

# CONSTRUÇÃO VISUAL DOS AVATARES E A RELAÇÃO SOCIAL NA CULTURA DOS JOGOS DIGITAIS

Jordão França  
PPGACV FAV/UFG

Veramar Gomes Martins  
PPGACV FAV/UFG

ISSN 2316-6479

## Resumo

Os principais objetivos dos primeiros jogos eram entreter e competir, atualmente os jogadores exercem uma maior influência no jogo através da customização de seus avatares, com o intuito de os deixarem mais próximos da projeção de seus desejos como personagem de uma narrativa ou mundo virtual. Este trabalho aborda a relevância da customização visual de personagens para jogos digitais, além da relação social entre os jogadores inserido na cultura dos jogos digitais. Tendo como estudo de caso o estilo de jogo: MMORPG.

**Palavras chave:** Cultura digital, Avatar, Jogos digitais, Relações sociais.

## Abstract

The main goals of the first games was entertain and compete, players currently have a greater influence over the game, through the avatar customization, with the intention of stay close to their desire as a virtual world character. This research shows the visual customization relevance of the characters in games and the player's social relationship inserted in the culture of the virtual worlds. Analyzing one type of games: MMORPG.

**Keywords:** Digital culture, Avatars, games, Social Relationship.

## 1 Introdução

No cenário contemporâneo, a tecnologia está contínua e mais amplamente presente em nossa sociedade, potencializando as faculdades humanas. Nesse contexto o campo dos jogos eletrônicos tem adquirido um espaço considerável nos últimos anos. Pode-se perceber de forma empírica essa mudança, ou seja, a presença dos jogos no cotidiano das pessoas em suas casas, sob a forma de computadores, consoles e em dispositivos móveis, como celulares, tablets, *ipods* e games portáteis. Castronova (2008) trata esta mudança com espanto, a ponto de dizer que as transformações provocadas por outras mídias, como televisores e rádios, não passam de tempestades em copo d'água.

Observar-se que os jogos eletrônicos têm conquistado ambientes diversos como, por exemplo, artigos de revistas, matérias em sites e blogs na internet, e atualmente, discussões científicas e pesquisas acadêmicas, estas desdobrando-se em publicações em livros e artigos em anais (Santaella, 2007, p.407).

Os games ganharam rapidamente a atenção de seus jogadores gerando, além de uma tendência, uma busca pela liberdade de personalização. Nos jogos, a personalização, além de ser um dos principais atrativos para seus consumidores, está se tornando uma forte característica, permitindo ao jogador a possibilidade de trabalhar e modificar os elementos contidos no jogo como, o ambiente, o som, o tempo de duração, o ponto de vista da câmera, as ações dos personagens e a sua customização (Mcgonigal, 2011, p.31).

Mcgonigal (2011) trata da possibilidade do jogador personalizar e explorar algumas das características do avatar, como aspectos da personalidade e, principalmente, os aspectos visuais do mesmo. Podemos citar como exemplos os jogos *Star Wars: The Old Republic*, lançado em 2011 e *World of Warcraft*, lançado em 1994. Nesses dois jogos, as decisões tomadas diante dos desafios sugeridos refletem na caracterização do avatar e em seu desenvolvimento durante a jornada.

O fato de oferecer uma gama de características na formação de um avatar permite ao jogador escolher as que mais lhe agradam, dentro de uma gama de possibilidades. Gerando uma aproximação entre o jogador e seu personagem que o representará no ambiente virtual. Segundo a pesquisadora Santaella:

O jogador interage através de um avatar, uma personagem gráfica que o usuário escolhe e com a qual se identifica para representá-lo no interior do jogo. É essa identificação encarnada que se responsabiliza pela intensificação da competitividade e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator. (SANTAELLA, 2004).

Entende-se como interator o indivíduo derivado da atividade de interação com o ambiente. Ao ingressar no ambiente virtual dos jogos, o qual exige a presença de um avatar, é necessário que esse interator construa, dentro das possibilidades fornecidas pelo sistema do jogo, um corpo agregado de características físicas e habilidades. Podemos perceber por meio dessa ação inicial do interator dentro do jogo a relevância do avatar como elemento condutor do mesmo e através dele o desenrolar da narrativa.

Baseando-se em análises empíricas a personalização estética do avatar, considerando as etapas de construção inicial e a evolução de suas características, estimulando assim, a imersão do usuário nesse ambiente virtual. Permitindo desdobramentos no seio das comunidades virtuais, onde, começam a ocorrer elaborações, trocas, além de reflexões que ultrapassam aquilo que a narrativa do jogo se propunha a tratar, chegando até as relações sociais fora do ambiente virtual.

Diante das colocações, apresenta-se como objetivo deste artigo levantar questionamentos para entender como o avatar foi sendo trabalhado como um

meio para a participação do interator no ciberespaço, e seus desdobramentos, tanto no ambiente virtual, quanto no mundo natural.

## 2 A construção de uma Identidade na Rede

Os games possuem uma rede de elementos que, em conjunto, provocam estímulos e respostas no interator. Pode-se enumerar alguns desses estímulos, como por exemplo, a história, a interatividade entre os jogadores, as descobertas, a evolução da personagem, a identificação com o avatar e liberdade de customização desse ambiente. Percebe-se que a partir do avatar é que o interator irá se relacionar com os demais elementos do jogo, trabalhando-os para que os mesmos ganhem importância e sentido em sua jornada (Christakis e Fowler 2010).

Machado (2002) descreve o aparecimento do avatar, citando a personalização do mesmo através da implementação de qualidades e capacidades, conforme a experiência adquirida ao longo do jogo por essa personagem. Já Castronova (2003), traça um paralelo entre os corpos virtuais e nossos corpos terrestres, apontando a importância do avatar enquanto corpo do interator e o seu reconhecimento diante dos demais participantes.

Christakis e Fowler (2010) que analisam a figura do avatar o fazem de maneira superficial, gerando, portanto, uma insuficiência no âmbito acadêmico de um estudo mais detalhado sobre esse elemento da narrativa do jogo. Sendo assim, concepção do avatar foi construída a partir das primeiras formas de participação no ambiente virtual, e em seguida sendo canalizada como forma de interação nos jogos.

A TV, o cinema, o teatro, o livro e atualmente, o computador nos oferecem essa possibilidade de experienciar mundos ficcionais diversos. O computador tem como diferencial, de acordo com Murray (2003), a possibilidade de criar espaços navegáveis para assim intensificar o desejo de adentramento em outros mundos.

Entende-se que o mundo digital é formado por uma infinidade de ambientes participativos, desde salas de bate-papo, a blogs, fóruns e games e que para a imersão nesses ambientes é necessário preencher uma lista de requisitos, tendo como ponto inicial a criação de uma conta, perfil ou personagem, que será a identidade representada diante dos demais participantes do ambiente.

Pensando no processo de evolução da internet e suas possibilidades de navegação, consideramos os *nicknames*<sup>1</sup> como uma primeira identificação do interator, ou seja a primeira referência do seu nome.

1 Nickname – Apelido. Usado para a identificação de usuários na internet, em programas de bate-papo ou mensagem instantânea.

Ultimamente as salas de chat e programas de mensagens tem oferecido complementações aos *nicknames*, como por exemplo, espaços destinados a uma imagem gráfica (estática ou em movimento), foto e até mesmo vídeos em seus Perfis. Essas novas possibilidades nos faz refletir sobre a ideia de expressividade proporcionada por esses corpos como imagens virtuais representativas. Logo, essa representação pode ser transportada para a construção da figura do avatar. Desse modo o interator tem a possibilidade de se “representar” para o mundo virtual e nele encontrar o seu espaço.

### 3 O deslocamento e ressignificação do termo Avatar

A ideia de possuir um corpo virtual e assumir diferentes identidades oferecidas por um meio digital transporta o interator para o universo virtual, criando, também, a necessidade de trabalhar esse espaço para que ações possam ser realizadas. Em muitos desses espaços, especificamente os games, a porta de entrada se constitui no próprio avatar, ou seja, o jogador deve escolher ou construir sua personagem para que possa adentrar no ambiente do jogo.

O uso do termo avatar para designar o corpo virtual do interator não surgiu especificamente para o ambiente digital. A palavra 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. Podemos compreender que no hinduísmo o avatar era o corpo utilizado de forma temporária, por um deus, com a intenção de vivenciar o ambiente terrestre (Severo, 2010).

Segundo Machado (2002), o termo avatar foi designado à representação visual do interator no ciberespaço pela primeira vez por Chip Morningstar em 1985, em seu mundo virtual chamado Habitat, o primeiro ambiente multiusuário virtual de grande escala, onde foi possível “habitar” sob a forma de um avatar. O termo foi então popularizado por Neal Stephenson (1992) 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.

Assumindo a figura do avatar temos como consequência a possibilidade de escolher nossas experiências no mundo virtual, oferecendo-nos também a oportunidade de sermos um outro. Um dos desdobramentos da figura do avatar é a sua imersão em um contexto comum com outros participantes, gerando com essas interações um significado ainda maior na experiência do interator. Entendemos, portanto, a necessidade da presença do outro para a concretização de nossas subjetividades, de fato, “muito do que percebemos e experienciamos é construído socialmente” de acordo com a pesquisadora Santaella. (2004).

#### 4 O avatar no jogos digitais

#### 4.1 A escolha do avatar

129



Nesse caso, apesar da disposição de dois personagens para o jogo, seus perfis ainda permaneciam idênticos, a vantagem em ter duas personagens estava relacionada ao modo *multiplayer*, onde os dois jogadores tinham como escolhas trabalharem juntos, ajudando-se ou enfrentando-se.

Em seguida outro elemento que ganhou destaque foi a oferta de múltiplas subjetividades à escolha de um só interator, resultando em uma aproximação maior entre o jogador e a narrativa virtual. Temos como exemplificação o surgimento de *Street Fighter II* (Figura 2), um jogo que disponibilizava não apenas um, mas oito personagens selecionáveis.

O aumento da frequência com que os jogos disponibilizavam várias personagens selecionáveis possibilitou uma maior aproximação, e como consequência, identificação do interator com a personagem que lhe representa.



Figura 2 – Jogo Street Fighter II – jogo lançado em 1991.

#### 4.2 A customização do avatar

Quando pensamos em avatar imaginamos uma imagem gráfica de uma personagem com a qual o interator controla e que o representa, porém, como pudemos perceber até o momento, o avatar vai além dessa representação gráfica. Ele também constitui novas subjetividades e representa nossas intenções e ações no ambiente.

Em análise empírica, percebe-se que os jogos mais recentes, tais como *World of Warcraft* (2004) e *Final Fantasy XIV* (2010), tem possibilitado a escolha de um grande número de avatares e com eles uma série de atributos, à escolha do interator, que podem ser agregados a estes corpos virtuais de acordo com os desejos de seu jogador. Esse modo de customização de personagens,

disponibilização de acessórios e roupas, tem despertado um maior interesse nos jogadores. Podemos observar uma maior satisfação do interator ao se relacionar com essas novas ferramentas.

Como exemplo, pode-se citar os jogos de MMORPGs – *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*, que se sustentam online por meio da disponibilização de customizações de duas formas: simples e especiais. Essas customizações podiam interferir, ou não, nas habilidades dos avatares. Pode-se citar também como um espaço possível de customização, o jogo *World of Warcraft* (Figura 3), lançado em 2004. Segundo McGONIGAL (2011, p. 53):

Seu objetivo primário no World of Warcraft é o auto-aprimoramento - um tipo de trabalho em todos nós achamos naturalmente obrigatório. Você tem um avatar, e seu trabalho é fazer que o avatar seja melhor, mais forte, e mais rico em várias maneiras possíveis como: ganhando mais experiência, mais habilidosos, armaduras mais forte, mais poderes, mais talentosos e um grande reputação<sup>2</sup>.



Figura 3 – World of Warcraft – jogo lançado em 2004.

A forma como os personagens evoluem dentro do jogo mantém o interesse do interator em se aprimorar na trama. A partir de desafios os personagens podem adquirir experiência e pontos para sua evolução e assim surgindo caminhos diferentes de customização do personagem através da história. Outra forma de aprimoramento do avatar é o treinamento, alguns jogos disponibilizam meios de se aprimorar através do fazer, ou seja, caso deseje ser um artesão, deve obter as matérias primas necessárias e treinar para que possa cria-las com melhor qualidade.

2 Tradução nossa.

Em *Mass Effect* (Figura 4), jogo lançado em 2007, observa-se que onde o protagonista continuamente toma decisões que influenciam em sua reputação e consequentemente em sua aparência, quanto mais maldoso, mais intimidador. Temos também o jogo *Spore*, lançado em 2008 e que disponibiliza o seu próprio software para a construção de criaturas. Esses dois ambientes são exemplos de universos virtuais que permitem uma maior liberdade de construção da subjetividade, tendo como consequência a experimentação de novos corpos virtuais.



Figura 4 – Mass Effect – jogo lançado em 2007.

Essa variedade de opções de personalização propicia a construção de novas subjetividades, permitindo uma maior imersão por parte do jogador.

## 5 O potencial do avatar como meio de socialização

O jogador interage através de um avatar, uma personagem gráfica que o usuário escolhe e com a qual se identifica para representá-lo no interior do jogo. É essa identificação encarnada que se responsabiliza pela intensificação da experiência e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator. A fim de trabalhar com a ideia do uso do avatar como meio de socialização faremos uso dos MMORPGs, que segundo o pesquisador Yee (2006), são produtos da imersão voluntária de milhares de usuários que interagem na rede.

Com modos de funcionamento que se assemelham aos clássicos RPGs, estes games, com densos conteúdos narrativos e mundos abertos, permitem aos seus jogadores uma interação em tempo real



com o ambiente virtual em que seus personagens “habitam” e ainda com outros jogadores.

Nesse ambiente os jogadores utilizam personagens para se desenvolverem no jogo que é baseado em distintas formas de interação como a cooperação e a competição entre eles (AZEVEDO, 2009), sendo que cada personagem possui um nível de customização para a construção do avatar. Os diferentes ambientes e desafios projetados pelos programadores permitem que os jogadores vivenciem essas experiências com outros jogadores.

MMORPGs não possuem um final definido, havendo uma possibilidade de continuidade da narrativa que sustenta o intuito do jogo. Nesse contexto os avatares realizam a função de, como corpo virtual, realizar as missões, negociar objetos e lutar, através dos comandos programados.

O modelo conceitual proposto pelo pesquisador Calleja (2007), desenvolvido a partir do MMORPG *World of Warcraft*, apresenta aspectos imersivos característicos da vivência do interator nesse ambiente virtual. O objetivo dele foi criar um mapa detalhado do envolvimento no jogo. O modelo apresenta seis frames relativos ao envolvimento no jogo, classificados como: Envolvimento tático, Performance, Envolvimento Afetivo, Compartilhamento, Envolvimento Narrativo, Envolvimento Espacial.

Em cada um desses *frames* podemos observar um tipo e etapa de imersão nesse ambiente virtual, como o Compartilhamento, referente a todos os aspectos de comunicação com relação a outros interatores no ambiente virtual.

Segundo a pesquisadora McGonigal (2011, p.91), “o mundo virtual possibilita a construção de uma desejável interação social, mesmo nas pessoas mais introvertidas”. O ambiente de sociabilidade virtual é dificilmente um substituto para as interações sociais do mundo real, mas pode servir como uma ponte para a socialização na realidade, e assim uma melhor qualidade de vida, auxiliando pessoas introvertidas a aprenderem que o engajamento social é mais recompensador do que eles estão naturalmente pré-dispostos a se submeter.

Outro ponto que é passível de ser trabalhado nesse ambiente virtual é a questão da facilidade de comunicação, onde a distância entre cidades, e até mesmo continentes, não impede que os jogadores desenvolvam laços de amizade concisos. Gerando encontros em ambientes virtuais e em alguns casos no mundo natural. Podemos perceber tais aproximações tendo como base interesses semelhantes entre os usuários, além de afinidades. Alguns jogos permitem até mesmo o desenvolvimento de guildas para estabelecer e firmar esses gostos compartilhados.

Tem-se como exemplo o anime<sup>3</sup> *Sword Art Online* (Figura 5), publicada em 2009, inicialmente produzida como uma *graphic novel*<sup>4</sup> e tendo como autor, Reki Kawahara. Esse anime reflete essas formas de representação que ocorrem dentro e fora da rede virtual. A história envolve um jovem chamado Kazuto “Kirito” Kirigaya (personagem principal da trama).

O ambiente do jogo é tratado pelos jogadores com seriedade, assim que o criador desse jogo se apresenta e informa que só existe uma forma de sair desse ambiente, terminando-o. Além disso O criador do jogo afirma no seu discurso que os jogadores que morrerem no mundo de *SAO – Sword Art Online* (Figura 5), terá como consequência a morte de seu corpo biológico. Ao final da explicação os avatares customizados pelos jogadores tomam forma de seus corpos reais. Podemos perceber por meio dessa mudança na narrativa do jogo um exemplo de rompimento do véu que separa a relação entre o interator e o seu avatar.

Na conclusão da saga, quando o personagem principal termina o jogo, libertando todos os outros jogadores, Kirito vê suas relações virtuais estendidas para o seu mundo natural, reencontrando todos os seus amigos virtuais.



Figura 5 – *Sword Art Online* – anime produzido em 2009.

Essa exemplificação nos permite observar o “mergulho” que o jogador realiza ao adentrar nesse ambiente virtual, apesar de uma situação como a citada no anime acima não ocorrer na nossa realidade, podemos nos identificar com a mesma quando pensamos na dedicação e envolvimento ao qual nos predispomos a abarcar.

3 Anime – ou Animê, é qualquer animação ou desenho com traços característicos do mangá japonês.

4 Graphic Novel – ou Romance Gráfico, é um livro que é desenhado e apresentado em quadrinhos, contendo uma história mais longa que as demais.

Considerando esse nível de imersão, outro item que envolve a relação entre o avatar e o seu interator é a possibilidade de assumir maiores riscos para se alcançar um objetivo no jogo. As narrativas virtuais permitem que o jogador realize uma mesma fase do jogo repetidas vezes, até que o mesmo consiga atingir os objetivos para passar superar o desafio imposto.

Essa abertura para a possibilidade de cometer erros, mas continuar tentando até alcançar a meta, reflete na postura do interator fora do ambiente virtual. A sua disposição em tentar mais vezes alcançar um objetivo no mundo natural aumenta consideravelmente, pois o mesmo tem em mente que apesar das dificuldades sempre há a chance de melhorar em algum ponto, para se chegar no objetivo final e o fracasso serve como experiência para superar dificuldades.

## 6 Conclusão

É dessa identificação ocorrida por parte dos jogadores em relação aos seres fictícios – que são os jogadores imersos em um enredo cada vez mais bem elaborado – que surgiu a transposição ou extensão desse espaço do jogo para o seio das comunidades virtuais, e assim começam a ocorrer elaborações, trocas e reflexões a cerca dos problemas propostos nesse mundo sintético.

Percebemos que ao se realizar um vínculo com o avatar as possibilidades de interações tornam-se infinitas e pré-dispõe o jogador a vivenciar diferentes experiências, que podem ao longo do período do jogo, refletir nas trocas sociais, tanto dentro quanto fora do ambiente virtual. Os avatares facilitam interação social que acontece cada vez mais nesses grupos promovendo o trabalho em equipe, ascensão social, relações afetivas entre casais e superação de preconceitos.

## Referências bibliográficas

AZEVEDO, T.. Mundos virtuais MMOGs como disseminadores de cultura. *Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games* São Paulo: Cengag, p. 211-220, 2009.

CALLEJA, G.. Digital game involvement: a conceptual model. *Games and Culture*, vol. 2, no. 3, p. 236-260, Júlio, 2007.

CASTRONOVA, EDWARD. Theory of the avatar. *CESifo Working Paper*. Fullerton: *CESifo*, No. 863, Fevereiro, 2003

CHRISTAKIS, Nicholas A., e FOWLER, James H. O Poder das Conexões. São Paulo, SP: Papirus, 2010..

MACHADO, ARLINDO,. Regimes de Imersão e modos de agenciamento. *Núcleo de Pesquisa e Comunicação Audiovisual, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação*, Salvador: Intercom. 2002.

MCGONIGAL, JANE. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Realidade em pedaços: porque os jogos nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Reprint edition: Penguin Books. 2011, 416 páginas.

MURRAY, JANET H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp. 2003.

SAMPAIO, I.S.V., CAVALCANTE, A.P.P. AND ALCANTARA,

A.C.. *Mídia de chocolate: estudos sobre a relação infância, adolescência e comunicação*. Rio de Janeiro: E-papers. 2006.

SANTAELLA, LUCIA. *Corpo e comunicação: Sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2006.

YEE, N.. *The psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage*. In R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.), *Avatars as Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*. London Springer-Verlag. 2006, p. 187-207.

### Documentos eletrônicos

SANTAELLA, Lúcia. Games e comunidades virtuais. Site sobre artes, tecnologias e novos conceitos midiáticos. Artigo de 30 novembro 2004. **Disponível em:** < [http://www. canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html](http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html) >. **Acesso em:** 15 de Abril de 2014.

SANTAELLA, Lúcia. Cultura e artes do pós-humano:

Da cultura das mídias à cibercultura. Artigo de dezembro de 2003. **Disponível em:** < <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493>>. **Acesso em:** 18 de Abril de 2014.

---

### Minicurrículos

Jordão França – Técnico em Telecomunicações pelo IFG, graduado em Design gráfico e Mestrando em Cultura Visual pela UFG. Trabalhei no Tribunal de Justiça de Goiânia como



técnico de informática e na Promédico como Designer e atualmente atua no Media Lab UFG como designer e consultor de TI. Já participei e organizei eventos de animação games e Cultura visual.

Veramar Gomes Martins – Graduada em Artes Visuais (2010) - FAV- UFG. Trabalhou como fotógrafa no Centro Integrado de Aprendizagem em Rede - UFG. Atuou no Ensino à distância (EaD) da Faculdade de Artes Visuais - Universidade Federal de Goiás, como tutora ministrando disciplinas de Ateliês, no período de 2012 a 2013. Atua como tutora na EAD, na disciplina de Fotografia e Vídeo. Atualmente cursa o Mestrado ofertado pelo Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – FAV/UFG. Sua pesquisa aborda o desenvolvimento de uma Narrativa Transmídia envolvendo o Cosplay, tendo como orientador o professor e artista multimídia, Edgar Franco.