmos os dados de nossas observações, vamos a uma breve descrição do ambiente do jogo. *World of Warcraft (WoW)*, considerado um *MMORPG*, é um *game* da produtora americana *Blizzard* e foi lançado em fevereiro de 2004. Para jogar, é necessário o programa que se conecta a uma rede de servidores. O usuário tem ainda que criar uma conta utilizando o código que é vendido juntamente com o jogo original, pagando cerca de 15 dólares mensais para ter acesso aos servidores. O usuário escolhe entre mais de 200 servidores para entrar, cada um deles como se fosse uma cópia do jogo independente das outras. Um personagem é criado como condição para entrar no ambiente virtual e o jogador controla esse personagem explorando cenários, lutando com várias criaturas, completando missões, interagindo com outros seres, jogadores e *NPCs*[13]. Nesse processo, o seu personagem ganha pontos de experiência e se torna mais forte. O jogo se passa num mundo fictício chamado *Azeroth* e em uma dimensão paralela chamada *Outland*. Em proporções, os três continentes de *Azeroth* juntamente com *Outland* somariam cerca de 640 km², sem contar a área dos oceanos. O deslocamento do personagem pode dar-se a pé, por montaria, trem, navio, zepelim e outros meios de transporte.

Dentre os vários cenários que o jogo possui, há as instâncias (*instances*). Na maioria das vezes, esses locais são templos, castelos ou cavernas habitados por seres hostis e mais fortes se comparados aos outros de mesmo nível. As missões em que é preciso se aventurar pelas instâncias geralmente são feitas em grupos devido ao seu alto grau de dificuldade, havendo necessidade, por vezes, de 40 jogadores para completá-las.

O jogo possui dez raças selecionáveis, divididas entre duas facções: Aliança (*Alliance*) e Horda (*Horde*), que estão em guerra. Após a escolha da raça, o jogador deve selecionar uma das nove classes que o jogo possui. Essa escolha irá determinar todos os aspectos do jogo para o jogador, tais como habilidades, feitiços, talentos, armas e armaduras a que terá acesso. No decorrer do jogo, o jogador ainda pode escolher algumas profissões, como pescador, joalheiro, ferreiro, cozinheiro (dentre outras), que o ajudarão a ganhar dinheiro e criar itens melhores para auxiliá-lo enquanto joga.

A evolução do personagem no ambiente de jogo

O grande foco do jogo é a evolução do personagem, pois quanto maior o nível (atualmente o nível máximo é 80), maiores as possibilidades de exploração e/ou uso de itens. Embora o processo possa ser feito de várias maneiras, a mais comum é por meio de missões, que dão como recompensa dinheiro, itens, e/ou pontos de experiência. Algumas missões são muito difíceis para serem realizadas por apenas uma pessoa e, dessa maneira, faz-se necessária a criação de grupos. Existem três tipos de organização desses grupos. O primeiro, a

[12] Traduzido como "guilda", o termo é utilizado para definir as antigas associações de artesãos de um mesmo ramo criadas para garantir os interesses de seus membros.

[13] Sigla para *Non-Player Character*, personagens do jogo (aliados, vendedores, prestadores de serviços, etc.) que não são controlados por jogadores, mas fazem parte do enredo, tendo como função interagir com os usuários.

facção, é mais amplo e já é dado desde o início a partir da raça que o usuário escolhe para seu personagem. Outra forma de organização criada pelos jogadores é a *party*[14] que tem uma existência bastante breve, sendo rapidamente desfeita assim que seus objetivos são alcançados. Como a duração da *party* é curta, no caso de haver a intenção de uma organização mais duradoura, os jogadores podem criar uma *guild*.

Os membros de uma *guild* podem repartir dinheiro, recompensas, trocar itens, se ajudar em missões e interagir através do canal de bate-papo (por voz ou escrita) onde é possível pedir ajuda, marcar encontros, ou simplesmente conversar. Conforme nos aponta Gee (2007), não é necessário que os sujeitos compartilhem raça, gênero ou cultura, mas simplesmente alguns objetivos. A *guild* é criada quando o futuro líder colhe dez assinaturas de futuros membros e a registra com o *NPC* responsável pelo processo. Para entrar em uma *guild*, é necessário o convite de um dos membros autorizados para isso.

Podemos relatar inicialmente o processo da criação do avatar do próprio pesquisador. Dentre as diversas raças disponíveis para criação, tentou-se utilizar aquela com características consideradas por nós mais amigáveis. Decidiu-se então que o personagem seria da raça *Human* (humano), com a opção por um avatar do sexo feminino[15] escolhendo-se, em seguida, a classe: *priest*. O papel executado por essa classe é principalmente o de suporte, seja por meio do aumento de atributos ou através de curas. Essa escolha deveu-se à preocupação de que o avatar fosse bem recebido pelos jogadores, como uma maneira de facilitar a abordagem.

Apesar de inicialmente ser uma forma de entretenimento, muitos jogadores levam o jogo bastante a sério. Em *WoW*, como em outros *MMORPGs*, o sucesso de um indivíduo frequentemente depende de outros. Dedicar horas ao desenvolvimento de seu personagem no jogo pode garantir ao jogador grandes gratificações, mas as melhores recompensas só podem ser alcançadas com trabalho em grupo. Isso faz com que cada vez mais surjam *guilds* altamente organizadas. As *high end guilds*[16], como são chamadas, se organizam de tal maneira que possuem *sites*, normas internas, sendo necessário para se tornar membro, fazer uma inscrição, passar por uma avaliação das qualidades do avatar e cumprir alguns critérios estabelecidos pela missão. Em uma de nossas conversas, um membro desse tipo de *guild* nos disse que um dos pré-requisitos era estar *online* por um mínimo de 5 horas diárias.

A cultura do *WoW* transborda para além de seus servidores. Sua complexa dinâmica faz com que os jogadores às vezes saiam do ambiente do jogo em busca de referências sobre como alcançar determinada recompensa, item, resolução de missão ou até mesmo técnicas mais efetivas para jogar. Pela *internet*, encontramos diversos *sites* especializados em informações *ingame*, fóruns onde jogadores discutem estratégias, criando, assim, uma verdadeira cibercultura (que se prolonga inclusive para fora do ciberespaço). Isso se estende às *high end guilds* que competem entre si para ver quais são as primeiras no mundo, dentre todos os mais de 200 servidores disponíveis para se jogar *WoW*, havendo inclusive *rankings* de *guilds* onde são expostas suas realizações.

Notamos que, ao jogar sozinho, o sujeito tem alguma desvantagem se comparado àqueles que pertencem a uma *guild*. Para cumprir algumas missões, ele depende do encontro com outros jogadores de níveis próximos aos seus que, porventura, estejam jogando na mesma área e que tenham objetivos em comum. Ou simplesmente depende da boa vontade de um transeunte de nível mais alto que se disponha a ajudá-lo. Isso faz com que grande parte dos jogadores, mesmo aqueles que jogam esporadicamente, busque pertencer a uma *guild*. Através dela, pode-se encontrar mais facilmente suporte, tanto de jogadores do mesmo nível ou mais alto, sem contar a distribuição de recursos entre os membros.

Para entrar em uma *guild* e nela permanecer, o jogador precisa estar de acordo com os valores por ela cultivados, que variam de grupo para grupo, desde os mais exigentes até os mais brandos. Devido à complexidade de *WoW*, as qualidades do avatar não são expressas de uma maneira simples. Como observa Rettberg (2008), além de dados formais como nível, atributos, equipamentos, *achievements*[17], pontos de *honor*[18] e *reputation*[19], o valor do avatar é medido informalmente por outros jogadores através das relações estabelecidas. Tais critérios de avaliação variam como: capacidade de cumprir tarefas dentro da *party*, *raid* ou *guild*,

[14] Termo que define um grupo de no máximo cinco jogadores e que passa a ser denominado *raid* ao ultrapassar esse número, mas mantendo suas características.

[15] Segundo estudos citados por Lee e Hoadley (2007), personagens femininos recebem mais atenção, assistência e doações que os do sexo masculino.

[16] Expressão utilizada para se referir a *guilds* grandes, formadas de avatares no nível máximo do jogo, bastante organizadas e que visam ser conhecidas pela comunidade ao colecionar feitos de grande dificuldade.

[17] Sistema de metas que oferecem desafios aos jogadores que acumulam pontos e recompensas ao alcançá-las.

[18] Pontos ganhos ao matar jogadores da facção oposta.

[19] Pontos ganhos ao realizar tarefas para determinadas facções.

generosidade, dedicação, companheirismo, habilidades de comunicação, liderança, conhecimento sobre o jogo, dentre outros. Essas são algumas das características citadas pelos sujeitos ao definir o "bom jogador".

Nossas observações também nos mostraram algumas classificações informais sobre o nível de experiência do avatar. Podemos dizer que há dois tipos de jogadores experientes e dois tipos de jogadores novatos. Uma primeira classificação seria com relação à experiência no jogo propriamente dito. Nesse caso, jogadores experientes seriam aqueles com o maior número de horas de jogo, de itens de alto nível, de *achievements*, etc. Os novatos seriam aqueles que começaram jogar há pouco tempo e ainda estão aprendendo a dinâmica do *game*. Uma segunda classificação possível se refere à atitude do jogador no jogo. Na cultura dos *games*, temos o termo *newbie* (novato em português) e suas variações *noob*, *nooba* (versão aportuguesada bem disseminada no Brasil) para se referir a certo tipo de jogador "inexperiente". O *noob* é aquele considerado infantil, preguiçoso, egoísta, que só quer ter ganhos no jogo. Geralmente esse tipo de jogador é evitado por outros *gamers*[20] por sempre pedir dinheiro, itens, ajuda e informações prontas e "mastigadas", ou seja, quer que os outros façam o trabalho por ele, sem se interessar em realmente aprender a jogar. Esse tipo de "novato" nunca se dispõe a colaborar com outros jogadores, visando sempre obter vantagens pela lei do menor esforço. Nesse contexto, o jogador oposto ao *noob* seria aquele que tenta resolver seus próprios desafios, só pedindo ajuda quando necessário, e sempre disposto a ajudar os outros. Assim, de acordo com essa segunda classificação, podemos ter um *noob* que joga um determinado jogo há tempos, mantendo essa característica inalterada, e outros jogadores que acabam de entrar em um jogo, mas já são considerados experientes por sua atitude madura. Essa classificação diz mais a respeito da maneira como o jogador se comporta no contexto dos jogos do que de sua experiência propriamente dita. Jogadores maduros nos dois contextos acima são respeitados, valorizados e procurados para dar orientações, tornando-se líderes de *guilds* por terem conhecimento sobre o jogo e por apresentarem estratégias eficazes. Geralmente, os jogadores novatos são bem recebidos e acolhidos. Algumas *guilds* oferecem apoio com itens, dinheiro, dando dicas de como fazer as coisas. Entretanto, os jogadores *noob*, mesmo aqueles que já jogam há mais tempo e têm recursos de alto nível, são mal vistos e rejeitados tanto pelos grupos quanto pelos jogadores solo[21].

A própria dinâmica do jogo favorece o surgimento das *guilds*. Entretanto, para além da "necessidade" de se formar grupos, percebemos que as conexões são bastante relevantes no contexto dos *MMORPGs*. Os jogadores não interagem somente com membros de sua *guild*, mas também com membros de outras, formando pequenas alianças, ajudando desconhecidos e se unindo sob outras formas de organização. Pudemos constatar que os grupos de pertença exercem grande influência na construção do avatar.

Deslocamentos na construção da identidade do personagem

Durante nossas observações, percebemos certo deslocamento na construção da identidade do personagem. Se o avatar é uma projeção do jogador no jogo, a imagem formada não se encontra num modelo isolado em si, mas nas relações que ele estabelece com outros. Não estamos afirmando, todavia, que as características físicas dadas ao personagem não sejam parte importante da constituição de sua identidade. Guimarães Jr. (2004) nos mostra um estudo etnográfico com uma descrição detalhada do processo de construção do corpo de um avatar em seus aspectos técnicos e/ou culturais. No entanto, como observado também por Rains (2008), no fluir do jogo, a aparência física do personagem se torna irrelevante. A identidade do jogador passa a ser a maneira com a qual ele interage *com* e *no* ambiente virtual. Conforme vemos no trecho a seguir, ao pedir para que o jogador descreva seu avatar, nenhuma característica física foi citada:

> Então, minha amada Len / Ela é ágil, e muuuito má / ela pode matar qualquer um num piscar de olhos/ ela é uma pessoa solitária / Se preocupa muito com seu bicho de estimação / Talvez mais que com ela mesma / ela sempre sorri com um tom triste, irônico / Talvez seja bissexual / mas ela não está muito interessada em construir relações com os outros / ela caça e luta sozinha / ela passa noites na floresta, ouvindo o som da natureza / ela é tão sozinha! Mas feliz [Blood Elf, Hunter, lvl 80][22]

Este relato também nos revela alguns traços do jogador que se fazem presentes no avatar. Em entrevista, o usuário que assume Len, ao jogar, se revela como alguém solitário, com dificuldades em aprofundar relacionamentos. O grande ponto de divergência entre jogador e avatar é que o primeiro

[20] Termo que define usuários de *games*.

[21] Jogadores que não pertencem às *guilds* por diversos motivos.

[22] Tradução nossa.

tenta manter-se cordial, trata bem as pessoas ao seu redor em nome de uma boa convivência. Já o avatar, não vê tal necessidade. É alguém forte o suficiente para não depender dos outros, chegando a eliminar aqueles que não lhe agradam. Tal atitude não seria possível num contexto fora do jogo, como vemos a seguir:

> (…) coisas que eu nunca faria em MINHA vida / coisas que nunca farei / não posso matar, não posso nem machucar ninguém / simplesmente não posso, minha mente me impede, meus valores morais / eu quero ser um arame farpado, quero ferir os homens, quero eles rastejando abaixo de mim / eu quero ser sozinha [Blood Elf, Hunter, lvl 80] [23]

Com relação aos fatores que determinam a construção de um avatar, vemos que essa identidade se alicerça nas conexões que estabelecidas (mais que nas características físicas), vemos que a elaboração do personagem não acaba na montagem do modelo em si, mas se estende por toda a experiência de jogo, informando características psicológicas do sujeito ao fazer suas escolhas. E mais, se a "socialização virtual" [24] é algo tão influente e dinâmico, muito da liberdade que se atribui aos ambientes virtuais pode ser relativizada. Dessa maneira, assim como na realidade concreta, o sujeito precisa negociar suas formas de atuação com o meio, construindo-o em conjunto com outros elementos, sempre havendo um espaço para negociação, um espaço *entre* a considerar.

Não se trata de negar o que afirma Castranova (citado por Rettberg, 2008), quando diz que, ao entrar em um mundo virtual, estamos livres do "Jogo da Vida" recebido de nossos ancestrais e que podemos criar um novo personagem, quase da maneira que quisermos. A questão é que essa "liberdade de ser o que deseja" encontra alguns limites também no mundo virtual. Assim como na realidade concreta, vemos que, na esfera virtual, o sujeito também está envolvido em relações. Até que ponto, nesse espaço de plena liberdade, as determinações e repressões que ocorrem fora do jogo não são reproduzidas? É bastante evidente que, no contexto virtual, o sujeito tem uma abertura maior para modificar as relações de poder nas quais está inserido. Caso as conexões estabelecidas não lhe agradem, ele pode recriar um personagem, parcialmente ou completamente diferente, não tendo a "obrigação" de manter certos vínculos. Na vida concreta, guardadas as devidas proporções, isso não se dá de maneira muito fácil. Nascemos em um determinado contexto, família, classe social. Nem sempre podemos mudar nosso tom de pele, cor de cabelo, tipo físico, dentre outras características, restando-nos apenas a opção de aprender a lidar com o que o mundo nos oferece.

Este estudo nos mostrou que a questão do sujeito isolado projetando algo de muito particular, mantendo sua identidade real ou contrapondo-se a ela, desloca-se para um sujeito articulado e pertencente a um grupo, ao inaugurar a sua identidade virtual. É no novo grupo que sua identidade virtual vai repercutir, fazendo sentido, uma vez que não estará agindo sozinho, mas de maneira orquestrada com os outros membros na consecução de um objetivo.

Pichon-Rivière (1988) postula que, durante as interações com os membros de seu grupo, o sujeito assume papéis que são as maneiras com as quais buscamos pertencer a determinados contextos. A assunção de um papel depende do vínculo que o sujeito estabelece com outros sujeitos, com o grupo ou objetos (inanimados ou não). Segundo o autor, esse vínculo formado nunca é impessoal e sempre se estabelece em função de outras relações historicamente acumuladas ao longo do processo de constituição do sujeito.

Assim, pelo observado, podemos dizer que a identidade virtual que um sujeito assume ultrapassa as características que dão surgimento a um avatar, sendo resultante de todo o processo de interações estabelecido durante o jogo. Embora muitos jogadores inicialmente elejam seu personagem com base numa afirmação (ou negação) de suas características físicas e psicológicas, notamos que, em sua maioria, os relatos sobre as escolhas de personagens se baseavam em dados relacionados às funções que gostariam de exercer ou com relação à possibilidade de ser chamado para um grupo. Conforme podemos ver nos trechos a seguir:

> Peguei priest pq é a classe que mais procuram p jogar. Todas as raids precisam de "healers"[25]. Assim eu sempre tenho c qm jogar e nunca fico sozinho. [Human, Priest, lvl 73]

> Não tenho paciência para ficar administrando as coisas. Vou batendo e "agrando"[26] enquanto os "healers" vão curando. [Dwarf, Warrior, lvl 80][27]

> Geralmente pego uma classe que o pessoal chama p jogar. Mas eu tendo pegar uma que seja bom pra

[23] Tradução nossa.

[24] O que estamos provisoriamente chamando de "socialização virtual" são as múltiplas maneiras pelas quais as pessoas se inserem em um grupo existente em um ambiente mediatizado pelas tecnologias digitais.

[25] Termo que designa classes de suporte que curam outros personagens.

[26] Termo utilizado para o ato de chamar a atenção de monstros.

[27] Tradução nossa.

> "upar" [28] sozinho tb. Nem sempre a gente acha gente p jogar junto. [Night Elf, Hunter, lvl 77]

Uma análise mais cuidadosa dessas falas ainda pode nos revelar alguns elementos subjacentes à escolha do jogador, como um desejo de ser aceito, de não ficar solitário, de ser útil, de ser reconhecido como corajoso. Ou características como impaciência, ou senso de oportunidade. A escolha do papel a assumir pode revelar bastante do jogador por trás do avatar, num movimento de se duplicar nessa projeção ou de compensar algo que não consegue ser no mundo real.

Outro ponto importante é que, assim como outros *MMORPGs*, *WoW* permite os *Alts (alternative characters)*, personagens alternativos criados por um mesmo jogador como suporte a seu avatar principal, com a função de guardar itens, experimentar outras formas de jogar, ou de suprir alguma função deficiente de sua *guild*. Observou-se que, mesmo com um avatar diferente, as características associadas àquele jogador permaneciam, demonstrando que as relações estabelecidas sobressaiam sobre as características visuais do avatar.

Pichon-Rivière (1988) afirma que "através do vínculo, toda a personalidade do sujeito se comunica" (p. 77). As inter-relações que emergem entre papéis e vínculos geram uma "pauta de conduta", conjunto de princípios que vão nortear a maneira com a qual o sujeito vai se relacionar com outros, encenando papéis de maneira coordenada. Transpondo essa lógica para o *game*, um jogador pode até criar um avatar para si da maneira que deseja, mas sua identidade será moldada no processo de interação com os grupos aos quais pertence. Muito da personalidade que ele irá assumir estará referenciada pelas relações estabelecidas com os elementos existentes tanto no mundo concreto quanto no mundo virtual.

Outro dado que este estudo revelou é que raramente se encontram jogadores que se conhecem apenas no cenário do jogo. As amizades se estendem a outros contextos, como redes sociais, programas de mensagens instantâneas e até mesmo encontros na realidade concreta, como podemos observar nos relatos a seguir:

> Claro, meu namorado / mais ou menos três pessoas de minha guild / espera, cinco/ e da internet, muitas pessoas. Sério, umas cem. [Blood Elf, Hunter, lvl 80][29]

> Nossa, um monte. Tem muita gente daqui da cidade que joga. Às vezes a gente junta pra ir na casa um do outro ou p sair.[Human, Warlock, lvl 56]

> Da guilda deve ter uns 3 que conheço. Mas do Lineage eu conhecia muita gente. [Troll, Shaman, lvl 61]

Conforme apontam Gomes e Silva Junior (2009) em seu estudo, é cada vez menor a distinção entre amizades virtuais e presenciais, sendo que o que caracteriza a relação é o tipo de vínculo e não presença ou convivência física. Além das relações de amizade, esse estudo nos mostrou que outro elemento está bastante presente na bagagem do sujeito quando ele se desloca entre a realidade concreta e a virtual: as habilidades. Gee (2007) e Rains (2008) destacam como as habilidades se desenvolvem no contexto dos games. A partir dos relatos coletados, vimos que os papeis que os jogadores assumiam estavam intimamente ligados às suas capacidades. Um jogador pode até assumir determinada posição no jogo, mas se não tiver as habilidades necessárias, não irá se manter. Aqueles que se dizem experientes, conhecedores do *game*, ou dizem possuir determinadas capacidades quando não as tem, são desmascarados, pois suas mentiras não se sustentam por muito tempo. Verificamos então que as habilidades que o jogador leva para a realidade virtual servem de credenciais para ocupar determinadas posições nas redes que tece, habilitando-o a ocupar o papel de líder, administrador, conselheiro, estrategista, etc. Da mesma maneira, habilidades desenvolvidas durante o jogo, tais como orientação espacial, capacidade de falar novas línguas, de resolver conflitos, de planejar metas, podem ser traduzidas e utilizadas na realidade concreta.

Conclusão

Durante este estudo pudemos perceber o quanto a realidade concreta e a virtual se mesclam. As redes que as conectam estão cada dia mais fortes e evidentes. Vemos elementos de diferentes contextos traduzidos para outros. Efeito disso é que o jogo já não é um fim em si mesmo, mas um meio para a realização de diversos objetivos. Mais que artefatos sociotécnicos, os games estão se tornando também um ambiente a ser explorado como geradores de culturas e experimentação lúdica de identidades. Conforme foi visto, é ingênuo considerá-los apenas como uma forma de entretenimento, pois os jogos eletrônicos (e os ciberespaços de maneira geral) criam novos valores, novos vocabulários, novos estilos de vida. Os games estão expandindo suas redes devido a sua grande capacidade de agregar

[28] Termo utilizado para o ato de evoluir o personagem.
[29] Tradução nossa.

diversos elementos, convergir mídias, interesses, referências, etc.

Na questão específica desta pesquisa, nossas observações e entrevistas com os usuários revelaram que um fator influenciava bastante o processo de construção do avatar: o ambiente no qual estava inserido. Durante nossa imersão no *WoW*, vimos que a identidade virtual é bastante dinâmica, construída pelo acúmulo de conexões cujo centro gravitacional não estava no modelo 3D e sim nas relações estabelecidas com os elementos do jogo. Assim como ocorre na realidade concreta, os papéis que o sujeito assume num ambiente virtual são bastante influenciados pelas interações estabelecidas com membros de seu grupo ao longo de sua história. Há uma negociação constante entre as características projetadas no avatar pelo seu construtor e aquelas requeridas para o desenvolvimento de seu papel no grupo ao qual pertence. O processo de construção de uma identidade virtual se alicerça em uma dinâmica de papéis engendrada nos grupos aos quais os jogadores buscam pertencimento, se estendendo assim para além da escolha de características físicas do avatar, que ficam em segundo plano durante a experiência de jogo. A identidade, assim, se forma de acordo com as ferramentas que o jogador dispõe (habilidades e possibilidades tanto suas quanto de seu avatar) e com a maneira como as utiliza para interagir *com* e *no* ambiente virtual.

Ficou bastante evidente que aquilo que os sujeitos mais levam de si para sua vida virtual são seus repertórios de habilidades. Esses elementos só estão presentes no avatar se seu usuário também os possuir. Isso não quer dizer que novas habilidades não são desenvolvidas durante o jogo e sim que, caso aprendizagens ocorram, tanto avatar quanto jogador estarão aprendendo simultaneamente. Também não significa que o sujeito em seu cotidiano necessariamente atue como o personagem, pois o importante é "saber fazer". Num ambiente virtual, o sujeito pode colocar em prática habilidades que, porventura, não podem emergir em outros contextos. Dessa maneira, o jogador empresta a seu avatar algumas de suas habilidades, podendo também traduzir novas aprendizagens para a realidade concreta. É nesse contexto que, pelo que pudemos observar, os avatares são projeções do que o jogador é, num espaço onde lhe é permitido ser um pouco mais. Nossas observações mostraram que são frustradas as tentativas de assumir papéis muito diferentes daqueles permitidos pelas habilidades do sujeito. Assim, vemos que a dita "liberdade de ser o que se deseja" num ambiente virtual encontra limites, sejam tecnológicos (no que diz respeito às possibilidades de cada *software*), na horizontalidade do grupo (por determinações dos elementos com os quais o jogador interage) e/ou na verticalidade de cada sujeito (referentes ao seu repertório de habilidades).

Com inspiração em Pichon-Rivière (1988) e Bleger (1984), podemos considerar que a construção de um avatar se dá, enquanto um processo psicológico, em âmbitos nos quais se expressam as pautas de conduta dentro do jogo: num âmbito psicossocial, em que o sujeito elabora uma identidade que pode estar baseada no que ele é (ou deseja ser), projetando num personagem algumas características físicas e/ou psicológicas; e num âmbito sociodinâmico, articulado a *onde* esse jogador vai atuar, *como* e *com quem*. Esses âmbitos de expressão da conduta seriam círculos concêntricos onde ocorrem intensas negociações quanto ao processo identitário dos sujeitos, nem só regidos pelo desejo-de-ser-como-quiserem, nem só determinados pelos movimentos dos seus grupos de pertença, havendo alguma margem para escolhas através das trocas estabelecidas. Assim, entre a determinação e a autonomia, esses avatares, enquanto ferramentas para a relação entre os jogadores dos videogames, cumpririam com a tarefa de experimentação de identidades e habilidades num mundo virtual.

Referências

Barbuto-Dias, D. R. (2007). *Brincando de ser na realidade virtual: um olhar positivo sobre a subjetividade contemporânea*. Tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

Bleger, J. (1984). *Psicologia da conduta*. Porto Alegre: Artes Médicas.

Colen, E. M. & Queiroz e Melo, M. F. A. (2009). Nas trilhas dos Avatares: o lúdico nas tecnologias digitais como um multiplicador de possibilidades do sujeito contemporâneo. *Anais do SCGames - I Simpósio Santa Catarina Games.* Florianópolis, SC.

Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Geertz, C. (2000/2001). *Nova luz sobre a antropologia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Gomes, L. G. N. & Silva Junior, N. da. (2009). Sobre a semântica familialista da amizade na era da internet. *Anais do XV Encontro Nacional*

da Associação Brasileira de Psicologia Social. Maceió, AL.

Guimarães Jr., M. J. L. (2004, janeiro/junho). De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. In *Horizontes Antropológicos*, *10*(21), 123-154.

Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. London: Sage.

Huizinga, J. (1938/2003). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

Kozinets, R. (1998). On netnography: initial reflections on consumer research investigations of cyberculture. In J. Alba & W. Hutchinson (eds.), *Advances in consumer research* (pp. 366-371). Provo, UT: Association for Consumer Research.

Kozinets, R. V. (2002). *The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities*. Recuperado em 19 de setembro, .2009, de http://www.marketingpower.com/content18255.php

Kozinets, R. V. (2007). Netnography 2.0. In *R. W. BELK, handbook of qualitative research methods in marketing.* Edward Elgar Publishing.

Latour, B. (1999). *Morale et technique: la fin des moyens*. Recuperado em setembro, 2005 de www.ensmp.fr/~latour (artigos on line de Bruno Latour).

Latour, B. (2000). *Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora.* São Paulo: Ed. UNESP.

Latour, B. (2001). *A esperança de pandora*. Bauru, SP: EDUSC.

Latour, B. (2006). *Changer de societé. Refaire de la sociologie*. Paris: La Découverte.

Lee, J. & Hoadley, C. (2007). Leveraging identity to make learning fun: possible selves and experiential learning in massively multiplayer online games (MMOGs). *Innovate 3*(6). Recuperado em 12 de dezembro, 2009, de http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=348

Lévy, P. (1993). *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34.

Lévy, P. (1996). *O que é o virtual?* Rio de Janeiro: Editora 34.

Lévy, P. (1999). *Cibercultura.* Rio de Janeiro: Editora 34.

Manso, E. N. & Queiroz e Melo, M. F. A. (2004, dezembro). Desvendando os Mistérios dos Role Playing Games. *Vertentes*, n . 24, dez, 7-20.

Matuk, A. & Meucci, A. (2005). A criação de identidades virtuais através de linguagens digitais. *Comunicação, Mídia e Consumo, 2* (4), 157-182.

Moraes, M. O. (2001-2002). Sobre a noção de rede e a singularidade das ciências. *Revista Documenta*. *VIII*(12/130, pp. 57-70.

Nicolaci-da-Costa, A. M. (2005). Primeiros contornos de uma nova configuração psíquica. *Cad. CEDES online*, *25*(65), 71-85. Recuperado em 15 de abril, 2009, de http://www.cedes.unicamp.br/caderno/cad/cad65.htm

Pichon-Rivière, E. (1988). *Teoria do vínculo*. São Paulo: Martins Fontes.

Queiroz e Melo, M. F. A. (2003). O lúdico e o virtual na contemporaneidade: libertação ou submetimento do homem pelas tecnologias? *Pesquisas e Práticas Psicossociais. 3*(1), 19-25.

Queiroz e Melo, M. F. A. (2007). Seguindo as pipas com a metodologia da T.A.R. *Revista do Departamento de Psicologia (UFF),* (19) , p. 169-186.

Rains, C. (2008). *Learning, socialization and identity in videogames*. Recuperado em 12 de maio, 2010, de www.fancifulmind.com.MMAS_490_Research_paper.pdf

Rettberg, S. (2008). Corporate ideology in world of warcraft. In H. Corneliussen & J. Walker. *Digital culture, play, and identity: a critical anthology of world of warcraft research*. New York: MIT P.

Turkle, S. (1997). *Life on the screen: identity in the age of the internet.* New York: Toutchstone.

Categoria de contribuição: Relatos de pesquisa
Recebido: 12/09/10
Aceito: 04/11/10