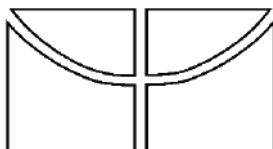


UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

**Avatar, corpo e videogame:
articulações entre comunicação, imaginário e narrativas**

Danielly Amatte Lopes

**Brasília
- Setembro de 2015 -**



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Avatar, corpo e videogame:
articulações entre comunicação, imaginário e narrativas

Danielly Amatte Lopes

*Tese apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Comunicação da
Universidade de Brasília/UnB como
parte dos requisitos para a obtenção do
título de Doutor.*

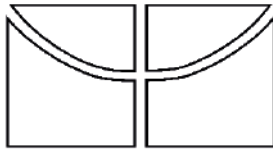
Brasília
- Setembro de 2015 -

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L864a Lopes, Danielly Amatte
Avatar, corpo e videogame: articulações entre
comunicação, imaginário e narrativas / Danielly
Amatte Lopes; orientador Selma Regina Nunes
Oliveira. -- Brasília, 2015.
121 p.

Tese (Doutorado - Doutorado em Comunicação)
– Universidade de Brasília, 2015.

1. Avatar. 2. videogame. 3. comunicação. 4.
imaginário. 5. identidade. I. Oliveira, Selma Regina
Nunes, orient. II. Título.



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

TESE DE DOUTORADO

Avatar, corpo e videogame: articulações entre comunicação, imaginário e narrativas

autora: Danielly Amatte Lopes
orientadora: Professora Doutora Selma Regina Nunes Oliveira

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Selma Regina Nunes Oliveira – Presidente (FAC/ UnB)

Profa. Dra. Célia Kinuko Matsunaga Higawa – membro (FAC/ UnB)

Prof. Dr. Gustavo de Castro e Silva – membro (FAC/ UnB)

Profa. Dra. Virgínia Tiradentes Souto – membro (IDA/ UnB)

Profa. Dra. Florence Marie Drevat – membro (UCB)

Prof. Dr. Wagner Antonio Rizzo – membro suplente (IDA/ UnB)

Agradecimentos

O processo de escrita pode parecer solitário e individual, mas é preciso reconhecer que ele só se dá de forma colaborativa, sendo essa colaboração intelectual, emotiva ou fraterna. Sendo assim, não há como encerrá-lo sem agradecer a todos que o tornaram possível. Agradeço à família, que ao sempre apoiar permitiu que essa jornada fosse trilhada de forma tranquila, dedicada e sem sobressaltos. Agradeço aos amigos de todas as paragens, antigos e novos, que ajudaram de alguma forma, seja diretamente contribuindo para a pesquisa e o acúmulo de conhecimento necessário a ela, seja ajudando na manutenção da sanidade mental desta pesquisadora. Quando se tem um chão firme, toda aventura é segura e traz bons frutos. Esta tese foi mais uma dessas aventuras. E finalmente, agradecer também a querida Selma, que provou ser a melhor orientadora desse e de todos os metaversos que eu frequentei até aqui.

RESUMO

O presente trabalho se propõe investigar a relação estabelecida entre o sujeito contemporâneo e o jogo digital, tendo a figura do avatar como mediadora dessa relação. Propusemo-nos discutir como essa relação, onde a figura do avatar é a responsável por dar corporeidade ao sujeito neste novo espaço, liga-se aos diversos reordenamentos conceituais verificados na contemporaneidade. Buscamos identificar como o imaginário, enquanto formação simbólica, interfere na dinâmica estabelecida entre jogo e jogador, entendendo game e avatar como veículos de experiência e experiencição dos sujeitos e suas relações. Trabalhamos com a hipótese de que o jogador identifique seu avatar como parte de seu reordenamento identitário. Para isso, acabamos por nos debruçar sobre temas como identidade e subjetividade contemporânea, corpo e imaginário. A conexão com o mundo dos games e seus avatares se deu através do exame de jogos do tipo MMORPGs. Optamos pela realização de um experimento que nos permitisse observar como se constrói a relação entre jogador e avatar a fim de termos elementos para discutir conceitos e confrontá-los com a experiência de construção do avatar propriamente dita.

Estruturada em seis capítulos, a tese traz no primeiro deles uma introdução ao estudo, apresentando em linhas gerais como a pesquisa se desenvolveu. Nesse capítulo também apresentamos nossos objetivos e as hipóteses que guiaram a tese, bem como as estratégias e ferramentas metodológicas que utilizamos nesse processo de construção. No capítulo 2 examinamos o jogo e seus componentes, apresentando melhor o jogo digital, o *Game Studies* e também algumas definições sobre o avatar, figura central da nossa pesquisa.

Ao capítulo 3 reservamos a tarefa de descrever o experimento realizado, cuja discussão se dá ao longo dos outros capítulos que se seguem. No capítulo 4 expomos a relação entre games e imaginário contemporâneo. Já no capítulo 5 traremos uma análise sobre a identidade contemporânea, contrapondo aí questões relativas ao entendimento de corpo e materialidade, nos encaminhando para a discussão da identidade contemporânea e a produção de subjetividades, buscando sempre pontuar tais temas com os dados obtidos durante o experimento.

O capítulo 6 traz algumas considerações construídas ao final dessa jornada, buscando entender as relações dialógicas existentes entre sujeito, *game* e avatar. Rediscutimos nesse capítulo nossas hipóteses e os resultados desse fluxo de investigação, que apresenta temas relevantes da cultura contemporânea e os contrapõe ao sujeito contemporâneo. Um sujeito que terminou por se configurar como polo aglutinador das questões abordadas por esta tese.

ABSTRACT

The present work aims to investigate the relationship between the average contemporary person (subject) and the digital games, with the avatar as a mediator. Our proposition is to discuss the means with which this relationship, in which the avatar figure is responsible for personifying the subject in the new space, connects the various conceptual reorganizations present in contemporary society. With the understanding of game and avatar as means to the experience and the experiencing of subjects and their relations, we aim to identify how the imaginary¹, while symbolic creation, interferes in the dynamic between the player and the game. Working with the hypothesis that players identify their avatar as part of their rearranged identity, we discuss themes such as body and imaginary, identity and the subjectivity in contemporaneity. The connection between the game world and its avatars has been made through the study of MMORPG games. We chose a type of experiment that would allow us to observe how the relationship between player and avatar is constructed, providing us with material to discuss our concepts and to confront them with the actual experience of constructing an avatar.

The present thesis is structured in six chapters, with the first one being an introduction to the studies, providing an overall look on how the research was developed, along with the objectives and hypothesis that guided our thesis, and the strategies and methodologic tools that were used in our process when constructing said thesis. In chapter two we examine the game and its components, providing a more thorough explanation of the digital game, *Game Studies*, and presenting a few definitions of avatar, the main figure of our research.

In chapter three we describe our experiment, leaving its analysis to the following chapters. Chapter four is concerned with the relationship between games and the contemporary imaginary; while in chapter five we analyze contemporary identity, confronting ideas related to the understanding of body and materialness, which leads to the discussion on contemporary identity and the creation of subjectivity. We illustrate this analysis with the data obtained from the experiment.

Leaving chapter six to the final considerations that were achieved through this journey, we aim to understand the relationship built between subject, game and avatar. In this final chapter, we go back to our hypothesis and re-discuss the results of this investigation, which approaches themes relevant to contemporary culture and contrast them to a subject who ended up the joint point of this thesis' investigations.

¹ The word "imaginary" here is used how equivalent to "l'imaginaire" used in french language.

SUMÁRIO

RESUMO	III
ABSTRACT.....	IV
SUMÁRIO	V
1. INTRODUÇÃO	1
1.1. Problema de Pesquisa: a questão deflagradora da pesquisa	1
1.2. O game como objeto de estudo do campo da comunicação: a aproximação com o <i>Game Studies</i>	4
1.3. Justificativa da Pesquisa	6
1.3.1. Objetivos.....	8
1.3.2. Hipóteses.....	9
1.4. Estrutura da Pesquisa: estratégias metodológicas.....	10
1.4.1. Primeira fase: revisão de literatura	10
1.4.2. Segunda fase: coleta e análise de dados.....	12
1.4.2.1. Observação Participante	13
1.4.2.2. Grupos focais	14
1.5. Estrutura da tese	15
2. GAMES, AVATARES, MECÂNICAS: COMUNICAÇÃO E GAME STUDIES	17
2.1. Game: o jogo digital.....	21
2.1.1. Game Studies: os games pela perspectiva de um novo campo de estudos	22
2.2. Avatar: algumas definições	24
3. MMORPG E AVATAR: SOB A ÉGIDE DE UM EXPERIMENTO	31
3.1. Pesquisa Exploratória: definindo o corpus da pesquisa.....	31
3.1.1. Análise preliminar de títulos.....	35
3.1.2. Qual sujeito jogador interessou à pesquisa?	39

3.2. Experimento: examinando a relação <i>Player x Avatar</i> dentro de um MMORPG	41
3.2.1. Seleccionando voluntários	42
3.2.2. Dinâmica do experimento a ser desenvolvida pelos voluntários	45
3.2.2.1 Grupo focal e entrevista semiestruturada como escolha técnica	49
4. GAMES E O IMAGINÁRIO CONTEMPORÂNEO	52
4.1. Estudos do Imaginário: perspectivas e abordagens diversas	53
4.1.1 Gaston Bachelard: a imagem como fonte de relação poética com o mundo	55
4.1.2. Gilbert Durand: por uma estrutura antropológica do imaginário	57
4.1.3. Contribuições estruturalistas	59
4.1.4. A imaginação Social: contribuições da história cultural	60
4.2. Narrativa Fantástica: a dialética do real e do imaginário	63
4.2.1. Metaversos: imaginário, game e MMORPG	65
4.3. Imaginário, avatar, game, metaverso	66
5. IDENTIDADE CONTEMPORÂNEA: AVATAR, CORPO, SUBJETIVIDADE E MATERIALIDADE	72
5.1. O corpo	73
5.1.1. Corpo e Corporeidade: conceitos antigos sob uma nova perspectiva	74
5.1.1.1. O corpo: heranças medievais	76
5.1.2. O corpo como metáfora	78
5.1.3. A metáfora do corpo nos jogos digitais	80
5.2. Identidade contemporânea e a produção de subjetividades	83
5.2.1. Identidade e ambientes virtuais: deslocamentos provocados pela cultura das mídias	89
5.2.1.1. O uno, o fragmentado e o conceito aristotélico de harmonia	90
5.3. Avatar: corpo, subjetividade e Identidade virtual	95

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS: SUJEITO, GAME, AVATAR - RELAÇÕES CONTEMPORÂNEAS DIALÓGICAS.....	99
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	106
OBRAS CONSULTADAS.....	112
CRONOGRAMA.....	117
APÊNDICE 01: Guia de Bolso.....	118
APÊNDICE 02: Levantamento Preliminar de jogos.....	119
APÊNDICE 03: Design do Experimento (quadro resumo).....	120
APÊNDICE 04: Questionário 1 – Perfil do Player.....	121
APÊNDICE 05: Grupos Focais - Questionário Guia.....	122
APÊNDICE 06: Grupos Focais – Transcrições.....	123
APÊNDICE 07: Grupos Focais - Perfil dos Participantes.....	124

1. INTRODUÇÃO

Nossa tese propõe uma discussão a respeito da relação estabelecida entre o sujeito contemporâneo e o jogo digital, tendo a figura do avatar como mediadora dessa relação. Propusemo-nos a investigar como essa relação, em que a figura do avatar é a responsável por dar corporeidade ao sujeito neste novo espaço, se relaciona com diversos reordenamentos conceituais verificados na contemporaneidade.

Para tanto, conduziremos a investigação de alguns temas que nos darão pistas sobre uma reconfiguração de conceitos ocorrida, entre outras coisas, sob a influência de uma cultura das mídias² cada vez mais presente. Tempo, espaço, identidade, alteridade, materialidade, corpo são alguns dos muitos conceitos que se reordenaram sob a influência do meio digital e essa reorganização conceitual tem reflexos importantes em um dos pontos chave de nossa pesquisa: a formação do imaginário contemporâneo.

Nossa proposta busca identificar como o imaginário, enquanto formação simbólica, interfere na dinâmica estabelecida entre jogo e jogador, observando e analisando a construção da narrativa dentro do jogo, entendendo game e avatar como veículos de experiência e experienciação³ dos sujeitos e suas relações, trabalhando com a hipótese de que o jogador identifique seu avatar como parte de seu reordenamento identitário.

1.1. Problema de Pesquisa: a questão deflagradora da pesquisa

A proposta inicial de nossa investigação é deter o olhar sobre parte das relações estabelecidas entre o sujeito contemporâneo e o jogo⁴ enquanto elemento

² Usamos aqui a expressão “cultura das mídias” no mesmo sentido que foi empregada por Santaella (2003, p. 52), ou seja, para evidenciar as “redes de complementaridades” e os processos socioculturais próprios existentes entre as mídias. Falamos de uma cultura essencialmente híbrida, tanto em relação aos códigos aplicados quanto em relação aos veículos que lhe dão vazão, e que usa a plataforma digital como meio recorrente de suporte e replicação.

³ De acordo com Eugene Gendli (1961): “(1) A Experienciação é sentida ao invés de pensada, sabida, ou verbalizada. (2) Experienciação ocorre no presente imediato. Não se trata de atributos generalizados de uma pessoa como traços, complexos ou disposições. Em lugar disso, a Experienciação é o que uma pessoa sente aqui e agora, neste momento. Experienciação é um fluxo constantemente mutável de sentimentos que torna possível para qualquer indivíduo sentir alguma coisa em qualquer dado momento.”

⁴ Aqui nos referimos aos jogos eletrônicos de uma forma geral. Deste ponto em diante, sempre que nos referirmos a esses jogos cujo funcionamento está intimamente ligado à tecnologia e a aparatos digitais usaremos termos como “game”, “jogos digitais”, “jogo eletrônico” e “videogame”, que, neste trabalho, deverão ser entendidos como correlatos.

cultural de nossa época, perpassando pela noção de corpo dentro dos ambientes virtuais. Pretendemos examinar essas relações levando em conta também o papel do jogo digital (o videogame) enquanto elemento de fruição simbólica situado no imbricamento entre os campos da comunicação e da cultura das mídias.

Podemos perceber em um rápido exame que o imaginário contemporâneo vem sendo construído em meio a um fluxo constante de informações onde o tripé comunicação, cultura e tecnologia media a criação de seus universos simbólicos. Tempo, espaço, identidade, o eu e o não-eu são apenas alguns dos muitos conceitos que se reconfiguram sob as influências de uma cultura digital cada vez mais presente e, por que não considerar, onipresente no cotidiano do sujeito contemporâneo.

É esse cenário que motiva nossa pesquisa, pois entendemos que o game, antes encarado meramente como um objeto de consumo, assume lugar no campo representativo do homem contemporâneo. Não é incomum relatos de uso de games como simuladores eficientes, permitindo ao jogador se acostumar com a experiência, antes mesmo da “experiência”⁵. Constituído por narrativas, elementos de ludicidade e representação simbólica, o game no início de século XXI já garantiu seu legado enquanto bem cultural. Podemos encontrar nesse universo paralelo dos games a oportunidade de operacionalizar, enquanto sujeitos, um redimensionamento de questões que nos rondam contemporaneamente. Trata-se de um momento em que as redes de comunicação e a arquitetura conceitual aparecem ligando tecnologia a sujeitos individuais, identidade e estilos de vida digitais formando o que alguns autores têm chamado de “cultura digital”.

Esses estilos e sujeitos acabam por encontrar alternativas para corporificar sua presença nos novos espaços que a cultura digital lhes apresenta. Um desses ambientes possíveis está no mundo dos jogos eletrônicos em rede. Os MMORPG⁶ permitem aos jogadores explorarem, além dos novos mundos, características e habilidades de si mesmos. Trata-se da figura do avatar⁷, entidade cibernética que

⁵ Podemos citar o caso do corredor de F1 Max Verstappen, que tem apenas 17 anos e se acostumou com as manobras e com o cockpit do carro de F1 jogando videogame. Para mais detalhes ver: <http://esporte.uol.com.br/f1/ultimas-noticias/2014/10/03/adaptado-por-playstation-verstappen-diz-que-evitou-loucuras-em-estreia.htm>

⁶ O Massively Multiplayer Online Game (Jogos Online para Múltiplos Jogadores) são uma vertente de jogos cuja dinâmica pressupõe a “presença” do jogador em um mundo com regras e dinâmicas próprias. Planejados para suportar milhares de jogadores ao mesmo tempo, os MMORPGO possibilitam ao jogador interagir em tempo real com outros jogadores presentes no ambiente, simulando algo muito parecido com nossas relações sociais. (Castronova, 2005)

⁷ A palavra “avatar” tem origem no sânscrito, língua usada na religião hindu. Seu significado remete a ideia de deidades que adquirem corpo material, voltando a habitar nossa dimensão. A esse corpo dá-se o nome de Avatar.

corporifica a presença do jogador no ambiente digital e que se configurará como ponto central de nossa pesquisa.

A figura do avatar é a responsável por dar corporeidade ao sujeito nesse novo espaço, funcionando como um desdobramento da sua identidade, atuando dentro do ambiente do jogo. O jogador faz uso de ferramentas de ordem tecnológica que permitem sua personificação gráfica, garantindo a esse sujeito-jogador não só o direito de escolha no que tange a atributos físicos e de ordem estética, mas também a possibilidade de, ao longo da dinâmica narrativa onde o jogador se configura como narrador do próprio percurso, fazer melhorias nesse corpo.

Trata-se de um convite a habitar metaversos⁸, onde a materialidade do corpo se torna obsoleta e a figura do avatar se transforma nesse mediador. Algo entre corpo clássico e corpo cibernético, um híbrido abalando a fronteira da materialidade, talvez apontando para uma nova compreensão acerca dessa materialidade. Conseqüentemente, esse processo pode funcionar como um amplificador daquilo que o indivíduo entende como ele mesmo (*self*) e como “corpo” dentro do contexto da cultura digital.

Constrói-se, assim, nesse ambiente, uma nova perspectiva do “eu no mundo” adaptada às demandas desse lugar. Esse novo eu (corporificado pelo avatar) não se isola do primeiro eu, o físico, ou de outros “eus” que esse sujeito possua. O que se observa é a dinâmica entre as instâncias *on-line* e *off-line*, relação composta por contiguidades e rupturas e permeada pela possibilidade de uso e construção de campos imaginários diversos, ora individuais, ora coletivos.

É nesse contexto, onde o sujeito contemporâneo encontra no universo dos games a possibilidade de dar corporeidade a seus reordenamentos identitários, que nossa pesquisa vem inscrever sua problemática. Buscando, ainda, inserir-se na investigação de experiências do sujeito contemporâneo no ambiente virtual, onde a tecnologia converge não só os meios, mas também converge o receptor desses meios e, encontrando na criação dos avatares e no próprio MMORPG não só uma experiência estética que confronta homem e imagem, mas um possível lugar estético e

⁸ Metaversos - O termo pode ser atribuído ao escritor Neal Stephenson, que no início da década de 90 o utilizou em um romance pós-moderno, intitulado Snow Crash. Para Stephenson, o metaverso é uma ampliação do espaço real do mundo físico dentro de um espaço virtual. Sua característica principal é ser um espaço dinâmico onde o ambiente se modifica em tempo real a partir da interação entre os usuários

simbólico que convida esse sujeito a habitá-lo, a existir nesse espaço, é que se apresenta a problemática ilustrada pela imagem a seguir.

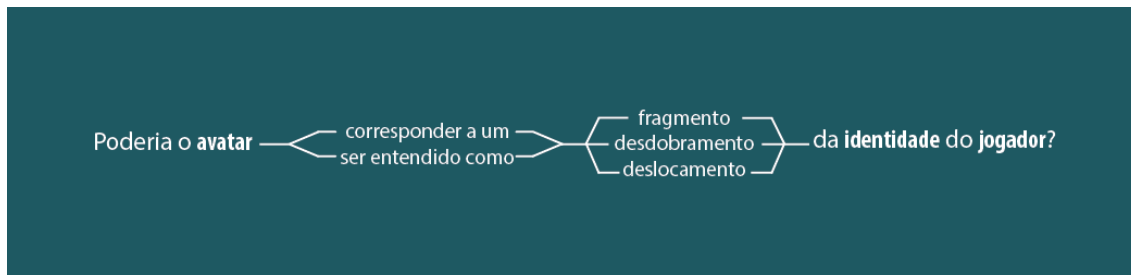


Figura 1 - Esquema Preliminar do Problema de Pesquisa – Fonte: a autora

Tal problemática por si só nos leva a outras discussões e a um bom número de questões paralelas. Questões estas que poderiam ser examinadas à luz de diferentes campos teóricos que não só o da Comunicação. Por essa razão, trazemos no próximo tópico a vinculação do objeto com nosso campo de estudos.

1.2. O game como objeto de estudo do campo da comunicação: a aproximação com o *Game Studies*

A segunda metade do século XX foi marcada por um aumento das investigações acadêmicas sobre o lúdico, que, com a elevação gradual da presença dos games no nosso cotidiano, estenderam-se também ao exame das atividades lúdicas desenvolvidas através desses aparatos eletrônicos. Os chamados *Game Studies*, termo que busca agregar todas as investigações desenvolvidas em torno da temática, surgiram ainda nos anos 1980, quando o desenvolvimento, sobretudo das interfaces gráfico visuais, tornaram o acesso aos games mais abrangente. De acordo com Perani (2008), o pesquisador norueguês Espen Aarseth definiu o ano de 2001 como o marco inicial do *Game Studies*, pois datam desse ano o lançamento da primeira revista científica⁹ da área, bem como o primeiro congresso científico internacional.

Aarseth (2001) reivindica em seu texto, editorial para o primeiro número da revista *Game Studies*, a criação de um novo campo de pesquisas. Seu argumento é que, embora o estudo dos games faça uso de estudos estéticos, midiáticos,

⁹ A revista eletrônica *Games Studies* (<http://www.gamestudies.org>) é até hoje uma das principais publicações internacionais da área.

sociológicos etc., o *Game Studies* não se reduziria a nenhum desses campos. Essa posição é um marco diferenciador do *Game Studies* no Brasil. Enquanto na Europa as pesquisas sobre jogos eletrônicos fazem referência a autores específicos da área, como Gonzalo Frasca, Espen Aarseth e Jesper Juul, se tornando o que Perani (2008) chama de autorreferentes, a base epistemológica no Brasil é um pouco mais diversificada.

O pesquisador português Luis Filipe Teixeira vê essa diversidade epistemológica de forma positiva, inclusive ele aponta que as análises do campo deveriam usufruir dessa diversidade de matrizes para abordar o game a partir de diferentes frentes:

A Filosófica (Fenomenologia, Hermenêutica, Estética, etc.); a Histórica (história dos jogos, história das tecnologias lúdicas, história das narrativas, etc.); a Cultural (cultura de massas, cibercultura e cultura digital, cultural Studies, estudos de gênero, etc.); a das Ciências da Comunicação (teoria da comunicação, Estudos Comparativos dos Média, Genealogia dos Média, Cibertextualidade, Semiótica, etc.); a Sociológica (Estudo social dos jogos, Media Studies, etc.); e a Psicológica (estudos comportamentais, cognitivos, arquetipais, etc.). (TEIXEIRA: 2007, p. 5)

Nos anos 2000 as Ciências da Comunicação ganharam um lugar mais expressivo como matriz epistemológica para o estudo de game no Brasil. Até então, a abordagem das pesquisas brasileiras em game era feita pela perspectiva da educação, investigando *“o lúdico como uma ferramenta sócio-cognitiva que visa chegar a um resultado ideal, no caso, a aprendizagem de determinados conteúdos”* (PERANI: 2008). Ainda de acordo com Perani (2008):

A partir de sua tradição epistemológica interdisciplinar, os pesquisadores em Comunicação trouxeram para a área aportes importantes para os estudos brasileiros: para as análises sobre os ambientes virtuais constituídos pelos jogos, e a relação do usuário/jogador com as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), são citados autores relacionados com as explorações da Cibercultura, como Howard Rheingold, Pierre Lévy e Sherry Turkle; para o entendimento das possibilidades de representação e simulação, e dos processos sócio-cognitivos dos games, recorre-se à Semiótica Pragmática de Charles S. Peirce, e os posteriores desenvolvimentos de suas ideias realizados por Lúcia Santaella. (PERANI: 2008, p. 6)

Como podemos ver, as contribuições de diversos campos permitem abordar o objeto “game” por diferentes prismas, adequando-se ao problema de cada pesquisa uma matriz referencial diferente. Acreditamos que o campo da comunicação, formado por suas diferentes matrizes advindas de outras áreas e por ele adaptadas às análises dos objetos comunicacionais, nos permitirá trazer tanto a perspectiva da formação de identidade do homem contemporâneo quanto abordar, através dos estudos do imaginário, as significações que esse homem atribui à relação que ele estabelece com seu avatar.

1.3. Justificativa da Pesquisa

A sinergia entre cultura, tecnologia e comunicação tornou-se fator importante nas relações sociais contemporâneas, evidenciando um campo híbrido e multidisciplinar ao qual o sujeito é exposto. A cultura digital, os aparatos tecnológicos e as diversas mídias e linguagens com as quais o indivíduo convive não só mediam a relação do indivíduo com o mundo, como também atuam como agentes formadores de seu imaginário. A construção dos bens culturais e simbólicos passa pela via da mediação tecnológica e a hibridação natural-artificial é uma realidade inegável.

Esse imaginário atual, híbrido e mutante, é constituído não só pelas heranças culturais tradicionais, mas também pelo que lhe é apresentado pelo tripé comunicação, cultura e tecnologia. Não se pode abordar o imaginário contemporâneo fora de uma perspectiva que considere as construções feitas a partir da influência desses campos. Sendo assim, nossa pesquisa se justifica ao inserir sua problemática na investigação da tecnocultura contemporânea, buscando mapear as regras que se constroem nesse contexto, abordando especificamente a relação do corpo e sua representação no ciberespaço¹⁰ e no imaginário do sujeito da contemporaneidade.

Ao usarmos o termo “tecnocultura” para fazer referência aos efeitos que uma aproximação entre cultura, tecnologia e inovação tem causado na sociedade contemporânea, convém lembrar o que Steven Johnson (2001) aponta: cultura e

¹⁰ Usamos aqui a expressão “ciberespaço” para nos referir ao conjunto de espaços de interação que utilizam a linguagem digital para sua efetivação. Não iremos discutir neste trabalho os diversos entendimentos e a discussão em torno do tema.

tecnologia se fundem desde a era das cavernas. O autor nos lembra que mente criativa e a mente técnica coabitam desde longa data e, ao contrário do que muitos estudiosos da era digital proclamam, a tecnologia afeta a vida cotidiana há muito e não apenas desde a aparição da internet, o que mudou, de acordo com Johnson foi a velocidade com que isso ocorre. Essa velocidade, tanto na aparição de novos aparatos técnicos como em novas propostas de uso para eles, levou a uma mudança de paradigma na relação homem e tecnologia no contexto atual.

Santaella (2012), ao localizar a tecnocultura no contexto contemporâneo, afirma que as tecnologias digitais interpenetram nosso cotidiano *“não só como um modo de participação, mas como um princípio operativo assimilado à produção humana em todas as suas áreas.”* (Santaella: 2012, p. 33) A autora ainda aponta estarmos na quinta¹¹ geração das tecnologias da linguagem desde a era de Gutenberg, afirmando que tal avanço dos aparatos tecnológicos nos levou, dentro dessa revolução digital, ao que ela chama de “ponto de mutação”. Desse ponto onde nos colocamos nestas primeiras décadas do século XXI, Wheeler (*apud* Santaella: 2012) indica que, entre outras características, faremos parte de uma rede de comunidades descentralizadas, onde relacionamentos via web aparecerão, reforçando o que ele chama de mentes coletivas e redes de conhecimento.

Trata-se de uma nova maneira de se colocar enquanto sujeito, em um lugar cujas regras de ocupação ainda estão sendo escritas à medida que interagimos com ele. Evidentemente, essa nova forma de existência nos obriga a buscar novos parâmetros para determinarmos nossa identidade. Para Matrix (2006), a formação dessas regras que ajudam o sujeito a reordenar sua identidade:

“são ideológicas, semióticas e materiais: elas organizam, constroem e refletem as relações de poder e produção nos processos do conhecimento e das subjetividades, e operam em uma relação sinérgica dentro dos processos de consumo e comércio” (MATRIX: 2006, p. 26)

Sendo assim, ao investigar os games MMORPG, estamos não só analisando o crescente papel do ciberespaço nas relações sociais contemporâneas, mas também investigando como essas novas regras estabelecidas da relação sujeito-

¹¹ Santaella (2012, p. 33-34) descreve cinco gerações de **tecnologias da linguagem**, sendo elas *tecnologias da reprodução, tecnologias da difusão, tecnologias do disponível, tecnologias do acesso, tecnologias da conexão contínua*. Todas essas gerações contribuíram em algum grau para a consolidação da cultura das mídias na contemporaneidade, encaminhando alguns desdobramentos que a autora descreve em seu texto, ajudando inclusive a modelar alguns comportamentos.

avatar reorganizam, constroem e refletem nos processos das subjetividades contemporâneas, da construção de imaginários e, possivelmente, em uma redefinição dos conceitos de corpo, lugar e materialidade.

1.3.1. Objetivos

Geral

Investigar as imbricações existentes entre corpo, imaginário e identidade – onde o processo comunicativo presente nessa relação foi entendido como o pano de fundo da mesma - dentro do ambiente virtual do MMORPG, assumindo a figura do avatar como possível ponto aglutinador dessa experiência.

Específicos

A. Analíticos

- Analisar a relação corpo, avatar e comunicação, no contexto dos games de MMORPG. Inicialmente realizamos uma pesquisa exploratória a fim de descrever os processos ocorridos no jogo e, a partir dessas dessas informações, iniciamos uma análise cruzando os dados encontrados e a literatura examinada sobre os temas investigados na tese;
- Verificar os processos relativos a possíveis reordenamentos de identidade presentes na construção do avatar, observando tanto o conteúdo encontrado no game quanto o discurso produzido pelo jogador;
- Identificar como o imaginário, enquanto formação simbólica, interfere na dinâmica estabelecida entre jogo e jogador, observando e analisando a construção da personagem dentro do jogo e a sua materialização gráfica: o avatar;

B. Experimentais

- Desenvolver um experimento que permitiu examinar uma série de experiências ligadas à construção do avatar dentro dos jogos, tendo como foco as relações construídas a partir da figura do avatar;

C. Metodológicos

- Estabelecer relações entre a identidade do sujeito jogador e seu papel dentro do ambiente virtual do jogo, cruzando as observações realizadas durante a pesquisa e a literatura disponível sobre a formação da identidade contemporânea;

- Pesquisar as construções simbólicas e a formação de um imaginário a partir da interação corpo físico e corpo virtual, existentes na cultura digital, usando a experiência do MMORPG como referência;
- Contribuir para as discussões teóricas acerca da tecnocultura e sua relação com as práticas sociais, sobretudo no que diz respeito às experiências dos sujeitos contemporâneos;
- Examinar o game como elemento da cultura digital, veículo de experiência e experiência dos sujeitos da contemporaneidade e suas relações com as práticas sociais, bem como seu papel na construção de um imaginário que circunda esse espaço e como contribuinte no processo de uma possível redefinição da materialidade.

1.3.2. Hipóteses

A partir do exame da relação estabelecida entre o jogador e seu avatar em um dado jogo, onde a narrativa está aberta à construção por parte desse jogador, é possível entrever algumas hipóteses que envolvem questões relativas à reconfiguração dos conceitos de lugar, identidade, alteridade e corpo. Essas hipóteses aparecem aqui não como respostas dadas ou verificações inequívocas, e sim como respostas provisórias, podendo ter sido confirmadas ou negadas ao longo da pesquisa. São elas:

1. O jogador estabelece com seu avatar uma relação paralela à que tem com seu corpo físico, indo assim de encontro a um novo conceito de corpo e materialidade formados na contemporaneidade;
2. O imaginário do jogador é reforçado pelos elementos existentes no jogo, sendo estes elementos o espelhamento de questões simbólicas já dadas em outras instâncias que não o universo do jogo;
3. O avatar se constitui como um fragmento da identidade do jogador resgatando aqui a ideia de *harmonia* proposta por Aristóteles, onde encontramos a unidade da identidade do sujeito da contemporaneidade diretamente ligada à composição harmônica de suas diversas identidades. A filosofia aristotélica nos apresenta um embate entre o caos

e a harmonia, transferindo para a questão da Beleza o conceito de justa medida, que, nesse caso, nasceria do equilíbrio entre as partes e o todo. Podemos transpor essa mesma discussão para a construção da identidade desse sujeito da contemporaneidade que, quase que obrigatoriamente, tem a necessidade de ordenar as diversas identidades que assume, administrando, inclusive, suas representações visuais e gráficas.

As hipóteses aqui apresentadas funcionaram como uma espécie de guia, de bússola¹², que selecionaram o foco da pesquisa e poderiam ser comprovadas ou refutadas, não aparecendo nunca como conjecturas dogmáticas. O sucesso da pesquisa se encontra no processo e não necessariamente na comprovação das hipóteses aqui elencadas.

1.4. Estrutura da Pesquisa: estratégias metodológicas

Para o desenvolvimento da tese e a fim de alcançar os objetivos aqui listados, lançamos mão do uso de uma metodologia híbrida que se articulou em dois momentos distintos, porém complementares. A primeira fase correspondeu à revisão bibliográfica e a coleta preliminar de dados junto ao universo de jogos¹³ que poderiam compor o corpus da pesquisa. Já a segunda fase constituiu-se em um trabalho de organização desses dados coletados e sua respectiva análise à luz da literatura pesquisada, contrapondo a isso os dados obtidos por meio de um experimento onde jogadores voluntários e sua relação com seus avatares foram examinados.

1.4.1. Primeira fase: revisão de literatura

A revisão bibliográfica teve início averiguando a literatura a respeito alguns tópicos de estudo que foram sendo levantados durante o processo de desenvolvimento da pesquisa e do próprio exame dessa literatura sobre temas correlatos. A princípio organizamos os assuntos em torno de quatro temáticas¹⁴:

¹² Ver SANTAELLA (2001, p. 180), onde a autora faz essa analogia.

¹³ Sobre este tópico apresentaremos mais detalhes adiante.

¹⁴ A ordem apresentada é arbitrária e não está vinculada a valoração de prioridade, importância ou desenvolvimento do projeto.

- I. O game e a experiência do jogo
- II. Identidade (contemporânea/ pós-moderna/ múltipla)
- III. O corpo
- IV. O imaginário

Paralelamente a esta revisão bibliográfica fomos aos pouco coletando dados sobre o universo do MMORPG¹⁵, buscando levantar elementos que nos permitissem definir nosso corpus de pesquisa a partir de parâmetros claros que nos ajudassem também a determinar categorias de análise. Para essa coleta de dados adotamos procedimentos metodológicos muito próximos ao que Kozinets (2002 e 2009) chama de *netnografia*.

“Netnografia”, ou etnografia na Internet, é uma nova metodologia de pesquisa qualitativa que adapta técnicas de pesquisa etnográfica para o estudo das culturas e comunidades emergentes através de comunicação mediada por computador. Como uma técnica de pesquisa de marketing, a “netnografia” usa as informações disponíveis publicamente em fóruns on-line para identificar e entender as necessidades e influências relevantes sobre decisão dos grupos de consumidores on-line¹⁶. (KOZINETS: 2002)

Estivemos lidando com um ambiente online que pressupõe relações sociais entre indivíduos e entre esses indivíduos e os agentes de inteligência artificial sob forma de personagens (NPCs¹⁷). Examinar essas relações implica em nos aproximarmos da etnografia, entendendo-a aqui como uma descrição de um sistema de significados culturais que determinam um grupo.

Segundo Christine Hine (2000), a etnografia, em sua forma básica, consiste em que o pesquisador submerja no mundo que estuda por um tempo determinado e leve em consideração as relações que se formam entre quem participa dos processos sociais deste recorte de

¹⁵ De agora em diante, nos referiremos a este momento da investigação como “Pesquisa Exploratória”.

¹⁶ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: ““Netnography,” or ethnography on the Internet, is a new qualitative research methodology that adapts ethnographic research techniques to the study of cultures and communities emerging through computer-mediated communications. As a marketing research technique, “netnography” uses the information publicly available in online forums to identify and understand the needs and decision influences of relevant online consumer groups”.

¹⁷ Para mais detalhes sobre este e outros termos ligados diretamente aos games, veja nosso “Guia de Bolso” disponível como “Apêndice 01”.

mundo, com objetivo de dar sentido às pessoas, quer esse sentido seja por suposição ou pela maneira implícita em que as próprias pessoas dão sentido às suas vidas. (AMARAL, NATAL & VIANA: 2008)

Aproximar esses conteúdos do exame do ciberespaço demanda um instrumental adaptado a esse lugar, readaptando também o entendimento de questões como tempo, lugar e até mesmo materialidade. A proposta da netnografia é ser um dos métodos qualitativos que *“amplia o leque epistemológico dos estudos em comunicação e cibercultura”* (Amaral, Natal & Viana: 2008, p. 35). Dessa maneira, por nossa proposta constituir-se de um exame/observação feito em um ambiente não físico, acreditamos que as adaptações propostas por Kozinets (2009) em seu método tornarão nosso trabalho de entender a dinâmica do game melhor estruturado. Coletados estes dados, passamos à análise dos mesmos sob a luz da bibliografia pesquisada.

1.4.2. Segunda fase: coleta e análise de dados

Para a análise de dados aplicamos - aos textos verbais, às imagens e narrativas encontradas - a análise argumentativa e análise de conteúdo, construindo uma sistemática de análise baseada nos direcionamentos metodológicos dessas duas abordagens. De acordo com Liakopoulos (2003), *“o objetivo da análise da argumentação é documentar como afirmações são estruturadas dentro de um texto discursivo e avaliar sua solidez”*, nos levando conseqüentemente a fazer uso de uma análise do discurso para chegar a determinadas conclusões.

Trabalhamos aqui com a perspectiva de que, ao utilizar a análise de conteúdo para a *“construção de índice”* (Bauer & Gaskell: 2003), obtivemos elementos suficientes para proceder com uma análise argumentativa, o que nos levou também a avaliar se era ou não necessário separar a imagem do processo discursivo e analisá-la isoladamente. Ainda que muito vaga e bastante genérica, a expressão *“análise de imagem”* tem sua presença solicitada aqui. Fomos apresentados a dados de origem imagética durante a nossa pesquisa e, nessa perspectiva, gostaríamos de evidenciar que o interesse principal da Análise de Imagem seria *“compreender as mensagens visuais como produtos comunicacionais, especialmente aquelas inseridas nos meios de comunicação de massa”* (Coutinho: 2010). Diante da presença dessas imagens,

dando destaque à construção imagética que cada jogador participante do experimento nos apresentou como sendo seu avatar, acabamos por lançar mão de ferramentas advindas das análises semióticas e de outros marcos teóricos da área da cultura visual.

Convém reforçar que essa coleta de dados se deu, em parte, dentro do ambiente do jogo selecionado como corpus da tese. À medida que o projeto foi se desenvolvendo, percebemos que havia a necessidade de definir/estabelecer de forma mais consciente os critérios que determinaram a seleção do corpus da pesquisa. Para isso foi decidido que uma pesquisa exploratória¹⁸, investigando o cenário do MMORPG e os sujeitos que nele habitam, fazia-se necessária para especificar qual jogo e quais jogadores melhor se adequariam aos objetivos propostos pela pesquisa.

O resultado dessa pesquisa exploratória, por sua vez, indicou-nos o cenário para o experimento com jogadores voluntários e seus avatares. A dinâmica do experimento¹⁹ e quais ferramentas melhor se prestaram aos trabalhos de coleta e análise de dados foram se delineando à medida que, paralelamente, pesquisa exploratória e revisão bibliográfica foram se descortinando. Dividida em dois momentos, nossa coleta se deu por meio de uma *Observação Participante* e também por meio de *Grupos focais*, realizando entrevistas *semiestruturadas*.

1.4.2.1. Observação Participante

Segundo Peruzzo (2010):

A pesquisa participante consiste na inserção do pesquisador no ambiente natural de ocorrência do fenômeno e de sua interação com a situação investigada. (...) cabe ao pesquisador “assumir o papel do outro” para poder atingir “o sentido de suas ações”. (PERUZZO: 2010, p. 125)

Este método vem sendo muito utilizado em pesquisas sobre o MMORPG, segundo Chiappesi (2005):

18 No tópico 3.2. detalhamos os aspectos conceituais e metodológicos que guiaram essa pesquisa exploratória.

19 A dinâmica do experimento e as técnicas e ferramentas metodológicas que balizaram sua condução estão descritas no tópico 1.4 dessa tese.

A observação participante é um método especificamente adequado para estudar as interações ocorridas no mundo mediado digitalmente dos MMORPG, se relacionando a problemas que inexitem em uma pesquisa de campo no “mundo real” (principalmente no que diz respeito à distorção como ator social induzida pela presença do observador no contexto do jogo). Sendo avatar do observador, indistinguível de qualquer outro jogador, o risco de distorções provocadas pela sua presença é insignificante, é claro que ainda há outras questões conectadas à atitude científica que pesquisador deve manter, dado que muitos observadores participantes eram jogadores de MMORPGs antes iniciarem sua pesquisa²⁰. (CHIUPPESI: 2005)

Inicialmente previmos que, dentro da dinâmica proposta para a coleta de dados, em um dos momentos ocorreria a inserção da pesquisadora dentro do ambiente onde essas dinâmicas são construídas. A fim de balizar e contrapor as informações obtidas nesse momento da pesquisa, lançamos mão de uma segunda ferramenta metodológica. Além de observar as dinâmicas dentro do ambiente de jogo, convidamos os sujeitos da pesquisa a participar de Grupos focais, tendo realizado entrevistas semiestruturadas.

1.4.2.2. Grupos focais

O grupo focal, enquanto técnica, está em uma “*posição intermediária entre a observação participante e a entrevista em profundidade*” como aponta Gondim (2002). Trata-se de uma técnica de pesquisa que obtém seus dados por meio do exame das interações de um grupo ao se discutir um tópico específico. A unidade de análise é o grupo em si, suas interações, reações, atitudes e representações sociais diante do tópico discutido. Isso por sua vez torna fundamental o papel do moderador, que assume a posição de um “*facilitador do processo de discussão*” (CONDIM: 2002) permitindo a análise não só dos conteúdos expressos, mas também do sentido oculto presente no discurso.

Existem diversos tipos de grupos focais, bem como também existem diversas classificações desses grupos. Para esta pesquisa adotamos a perspectiva de Morgan (1997), que identifica três modalidades para os grupos focais: a. grupos focais como técnica complementar, onde o grupo se apresenta como ferramenta preliminar

²⁰ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “Participant observation is a method especially suited for studying interactions happening in digitally-mediated MMORPG world, being absent many problems connected with its use in “real world” field researches (mainly, the distortion in social actor induced by the observer’s presence). Being the social observer’s avatar indistinguishable from that of any other player, the risk of distortions caused by its presence it’s negligible; of course there are still other issues connects with the scientific attitude the researcher must keep, given that many participant observers were MMORPGs players before starting the social research.”

de análise, permitindo a construção de instrumentos como questionários em escala; b. grupos autorreferentes, usados como fonte primária de dados; e por último a modalidade que utilizamos nesta pesquisa: c. grupo focal multimétodos qualitativos, que associa seus resultados com os resultados obtidos na observação participante.

Sobre as definições e características da condução do estudo por meio de grupos focais, Gondim afirma:

As decisões metodológicas dependem dos objetivos traçados. Isto irá influenciar na composição dos grupos, no número de elementos, na homogeneidade ou heterogeneidade dos participantes (cultura, idade, gênero, status social etc.) no recurso tecnológico empregado (face-a-face ou mediados por tecnologias de informação), na decisão dos locais de realização (naturais, contexto onde ocorre, ou artificiais, realizados em laboratórios) nas características que o moderador venha a assumir (diretividade ou não-diretividade) e no tipo de análise dos resultados (de processos e de conteúdo: oposições, convergências, temas centrais de argumentação intra e intergrupar, análise de discurso, linguísticas etc.). (GONDIM: 2002, p. 153)

1.5. Estrutura da tese

Nosso primeiro capítulo introduz o leitor ao estudo, apresentando em linhas gerais como a pesquisa se desenvolverá. Nesse capítulo também apresentamos nossos objetivos e as hipóteses que guiaram a tese, bem como as estratégias e ferramentas metodológicas que utilizamos nesse processo de construção. Trata-se de um capítulo onde delineamos os rumos que aos poucos vão sendo percorridos.

O capítulo 2 já se detém ao exame do jogo e de seus componentes. Utilizamos esse capítulo para melhor apresentar o jogo digital, o *Game Studies* e também trazer à luz da discussão algumas definições sobre o avatar, figura central da nossa pesquisa. Ao capítulo 3 reservamos a tarefa de descrever o experimento realizado. Apresentamos aí tanto o corpus da pesquisa em relação aos títulos de jogos abordados quanto delimitamos qual tipo de jogador nos seria caro. A partir da seção “3.2. Experimento: examinando a relação *Player x Avatar dentro de um MMORPG*” tratamos das dinâmicas ocorridas na realização do experimento propriamente dito e das ferramentas e técnicas das quais lançamos mão para sua realização.

Executado o experimento, optamos por apresentar os temas que entendemos como relativos a nossa discussão e, concomitantemente, pontuar tal discussão com o material obtido no experimento. Decidido isso, trabalhamos no capítulo 4 a relação entre games e imaginário contemporâneo, buscando apresentar ao leitor algumas colocações sobre o imaginário, a narrativa fantástica e uma dialética entre o real e o imaginário.

Para o capítulo 5 trouxemos uma análise sobre a identidade contemporânea, contrapondo aí questões relativas ao entendimento de corpo e materialidade. Em um breve apanhado, apresentamos algumas noções a respeito dos conceitos de corpo e corporeidade e as heranças medievais que esses conceitos ainda carregam. Chegamos à ideia de corpo como metáfora e trabalhamos a metáfora do corpo nos jogos digitais. Esse conceito serve de ponte para o segundo momento do capítulo 5, quando tratamos da identidade contemporânea e a produção de subjetividades, buscando sempre pontuar tais temas com os dados obtidos durante o experimento.

Encerramos o presente trabalho apresentando algumas considerações construídas ao final dessa jornada, buscando entender as relações dialógicas existentes entre sujeito, game e avatar. Rediscutimos nesse capítulo nossas hipóteses e os resultados desse fluxo de investigação que apresenta temas relevantes da cultura contemporânea e os contrapõe ao sujeito contemporâneo. Um sujeito que terminou por se configurar como polo aglutinador das questões abordadas por essa tese.

Convém informar que optamos por incluir, sob a forma de apêndices, um detalhamento mais aprofundado das dinâmicas descritas no capítulo 3. Trazemos ao final da tese 07 apêndices. Dentre eles o que chamamos de “Guia de Bolso”, onde buscamos contemplar o maior número possível de expressões e referências relativas ao mundo dos jogos digitais que utilizamos em nossa pesquisa. O objetivo desse apêndice é facilitar a compreensão do leitor não iniciado, por assim dizer, permitindo que a utilização de expressões específicas do mundo dos games não prejudique a compreensão das discussões trazidas aqui. Os outros 06 apêndices detalham o experimento realizado, podendo, ainda, abrir espaço para outras discussões que não aquelas desenvolvidas por nós neste trabalho.

2. GAMES, AVATARES, MECÂNICAS: COMUNICAÇÃO E GAME STUDIES

Os jogos eletrônicos, tão presentes na sociedade deste início do século XXI, nada mais são do que a transposição para as plataformas eletrônicas/digitais de dinâmicas e elementos de ludicidade mais comuns à convivência humana do que possa parecer. Há uma boa quantidade de autores que se dedicaram a determinar como jogo (digital e não-digital) pode ser definido e entendido. Salen & Zimmerman (2004) fazem uma revisão de alguns desses autores, já buscando direcionar para uma definição do jogo digital. A dupla passa por autores que abordam o jogo por uma perspectiva mais global, diferente da digital, e terminam revisando as proposições de autores que se dedicam ao *Game Studies*²¹.

Nessa revisão, nomes como Huizinga e Caillois aparecem como determinantes na análise do jogo como parte da vida do ser humano e tem seus estudos como uma espécie de trampolim para a transposição disso tudo para a instância digital e os jogos que são objeto de nosso estudo. De acordo com Salen & Zimmerman (2004), o trabalho do pioneiro em design de jogos para computador, Chris Crawford, foi influenciado por algumas dessas colocações e depois ampliado para conexões mais contemporâneas. Sobre a importância e o alcance dos jogos na sociedade contemporânea, Crawford(2000) afirma que:

A linguagem de jogos é usada em nossa língua para se referir a atividades que não são verdadeiramente jogos. Nós jogamos em atividades que julgamos detestáveis. Batemos bola com aqueles que necessitam de nossa cooperação. Nós jogamos quando estamos mentindo. Um cliente ou um funcionário são peças de um jogo para as empresas. Essa ampla penetração de conceitos de jogos em todo o espectro da experiência humana nos apresenta duas possíveis barreiras à compreensão jogos.

Em primeiro lugar, o nosso uso indiscriminado de termos de jogo na vida cotidiana promove uma percepção exagerada da nossa própria compreensão dos jogos. Nós falhamos ao fazer uma análise crítica e cuidadosa do tema nos meios acadêmicos e alegremente ignoramos as complexidades do design do jogo. (...)

A segunda barreira é a ambigüidade. Nós aplicamos os princípios e conceitos de jogo tão amplamente que diluímos os seus significados originais. Não há mais um foco claro para os conceitos que procuramos entender.²² (CRAWFORD: 2000)

²¹ Sobre “*Game Studies*” enquanto área de pesquisa ver tópico 2.1.1. Games Studies: os games pela perspectiva de um novo campo de estudos (p. 22-27)

²² Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “The parlance of games has insinuated itself into our language to refer to activities that are not truly games. We play along with activities we find distasteful. We play ball

Essa interpenetração do jogo na existência humana tem sido objeto de pesquisa de diversos autores, entre eles o antropólogo holandês Johann Huizinga, que em 1938 publicou seu livro *“Homo Ludens”*. Para Huizinga (2000), o jogo é um recorte no tempo, um elemento de ludicidade fundamental, algo tão primaz para o ser humano quanto para os animais. De acordo com Albornoz (2009):

A tese central da obra *Homo Ludens* é a de que o jogo é uma realidade originária, que corresponde a uma das noções mais primitivas e profundamente enraizadas em toda a realidade humana, sendo do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia, permanecendo subjacente em todas as artes de expressão e competição, inclusive nas artes do pensamento e do discurso. (...) jogo e competição aparecem, para a antropologia, como fenômenos correlatos e funções culturais. A cultura surge em forma de jogo. A cultura “é jogada”. Em seu momento mais originário, emerge como um jogo do ser natural, e nesse plano da origem, o elemento lúdico vai dar lugar à esfera do sagrado. O jogo como que se oculta por detrás dos fenômenos culturais. (ALBORNOZ: 2009, p. 76-77)

É natural que o ser humano jogue e considerando que a natureza desses jogos é diversa, assim também serão os efeitos dessa atividade no jogador. Definir o que é de fato “jogo” encontra uma pluralidade de conceitos, tendo em vista que o sentido do jogo também é incorporado de maneira diferente em cada cultura. Em *Homo Ludens*, Huizinga aponta os diversos significados que a palavra “jogo” adquire em diversas traduções:

Nas línguas europeias modernas a palavra “jogo” abrange um terreno extremamente vasto. (...) Tudo parece indicar que o conceito de jogo abrange um terreno muito mais amplo do que paidein²³ ou mesmo iludere²⁴. Terreno este onde a ideia específica de jogo se dissolve inteiramente na de atividade e movimento ligeiro (HUIZINGA: 2000, p. 42).

with those who require our cooperation. We play games when we are insincere. A willing participant is game for the enterprise. This broad penetration of gaming concepts into the entire spectrum of human experience presents us with two potential barriers to understanding games.

First, our liberal use of gaming terms promotes an exaggerated perception of our own understanding of games. We fail to render unto the subject the careful and critical analysis that we tender to more academic topics, and we blithely ignore the complexities of game design. (...) The second obstacle is ambiguity. We have applied the principles and concepts of gaming so widely that we have watered down their original meanings. There is no longer a clear focus to the concepts we seek to understand.”

²³ “A palavra paidiá evocava o aspecto infantil de maneira tão intensa que dificilmente poderia ter sido aplicada às competições sérias que constituíam o núcleo central da vida social helênica” (HUIZINGA: 2000, p. 55-56)

²⁴ “Por meio da etimologia da palavra descrita por este autor, descobrimos que o verbo “iludir” vem de illudere que, por sua vez, vem de “in-ludere” que significaria algo como “estar-em-jogo”” (CRUZ: 2009, p. 7).

O autor ainda discorre sobre as diferentes naturezas, acepções e aplicações que o jogo sofre, passando pelos sentidos de competição e divertimento. Cruz(2009) sintetiza o pensamento do autor mostrando que:

Huizinga (1938) afirma que o jogo é um elemento de cultura e não um simples elemento na cultura. Com isso, ele quer dizer que o lúdico é anterior até mesmo à própria civilização humana que, por sua vez, está enraizada mesma no jogo. Para ele, portanto, não apenas a arte, mas diversas produções culturais humanas possuem essencialmente características de jogo, por exemplo, a guerra, o direito e a ciência. (CRUZ: 2009, p. 7)

Ao analisar as contribuições de Huizinga, Salen & Zimmerman (2004) inferem que em sua definição de jogo o autor parte dos seguintes pressupostos: ele acontece fora da vida ordinária, ele é “não sério”, é totalmente envolvente, não está associado com interesse material ou lucro, acontece em seu próprio território espaço temporal, prossegue de acordo com as regras e cria grupos sociais separados do mundo ordinário. Seguindo a análise, os autores pontuam o trabalho de Roger Caillois, nos anos 1960, em um claro processo de expansão do que postulou Huizinga.

Ao analisar a natureza dos jogos, Caillois (1990) estabeleceu que cada tipo de jogo seduz o homem por sua ludicidade e pelo prazer que proporciona. Caminhando nessa classificação, o autor estabeleceu categorias diferentes para os jogos existentes, sendo estas as quatro mais relevantes: os jogos de competição (*Agon*), os de azar (*Alea*), os de simulacro, de teatro (*Mimicry*) e os de vertigem, em que se procura uma sensação de entorpecimento (*Ilinx*). Em sua análise de diversos autores, buscando abordagens que os ajudassem a construir uma definição de jogo, Salen & Zimmerman afirmam que, comparativamente:

Algumas dessas ideias (de Caillois) são parte das definições anteriores; outras são novas contribuições. As definições analisadas até aqui incluem sempre a referência ao fato de que o jogo é regido por regras. A ideia que o jogo existe em um espaço temporal separado e que ele não proporciona o ganho de capital são emprestadas de Huizinga, mas Caillois estende a compreensão do jogo, descrevendo-o como livre ou voluntário, assinalando que o objetivo de um jogo é incerto, e associando o jogo com um senso de fazer crer²⁵ (Salen & Zimmerman: 2004, p. 75)

²⁵ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “Some of these ideas were part of the previous definitions; several are new. Every definition so far includes reference to the fact that play is governed by rules. The ideas that play exists in a separate space and does not create capital are borrowed from Huizinga. But Caillois extends an understanding of play by describing it as free or voluntary, by pointing out that the end of a game is uncertain, and by associating play with a sense of make-believe.”

Tanto as categorias de Caillois quanto as colocações de Huizinga podem ser transpostas para o que encontramos nos jogos eletrônicos, pois o que parece incentivar os jogadores a aderirem aos jogos ainda está intimamente ligado às sensações e emoções que estes jogos lhes trazem. Mas afinal o que é o jogo? Como relacionar isso aos jogos digitais? Crawford (2000), mesmo não oferecendo uma definição categórica de jogo, define quatro atributos dos games que ele considera primários. São eles: representação, interação, conflito e segurança.

Representação: Em primeiro lugar, um jogo é um sistema formal fechado que representa subjetivamente um subconjunto da realidade. Vamos examinar cada termo desta declaração cuidadosamente. Por 'fechado', quero dizer que o jogo está completo e autossuficiente como uma estrutura. O mundo modelo criado pelo jogo está completo internamente; não precisa de qualquer referência de agentes fora do jogo. (...). Por formal, quero dizer apenas que o jogo tem regras explícitas. (...) Pense em um jogo de peças que interagem umas com as outras, muitas vezes de forma complexa. É um sistema. (...) A representação é uma moeda com duas faces: uma face objetiva e uma face subjetiva. As duas faces não são mutuamente excludentes, pois a realidade subjetiva se alimenta de uma realidade objetiva. Em um jogo, esses dois lados estão interligados, com ênfase na face subjetiva.

Interação: Alguns meios ao representar a realidade são estáticos. (...) outros são dinâmicos; (...) mas a coisa mais fascinante sobre a realidade não é que ele é, ou mesmo que ele muda, mas **como** ela muda, uma rede intrincada de causa e efeito, através da qual todas as coisas são amarradas juntas. A única maneira de representar adequadamente essa rede é permitir que o público explore os seus cantos e recantos para deixar esse público gerar causas e observar os efeitos. Assim, a forma mais alta e mais completa da representação é uma representação interativa. Jogos fornecem esse elemento interativo, e é um fator crucial do seu apelo.

Conflito: Um terceiro elemento que aparece em todos os jogos é o conflito. O conflito surge naturalmente da interação em um jogo. O jogador está ativamente buscando algum objetivo. Obstáculos irão impedi-lo de atingir esse objetivo facilmente. (...) O conflito é um elemento intrínseco de todos os jogos. Ele pode ser direto ou indireto, violento ou não violento, mas está sempre presente em todos os jogos.

Segurança: Conflito implica perigo; perigo significa risco de dano; dano é indesejável. Portanto, um jogo é um artifício para fornecer as experiências psicológicas de conflito e perigo, excluindo suas realizações físicas. Em suma, um jogo é uma maneira segura de experimentar a realidade. Mais precisamente, os resultados de um

jogo são sempre menos duros do que as situações os modelos de jogo²⁶. (CRAWFORD: 2000)

A definição de Crawford é a primeira a chamar os jogos explicitamente de sistema, talvez por ter sido, de acordo com Salen & Zimmerman (2004), o primeiro autor a escrever sobre jogos a partir do ponto de vista dos jogos digitais. Vemos que as possibilidades tecnológicas oferecidas pelos jogos digitais, como, por exemplo, tornar visual uma representação, acabam por criar algumas especificidades. Estas especificidades nos permitem analisar os jogos digitais de uma perspectiva particular e mais focada, do que apenas analisando “jogo” enquanto dinâmica.

2.1. Game: o jogo digital

Brian Sutton-Smith e Elliot Avedon (1971) publicaram uma das mais concisas e poderosas definições sobre games: “*Jogos são um exercício voluntário de controle de sistemas, onde há uma disputa entre poderes, confinado por regras que buscam produzir um resultado desequilibrado*”²⁷ (AVEDON & SUTTON-SMITH: 1971, p. 405). Essa definição consegue abarcar boa parte do desenrolar de um jogo e pode ser somada a premissas encontradas quando a plataforma de suporte a ser utilizada é a digital.

²⁶ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “Representation: First, a game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality. Let us examine each term of this statement carefully. By 'closed' I mean that the game is complete and self sufficient as a structure. The model world created by the game is internally complete; no reference need be made to agentes outside of the game. (...)By formal I mean only that the game has explicit rules. (...)A game's collection of parts which interact with each other, often in complex ways. It is a system. (...)Representation is a coin with two faces: an objective face and a subjective face. The two faces are not mutually exclusive, for the subjective reality springs from and feeds on objective reality. In a game, these two faces are intertwined, with emphasis on the subjective face.

Interaction: Some media for representing reality are static. (...)Some media are dynamic;(...) But the most fascinating thing about reality is not that it is, or even that it changes, but **how** it changes, the intricate webwork of cause and effect by which all things are tied together. The only way to properly represent this webwork is to allow the audience to explore its nooks and crannies to let them generate causes and observe effects. Thus, the highest and most complete form of representation is interactive representation. Games provide this interactive element, and it is a crucial factor in their appeal.

Conflict: A third element appearing in all games is conflict. Conflict arises naturally from the interaction in a game. The player is actively pursuing some goal. Obstacles prevent him from easily achieving this goal. (...)Conflict is an intrinsic element of all games. It can be direct or indirect, violent or nonviolent, but it is always present in every game.

Safety: Conflict implies danger; danger means risk of harm; harm is undesirable. Therefore, a game is an artifice for providing the psychological experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations. In short, a game is a safe way to experience reality. More accurately, the results of a game are always less harsh than the situations the game models.”

²⁷ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “Games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequilibrium outcome.”

Para melhor delimitar essas especificidades, recorreremos ao trabalho de Tavinor (2008), que após analisar as matrizes teóricas utilizadas no campo do *Game Studies*, postula:

X é um videogame se ele for um artefato em um meio digital visual, destinado principalmente como um objeto de entretenimento, e se também se destina a fornecer tal entretenimento através do emprego de uma ou ambas das seguintes modalidades de engajamento: desenvolvimento ligado à regra ou ficção interativa²⁸. (TAVINOR: 2008.)

Tavinor em seu texto menciona ainda que o videogame precisa ser visto como uma contingência histórica e, por esse caráter, qualquer definição precisa ter em mente uma revisão futura. E ainda aponta questões relativas às abordagens atualmente utilizadas pelo *Game Studies*, mostrando que o ideal é partir-se para definições disjuntivas, ou seja, que liguem, mas estabeleçam também uma alternativa ou distinção, indicando que o *Game Studies* ainda é um campo em construção.

2.1.1. *Game Studies*: os games pela perspectiva de um novo campo de estudos

Como apresentado anteriormente²⁹, a elevação gradual dos estudos relativos aos games deu força ao que Aarseth (2001) identificava como um novo campo de estudos em desenvolvimento. O *Game Studies* se apresenta como um campo interdisciplinar cujo tema principal são os jogos digitais e suas variações. De acordo com Tavinor (2008):

Tal como está, os “*Game Studies*” são um emaranhado de diferentes ideias e métodos, com quase nenhum acordo fundamental entre os teóricos sobre o que eles estão estudando ou como estudá-lo. Temos diversos modelos teóricos concorrentes para a abordagem de jogos, sendo os três mais proeminentes a abordagem narratológica, a abordagem ludológica, e jogos sendo entendidos como um novo tipo de ficção interativa. Naturalmente, cada uma dessas posições teóricas propõe uma funcionalidade característica para os videogames. Tais alegações não são sempre tão claras como poderíamos esperar, pois os modelos teóricos oferecidos na literatura

²⁸ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “X is a videogame iff it is an artefact in a digital visual medium, is intended primarily as an object of entertainment, and is intended to provide such entertainment through the employment of one or both of the following modes of engagement: rule-bound gameplay or interactive fiction.”

²⁹ Ver tópico: 1.2. O game como objeto de estudo do campo da comunicação: a aproximação com o *Game Studies*

dos jogos muitas vezes existem em formas híbridas, e casos limítrofes difíceis são geralmente reconhecidos³⁰. (TAVINOR: 2008)

O pensamento de Tavinor acima descrito encontra consonância em outros autores que entendem o surgimento dessa nova área ainda como um processo recente e em construção. Embora o *Game Studies* reivindique unir todas as investigações que tem os jogos digitais como tema, encontramos uma matriz multidisciplinar muito densa. Essa matriz tão diversa tanto enriquece as pesquisas na área, ao permitir que os jogos sejam abordados a partir de diferentes prismas, como também pode criar uma disfunção no campo, fazendo com que ele de tão amplo se torne superficial.

Mesmo que Aarseth argumente que, embora o estudo dos games faça uso de estudos estéticos, midiáticos, sociológicos etc., o *Game Studies* não se reduziria a nenhum desses campos, após mais de 10 anos³¹ do que historicamente identificamos como seu marco inicial, percebemos que várias críticas podem ser feitas às abordagens mais usuais. Obviamente isso não invalida o campo e muito menos as pesquisas encampadas sob sua tutela, apenas nos ajuda a situar as discussões em torno do tema. Há tanto entusiastas do campo (como Aarseth, Frasca, Juuls e Eskelinem) como críticos mais severos como Tavinor e Mäyrä. De acordo com Gough (2013):

O painel "10 Anos de *Game Studies*"³² no DIGRA³³ 2013 revelou que a falta de desenvolvimento nos cursos de graduação, dificultado pela crise econômica na sociedade e na reestruturação das universidades,

³⁰ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: "Videogames are now the topic of the nascent interdisciplinary field of *games studies*. As it stands, the field is a clutter of different ideas and methods with hardly any core agreement among theorists about what they are studying or how to study it. A number of competing theoretical models of games have been offered, the three most prominent being the *narratological* approach, the *ludological* approach, and games being conceived as a new type of *interactive fiction*. Typically, each of these theoretical positions proposes a feature to be characteristic of videogames. Such claims are not always as clear cut as we might expect of definitions because the theoretical models offered in the games literature often exist in hybrid forms, and difficult borderline cases are usually acknowledged".

³¹ O pesquisador norueguês Espen Aarseth definiu o ano de 2001 como o marco inicial do *game studies*, pois datam desse ano o lançamento da primeira revista científica da área, bem como o primeiro congresso científico internacional.

³² Mäyrä, F. *10 Years of Game Studies*. 2013. Disponível em: <<<http://fransmayra.fi/2013/08/28/10yearsofgamestudiesnotes/>>> Acessado em: 01.09.2013

³³ Ver "Guia de Bolso" disponível no Apêndice 01

é uma fonte de desapontamento para o *Game Studies* enquanto campo acadêmico³⁴. (COUGH: 2013, p. 17)

Identificar essa ausência de coesão no *Game Studies* enquanto campo nos ajuda a entender por que tantas outras matrizes teóricas vêm sendo utilizadas para abordar o jogo enquanto objeto de estudo. Isso por sua vez permite justificar a matriz multidisciplinar sobre a qual nosso estudo se funda e sua localização junto ao campo da Comunicação. De acordo com Cough (2013), autores como Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca identificam que as quatro abordagens mais recorrentes tendo o game como foco analisam o jogo, o jogador, a cultura formada em torno dos games (com uma abordagem sobre os fundamentos filosóficos do jogo) e uma ontologia dos games. Os autores ainda argumentam que cada análise pode abarcar diversas perspectivas.

Sob esse prisma, nosso estudo pode ser entendido como uma análise não só do jogador, mas também da cultura estabelecida em torno do avatar enquanto temática. Ao recortar nosso foco de abordagem, já nos encaminhamos para o olhar detalhado sobre a figura do avatar e em como o jogador a recebe e estabelece conexões tanto visuais quanto perceptivas e simbólicas. Mas o que é essa figura e como ela aparece nos jogos eletrônicos? Sobre esse assunto nos deteremos no tópico a seguir.

2.2. Avatar: algumas definições

A palavra “avatar” tem sua origem no sânscrito, *avatara*, e junto à religião hindu é o que designa o corpo invólucro usado pelas deidades para habitarem a Terra. De acordo com Gough (2013), sua primeira aparição em língua inglesa data de 1784, fazendo referência às manifestações de Vishnu na Terra, o qual, para a mitologia hindu, era o próprio deus encarnado sob a forma de seus avatares. Transpondo essa interpretação para o campo dos games, a figura do avatar seria o que permite ao jogador habitar o metaverso do jogo, dando-lhe fisicalidade. É a sua representação gráfica naquele espaço, submetido às regras daquele jogo.

Definir o avatar como um ser individualizado é apenas satisfatório como uma categorização linguística e é muito abstrato para ser aplicado aos jogos digitais. Na realidade, os avatares nos jogos vêm

³⁴ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “The DiGRA 2013 “10 Years of Game Studies” panel revealed that the lack of development in undergraduate programmes, hampered by the economic downturn in society and the restructuring of universities, is a source of disappointment for Games Studies academics.”

em diferentes formas e tamanhos, muitas vezes com algumas coisas em comum. Em minha interpretação, o significado da palavra "avatar" é o de uma unidade de jogo que está sob controle do jogador. A palavra "unidade" cobre a fisicalidade acima mencionada no espaço e a marcação clara dessa fisicalidade na tela. Quando me refiro a palavra "controle", significa que o avatar tem que ser causalmente alinhado com o jogador e agir no âmbito das operações do jogador dentro do sistema de jogo. Controle do avatar é moldado de acordo com as regras do jogo³⁵. (KROMAND: 2007)

Sendo assim, o avatar é o agente que permite ao jogador controlar o jogo ou, ao menos, sua atuação nele. Wilson (2003 *apud* Cough: 2013), ao definir avatar, foca no papel da escolha e da autorrepresentação do jogador como partes de suma importância do avatar, permitindo que esses jogadores escolham como se apresentam em um metaverso. Esses metaversos oferecem ao jogador a oportunidade de assumir uma auto-representação diferente do corpo que o liga à Terra. “*A representação física do eu na realidade virtual - o avatar - é um aspecto importante do problema de escolha*”³⁶ (Castronova: 2003, p. 4).

A primeira aparição do avatar como elemento de um jogo data de 1996, quando o 3DO Studios lançou o jogo “Meridian 59”. O jogo permitia que múltiplos participantes, por meio de conexão via internet, jogassem ao mesmo tempo. Os jogadores apareciam no jogo sob a forma de objetos gráficos que pareciam com corpos humanos. (Castronova: 2003). Desde então, inúmeros títulos foram desenvolvidos a partir da premissa que, ao habitar um novo metaverso, caberia ao avatar abrigar parte do Self do jogador. Castronova pontua que:

Quando visitamos um mundo virtual, o fazemos habitando um corpo que existe lá, e só lá. O corpo virtual, como o corpo da Terra, é um avatar. Ao visitar um mundo virtual, tratamos o avatar naquele mundo como um veículo de si, um carro que sua mente está dirigindo. Você "entra", olha pela janela através de seus olhos virtuais, e depois se

³⁵ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “Defining the avatar as an individualized being is only satisfactory as a linguistic categorization and is too abstract to be applied to video games. In reality game avatars come in different shapes and sizes often with few things in common. My meaning of the word “avatar” is a game unit that is under the player’s control. The word “unit” covers the aforementioned physicality in space and the clear marking of this physicality on the screen. My meaning of the word “control” is that the avatar has to be causally aligned to the player and act under the player’s operations within the game system. Control of the avatar is shaped in accordance with the game rules.”

³⁶ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “The physical representation of the self in virtual reality – the **avatar** – is an important aspect of the choice problem”

move ao redor, girando o seu corpo virtual para se mover. O avatar media o nosso self naquele mundo virtual: nós o habitamos; o dirigimos; recebemos toda a nossa informação sensorial sobre aquele mundo a partir do ponto de vista do avatar³⁷. (CASTRONOVA: 2003)

Essa mediação está atrelada às limitações do metaverso, que por sua vez serão determinadas pelo design do jogo e pela mecânica do jogo. As regras e desafios são propriedades gerais do sistema do jogo, conferindo-lhe estrutura. São o que Sicart (*apud* Gough: 2013) chama de termos constituintes da gramática do jogo digital e determinam como se dará a interação do jogador quando usando o avatar. Por conseguinte, cada mecânica de jogo permite um tipo diferente do avatar e sua categorização tem sido objeto de algumas pesquisas no campo do *Game Studies*.

Kromand (2007) é um dos poucos autores a destacar que a possibilidade de customização, atribuindo ao avatar as características que o jogador deseja dentro de um roll de possibilidades fornecidas pelo jogo, pode ter um papel na definição dos avatares ou do tipo de avatar que o jogador está usando. Ele trabalha uma categorização dos avatares a partir de dois eixos, um primeiro cuja classificação está atrelada à liberdade do jogador em montar o avatar e um segundo eixo, em uma perspectiva mais emocional.

Chamo o avatar com personalidade pré-programada de um *Avatar Fechado*, pois o jogador não tem controle sobre a mente do avatar, e a mudança só é possível através de uma progressão narrativa predeterminada. Este tipo avatar tem uma personalidade completa desde o início do jogo, embora parte dela possa ser isolada do jogador ou alterada através do curso do jogo. Avatares fechados típicos incluem Pac Man (init. Namco / Midway 1980), Mario (init. Nintendo 1981) e Lara Croft (init. Core Design / Eidos Interactive 1996), uma vez que todos eles têm predeterminado mentalidades e objetivos embutidos na narrativa do jogo. Eles reagem de uma forma pré-determinada para o desenrolar da narrativa.

O outro tipo avatar que chamo de *Avatar Aberto*, são os avatares que não tem traços de personalidade sem o envolvimento do jogador. Este tipo avatar começa o jogo como uma lousa em branco e ganha a sua personalidade através de escolhas do jogador, naturalmente

³⁷ Tradução livre realizada pela autora. Texto original: “When we visit a virtual world, we do so by inhabiting a body that exists there, and only there. The virtual body, like the Earth body, is an avatar. 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 our sensory information about the world from its standpoint.”

limitados pelo design do jogo. Os avatares de role-playing games (RPGs) são o avatares abertos por excelência³⁸. (KROMAND: 2007)

Continuando seu trabalho de categorização, Kromand busca uma perspectiva mais emocional, uma busca pelo grau de identificação entre jogador e avatar. Dessa forma, ele adapta a categorização desenvolvida por Murray Smith para a relação entre personagens cinematográficos e espectadores para o universo dos jogos:

Eu sinto que a distinção entre a identificação *central* e *acentral* tem elementos úteis para a compreensão de uma categorização do avatar. Sempre que os espectadores de cinema se identificarem com a personagem na tela, em uma perspectiva emocional de primeira pessoa e, assim, virem o personagem como a si mesmos, a identificação é chamada central, ao passo que é chamada de identificação acentral sempre que os espectadores virem a personagem – emocionalmente falando - como uma terceira pessoa. Convertendo isso para a teoria dos jogos, a identificação central é a identificação de inspiração (...), onde o jogador habita o avatar durante o jogo. Neste tipo avatar há uma conexão causal entre as ações do jogador e os acontecimentos no jogo. De acordo com Newman, esta conexão causal reduz o avatar para uma série de habilidades. (...) O modo de identificação acentral requer uma separação entre o jogador e o avatar, o que em si soa paradoxal.³⁹(KROMAND: 2007)

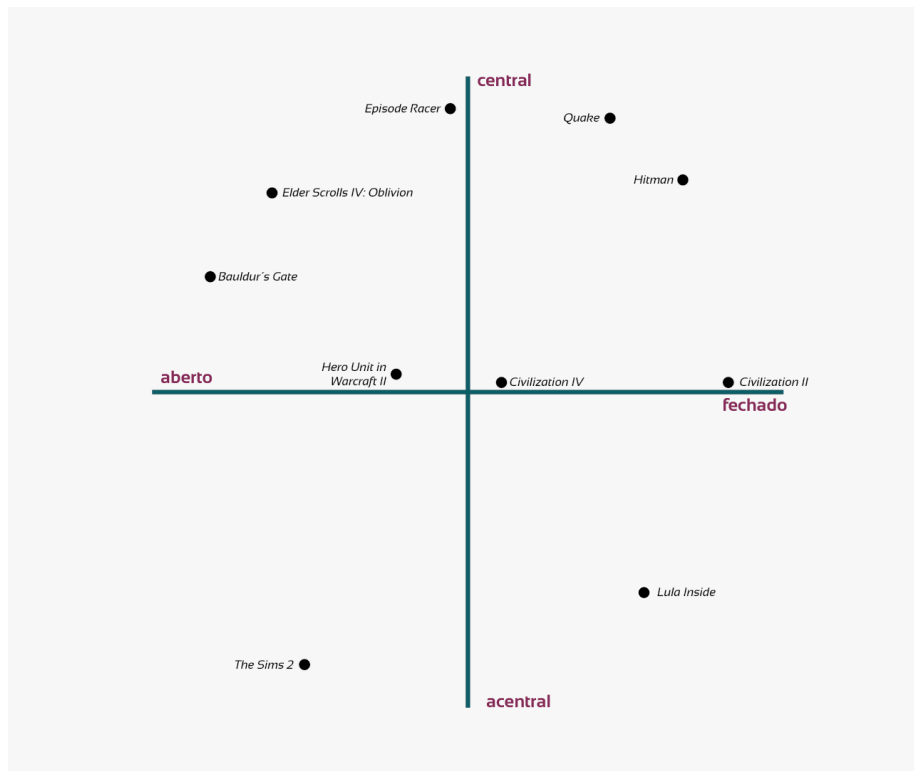
Ao criar esses 4 pólos divididos em dois eixos (avatar fechado e avatar aberto | avatar central e avatar acentral), Kromand propõe a localização do tipo de

³⁸ Tradução livre realizada pela autora. Texto original: “I name the avatar with pregenerated personality a *Closed avatar*, since the player has no control over the avatar’s mind, and change is only possible through a predetermined narrative progression. This avatar type has a complete personality from the beginning of the game, although parts of it may be secluded from the player or changed through the course of the game. Typical closed avatars include *Pac-Man* (init. Namco/Midway 1980), *Mario* (init. Nintendo 1981) and *Lara Croft* (init. Core Design/Edios Interactive 1996), since they all have predetermined mindsets and objectives inlaid in the narrative of the game. They react in a predetermined way to the unfolding of the narrative. The other avatar type I name an *Open avatar*, since it has no personality traits without the involvement of the player. This avatar type starts the game as a blank slate and gains its personality through player choices, which of course maybe limited by game design. The avatars of role-playing games are the quintessential *open avatar*.”

³⁹ Tradução livre realizada pela autora. Texto original: “I feel that the distinction between *central* and *acentral identification* has useful elements for understanding avatar categorization. Whenever movie viewers identify with the onscreen character in an emotional first-person perspective, and thus see the character *as themselves*, the identification is called *central*, whereas it is called *acentral* identification whenever the viewers see the character – emotionally – as a third person.

Converted into game theory central identification is (...)*inspired* identification, where the player inhabits the avatar during play. In this avatar type there is a causal connection between the player’s actions and the events in the game. According to Newman this causal connection reduces the avatar to a series of abilities. (...) The mode of acentral identification requires a separation of the player and the avatar, which in itself sounds paradoxical.”

avatar em um determinado jogo fluuando entre um eixo e outro, sendo mais tendencioso para um tipo de classificação de acordo com sua mecânica e regras. Isso pode ser visto na imagem a seguir:



**Figura 2 - Categorização dos avatares por Kromand, incluindo exemplificação -
Fonte: Kromand(2007) – tradução livre realizada pela autora**

Como podemos observar na imagem, a mecânica de cada jogo lhe confere um local no diagrama de acordo com as características determinadas justamente pelo design do jogo. O tipo de jogo que é objeto de nossa pesquisa, os MMORPGs (representados no diagrama por *The Elder Scrolls IV: oblivion* e *Baldur's Gate*) classicamente apresentam avatares que poderiam ser classificados como do tipo *Aberto Central*. Ou seja, o jogador de MMORPG tem a possibilidade de ir moldando a personalidade e configuração visual de seu avatar (característica do avatar de tipo aberto) e estabelece com ele uma conexão em que entende jogador e avatar como sendo a mesma pessoa (o que ocorre em avatares do tipo central).

Kromand, ainda sobre a sua proposta de classificação dos avatares, afirma:

O avatar de tipo aberto-central é o tipo de avatar que permite ao seu jogador o mais alto grau de construção de autoimagem virtual, criando um protagonista personalizado. A categoria também pode ser

usada para descrever avatares de RPG de mesa, sem o digital como linguagem mediadora⁴⁰. (KROMAND: 2007)

Vemos então que os avatares gerados pelos jogos do tipo MMORPG permitem que o jogador o molde à sua vontade, abrindo a possibilidade de uma construção em que o jogador transfira para esse avatar características que considera como parte de sua personalidade, de sua representação enquanto indivíduo. O jogador estabelece com esse novo lugar uma experiência que é cognitiva, mas também emocional. Castronova (2003) afirma que a vontade de participar de um ambiente de realidade diferenciada como os games depende, sobretudo, das experiências emocionais que esse ambiente oferece. O jogador estabelece uma conexão com o avatar e o game que extrapola o racional, experimentando sensações de ordem emotiva.

Os avatares atuam como o objeto/ponto do sistema de jogo que materializa o jogador e sua identidade projetada dentro daquele metaverso do jogo. Alguns autores, a exemplo de Taylor (2002) observam que, para muitos jogadores, o avatar é muito mais do que apenas uma ferramenta onde o jogador habita enquanto “mente”. Os jogadores entendem o avatar como uma materialidade física.

Avatares, na verdade, oferecem um ponto de acesso para a criação de uma identidade e de uma vida social. Os corpos que as pessoas usam nesses espaços fornecem um meio de viver digitalmente - a habitar completamente o mundo. Os usuários não existem simplesmente como "mente", mas em vez disso constroem suas identidades através de avatares⁴¹. (TAYLOR: 2002, p. 40)

Entendendo que o avatar pode sim ser compreendido pelo jogador como parte formadora de sua identidade e também como uma possível materialidade corpórea deslocada a um universo diferente do físico, nosso estudo pretende investigar as imbricações existentes entre corpo, imaginário e identidade. Entre os

⁴⁰ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “The central-open is the avatar type that to the highest degree allows its player to construct a virtual self-image and create a personalized protagonist. The category can also be used to describe non-computer game avatars such as pen-and-paper characters of roleplaying games.”

⁴¹ Tradução livre elaborada pela autora. Segue texto original: “Avatars, in fact, come to provide access point in the creation of identity and social life. The bodies people use in these spaces provide a means to live digitally – to fully inhabit the world. It is not simply that users exist as just “mind”, but instead construct their identities through avatars.”

nossos objetivos tínhamos o de verificar se o processo comunicativo presente nessa relação jogador-avatar dentro do ambiente virtual do MMORPG nos permitiria ter o avatar como um possível ponto aglutinador da experiencição do processo de jogo. Para isso, verificamos que um experimento que confrontasse jogador e sua experiência de jogo seria extremamente útil.

Era preciso que delineássemos uma dinâmica que nos permitisse verificar os processos relativos a possíveis reordenamentos de identidade presentes na construção do avatar, observando tanto o conteúdo encontrado no game quanto o discurso produzido pelo jogador. Além disso, essa dinâmica precisava verificar e identificar como o imaginário, enquanto formação simbólica, interfere na dinâmica estabelecida entre jogo e jogador, observando e analisando a construção da personagem dentro do jogo e a sua materialização gráfica: o avatar.

Para alcançar esses objetivos, construímos um experimento confrontando jogadores e suas experiências ao jogar um game do tipo MMORPG, os convidando a construir um discurso sobre as sensações, racionalizações e emoções obtidas nesse processo, abordando também seu entendimento de corpo, identidade e imaginário em relação a sua presença no metaverso do jogo, materializada pelo avatar. Sobre essa construção nos deteremos no capítulo a seguir.

3. MMORPG E AVATAR: SOB A ÉGIDE DE UM EXPERIMENTO

Dentre os objetivos deste estudo está a aproximação do discurso construído acerca do avatar, do corpo, da identidade e do imaginário contemporâneo e a prática dos jogadores dentro dos jogos de MMORPG. Neste capítulo detalharemos um pouco melhor como construímos esses experimentos para, assim, nos encaminharmos à apresentação dos resultados encontrados. À luz dos dados encontrados nos experimentos, pretendemos construir nossas conclusões sobre a relação estabelecida entre jogador e avatar no universo dos MMORPGs.

3.1. Pesquisa Exploratória: definindo o corpus da pesquisa

Diante de um exame mais detalhado do cenário dos jogos eletrônicos disponíveis atualmente, sentimos a necessidade de executar uma pesquisa exploratória preliminar com o objetivo de levantar dados sobre esse cenário e assim definir qual jogo seria mais adequado para compor o corpus da pesquisa. Esse momento constituiu-se em uma preparação do trabalho de campo propriamente dito quando, definido o game corpus da pesquisa, partimos dele para coletar novos dados já focando os objetivos elencados anteriormente. Esta fase pode ser entendida como o “Entreé Cultural” proposto por Kozinets(2002) em seu método Netnográfico.

A entréé cultural é uma etapa delimitada pelo pesquisador previamente, como preparação para o trabalho de campo. Para se começar um procedimento netnográfico o pesquisador primeiramente precisa preparar-se, levantando quais tópicos e quais questões ele deseja analisar; e em que tipo de comunidades, fóruns e grupos pode obter respostas satisfatórias e pertinentes à sua pesquisa. Os participantes atuantes nestas comunidades são também de grande importância quando estudados individualmente, e através de ferramentas de busca e de pesquisa on-line pode se chegar a resultados efetivos para o encontro de específicas informações. (AMARAL, NATAL & VIANA: 2008)

Iniciamos então a coleta de dados sobre o universo dos jogos online disponíveis atualmente. Durante esse levantamento inicial comprovamos que a crescente ampliação do universo de jogos eletrônicos oferece aos jogadores uma infinidade de títulos, estilos e dinâmicas de jogo. Consequentemente, essa grande oferta nos obrigou a arbitrar parâmetros que pudessem afunilar nosso rol de possibilidades, aproximando cada vez mais a escolha do corpus dos objetivos propostos pela pesquisa.

O primeiro recorte já foi feito no momento do projeto. Definimos que nossa pesquisa iria examinar a relação estabelecida entre o jogador e o avatar usado por ele em jogos de RPG online para múltiplos jogadores (MMORPG). Os Massively Multiplayer Online Game são uma vertente de jogos cuja dinâmica pressupõe a “presença” do jogador em um mundo com regras e dinâmicas próprias, sendo o avatar o agente dessa presença no jogo. Planejado para suportar milhares de jogadores ao mesmo tempo, os MMORPG possibilitam ao jogador interagir em tempo real com outros jogadores presentes no ambiente, simulando algo muito parecido com nossas relações sociais. (Castronova: 2001)

“A sigla MMORPG substitui a expressão Massive Multiplayer Online Role Game (Jogo de papéis de múltiplos jogadores on-line). É uma espécie de videogame, funcionando com clientes executando o jogo em diferentes computadores simultaneamente - conectados remotamente por meio de servidores centralizados. Os jogadores interagem no contexto comum de um mundo simulado, cada um com o seu próprio personagem, cada personagem simbolizado por uma representação gráfica: um avatar. Mundos simulados são persistentes e intersubjetivos: a pluralidade de jogadores em um mundo virtual comum, onde as interações ocorrem são os elementos essenciais de MMORPGs. Elementos adicionais, variáveis de acordo com o jogo, fazem a experiência do jogador mais significativa e cativante. Personagens geralmente podem evoluir, melhorar suas habilidades (com métodos de progressão semelhantes aos usados em jogos teatrais clássicos), pois eles podem obter itens por meio de escambo ou do uso de moeda virtual, eles podem lutar, conversar com outros personagens - que correspondem a outros jogadores humanos ou inteligências artificiais. Em diferentes MMORPGs um jogador pode ou não saber quando outros jogadores em particular estão on-line, podendo ou não abrir canais de comunicação direta e privada com esses jogadores. É claro que diferentes escolhas de design de jogos sobre temas semelhantes podem levar a experiências de jogo muito diferentes, mesmo para jogos com renderização gráfica similar.”⁴² (CHIUPPESI: 2005)

⁴² Tradução livre realizada pela autora. Texto original: “The acronym MMORPG stands for Massive Multiplayer Online Role Play Game. It’s a kind of videogame, functioning with client programs running on various player’s computers – remotely connecting with centralized servers. Players interact in the common context of a simulated world, every one with his own character, every character symbolized by a graphical depiction: an avatar. Simulated worlds are persistent and intersubjective: the pluralità of players and the common virtual world where their interactions take place are the essential elements of MMORPGs. Additional elements, variable according to the game, make the gamer’s experience more significative and captivating. Characters can usually evolve, improving their abilities (with progression methods similar to those used in classic role play games); they can commerce bartering

Em todas as obras desse estilo o jogador se torna parte de uma narrativa, às vezes pré-determinada pelos criadores do game, às vezes em formato de *SandBox*⁴³, deixando o jogador livre pra criar sua própria narrativa dentro da estrutura de cenário e da temática do jogo. Além do aspecto narrativo encontrado nas ações a serem empreitadas pelo jogador, outro elemento associado à narrativa criada pelo jogo está na escolha conceitual da personagem/avatar. Cada jogo fornece um número finito de combinações e opções que determinam a vida pregressa da personagem usada por nosso jogador. Nesse momento a temática do jogo está intimamente ligada às personalidades ofertadas para que o jogador escolha qual delas sua personagem/avatar possuirá.

De acordo com o site *mmorpg.com*, publicação online que vem desde 2001 se propondo a trazer aos interessados pelo assunto notícias e recursos sobre jogos do gênero, há atualmente uma lista de mais de setecentos títulos apenas na vertente MMORPG. Jogos de fantasia, históricos, horror, vida real⁴⁴, ficção científica, esportes e super-heróis são as sete categorias elencadas pelo site para classificar os temas abordados por cada título. Nesse e em outros sites especializados⁴⁵ é muito comum usarem a expressão “gênero” para se referir ao universo temático do jogo. Esse é apenas um dos muitos indícios que deixa claro a apropriação de termos utilizados pelo campo da comunicação e das artes, para melhor analisar ou explicar questões relativas aos games.

Nosso próximo recorte foi determinar qual desses gêneros poderia fornecer melhores instrumentos para alcançarmos os objetivos propostos pela pesquisa. Acabamos por determinar que o gênero “fantasia” seria o mais profícuo para examinarmos, por exemplo, a formação de imaginário e as construções simbólicas que

items or using virtual currency, they can fight, chat with other characters – corresponding to other human players or to artificial intelligences. In different MMORPGs a player can or cannot know when other particular players are online, can or cannot open direct and private communication channels with them. It’s clear that different game design choices about similar topics can lead to very different gaming experiences, even for games with similar graphic rendering”

⁴³ Para estes e outros termos específicos do universo dos games, consultar nosso “Guia de Bolso” fornecido no apêndice 01.

⁴⁴ O jogo mais conhecido nesse gênero é o *Second Life*, onde jogadores simulam no mundo virtual experiências cotidianas, similares àquelas vivenciadas no mundo físico. Evidentemente cada jogo torna seu universo mais atraente ampliando certas características do mundo físico ou eliminando certas restrições dele, o que separaria o jogo desse mundo físico. Nesse gênero de jogos, por mais que as leis da física sejam burladas, o motivador da interação entre jogadores e entre game e jogador é o estabelecimento de relações sociais similares as do nosso cotidiano.

⁴⁵ A consulta a sites dedicados exclusivamente ao universo dos games foi feita durante a coleta de material que pudesse guiar e alimentar nosso levantamento. Mais adiante esclareceremos quais parâmetros usamos para determinar a relevância do veículo consultado, bem como sua credibilidade, detalhando cada veículo e os congressos ligados a ele no “Guia de Bolso” disponível no apêndice 01.

o jogador estabelece com o seu avatar, já que nesse gênero lhe é permitido escolher ser outra raça⁴⁶ que não a humana. Outro aspecto determinante para a escolha desse gênero é que, por lidar com o “irreal”, ele nos abre espaço justamente para discutir a relação: imaginário – imaginado – real – realidade.

Depois desse recorte relativo ao gênero, ainda nos restaram aproximadamente trezentos e noventa títulos entre lançamentos, expansões e atualizações. A fim de afunilar ainda mais nossa lista, determinamos que iríamos trabalhar com jogos que estivessem ligados à Idade Média, seja temporal ou conceitualmente. Determinamos esse parâmetro por verificar que a literatura a respeito do conceito de corpo e de temas que o circundam está ainda muito ligada ao imaginário que foi construído nesse período. Diversos autores⁴⁷ apontam que nossas relações com o corpo e até mesmo nosso entendimento de materialidade ainda se apropria de diversos elementos que ganharam significado na Idade Média. Já que o corpo é um dos temas centrais de nossa pesquisa, acreditamos ser este um parâmetro coerente para mais um recorte.

Em nosso próximo passo nos concentramos em determinar parâmetros que nos permitissem mensurar a relevância desses jogos no universo do MMORPG. Buscávamos uma amostra significativa desse orbe e para isso precisávamos ter como corpus um game que fosse reconhecido como proeminente tanto por jogadores como pelos veículos onde esses jogadores buscam informações. Verificamos durante nosso levantamento que alguns veículos e associações apareciam diversas vezes ao examinarmos artigos publicados em grandes congressos⁴⁸ acadêmicos relativos aos *Game Studies*. Com essa listagem de sites, congressos e premiações em mãos, determinamos que considerariamos relevantes os games que:

- a) Tivessem obtido alguma premiação por parte desses veículos/instituições entre os anos de 2008 e 2013, últimos 5 anos anteriores ao Levantamento Preliminar;
- b) Fossem citados ou ranqueados como um dos dez MMORPG mais relevantes por pelo menos quatro desses oito veículos/instituições por:

⁴⁶ Convém lembrar que aqui estamos nos referindo a “raça” enquanto conceito biológico e não como construção sociológica ou de qualquer outro gênero.

⁴⁷ Ver Greiner (2005 e 2010), Le Breton (2003 e 2012) e Le Goff & Truong (2012).

⁴⁸ Para uma descrição dos congressos considerados nesse levantamento preliminar ver “Guia de Bolso” disponível em Apêndice.

Relevância histórica, Popularidade e/ou fidelidade entre os jogadores, Número de jogadores ou Inovação dentro do estilo;

- c) Esses mesmos títulos também deveriam aparecer entre os mais populares entre os jogadores, de acordo com os mesmos veículos/instituições.

Além desses três itens, por uma questão de acesso aos jogos, estabelecemos que apenas contemplaríamos games cuja plataforma utilizada fosse a dos Computadores Pessoais (Pcs) independente do sistema operacional dos mesmos. Esses novos parâmetros ajudaram a reduzir nossa lista a oito games sobre os quais nos debruçamos para um exame mais detalhado, resultando no relatório a seguir.

3.1.1. Análise preliminar de títulos.

A partir dos parâmetros apresentados anteriormente, chegamos a uma lista de oito jogos: ***Tibia, Rift, Rune Scape, Aion, EverQuest II, Guild Wars, Lineage II*** e ***Dragon Age II***. Para cada jogo construímos uma espécie de ficha técnica⁴⁹ levantando ano de lançamento, última atualização, desenvolvedora, tipo de adesão por parte do jogador, dinâmica de jogo, tipo de narrativa e história inicial, detendo-nos mais fortemente ao exame da estrutura fornecida para a formação de personagens e às possibilidades gráficas de construção do avatar.

Segundo dados coletados em nosso Levantamento Preliminar, podemos concluir que o avatar adquire importâncias diferentes de jogo para jogo, porém sua definição vai além da escolha visual de elementos, nosso interesse primário. Notamos que a complexidade e diversidade de combinações disponíveis na maioria dos títulos leva o jogador a tomar também decisões conceituais a respeito do seu avatar. Cabe ao jogador produzir uma associação entre habilidades e o avatar, o que determina aquilo que ele será ou não capaz de fazer dentro daquele metaverso. Tais habilidades estiveram, em sua maioria, diretamente ligadas a opções primárias, que por sua vez também determinam a aparência do avatar, obrigando o jogador a pensar a respeito de seus objetivos no jogo. Ficou evidente, antes mesmo de um experimento com os jogadores, que a formação do avatar precisava levar em conta não só escolhas visuais. Essas escolhas têm consequências para a dinâmica do jogo e para as habilidades que aquela personificação passará a apresentar no jogo. É preciso

⁴⁹ Essas fichas detalhadas podem ser vistas no apêndice 02: LEVANTAMENTO PRELIMINAR DE JOGOS.

entender a relação entre partido visual e habilidades da personagem e uma formação conceitual da sua personagem naquele metaverso.

A narrativa, quase sempre em formato de *SandBox*, faz com que o jogador seja narrador e personagem, tornando-se mais responsável pela saga que desenvolverá dentro daquele metaverso. A validade dessa narrativa não pode ser questionada e o jogador pode optar por uma existência desprovida de interação, apenas para explorar suas habilidades individuais. No entanto, sua progressão dentro do jogo, o aumento das suas habilidades, está sempre associado à interação com outros personagens, sejam eles NPCs ou outros jogadores humanos. Novamente vimos que, para que a narrativa existisse, era preciso que alguém a lesse e a acompanhasse, resgatando um paradoxo, para nós fundamental, entre o narrar e o ser narrado.

Embora a narrativa pareça livre e sob o domínio do jogador, notamos que todos os títulos analisados contam com uma estrutura chamada “*quest*”. Trata-se de uma “missão” pré-programada que teria como objetivo permitir que o jogador evolua dentro do jogo a partir de certas ações. O que pudemos notar é que, ao ignorar as *quests*, o progresso do jogador no game fica limitado. Cria-se uma ilusão de liberdade narrativa que só se efetiva quando o jogador atinge níveis (*levels*) mais avançados. Isso nos fez reavaliar a importância que a narrativa criada pelo próprio jogador adquiria dentro do jogo e, conseqüentemente, a relevância da narrativa na construção da relação objeto desta pesquisa.

Essas e outras conjecturas nos ajudaram a analisar os dados encontrados e nos auxiliaram a construir o quadro resumo que apresentamos a seguir. Nesse quadro resumo contemplamos os seguintes itens:

- a. **Nível de personalização gráfica do avatar:** diz respeito à quantidade de opções que o jogo fornece ao jogador no que tange à composição gráfica do avatar. Configuração corpórea, cortes e cores de cabelo, formato de olhos, tons de pele, indumentária etc. são os itens analisados nesse quesito. Estabelecemos os seguintes parâmetros: foram considerados com nível “Muito Baixo” aqueles que ofereceram 5 (cinco) ou menos opções de escolha na composição da personagem e “muito alto” aqueles que ofereceram mais de 70 (setenta) opções. Esse número foi estabelecido partindo de análises apresentadas pela imprensa especializada.⁵⁰

⁵⁰ Para o acesso à listagem de veículos considerados, verificar o “Guia de Bolso” do apêndice 01.

- b. **Importância do avatar:** Neste item avaliamos o grau de relevância que o avatar tem para a dinâmica do jogo e como as escolhas relativas a ele são determinantes para a evolução do jogador no game. Aqui achamos por bem separar a análise em conceitual – onde analisamos a história e as habilidades relacionadas com as raças e grupos que o jogo lhe permite escolher e como tais escolhas determinam habilidades e dinâmicas narrativas – e imagética – onde examinamos se as opções gráficas interferem na maneira como o jogador se relaciona com o ambiente e a narrativa proposta pelo game. Estabelecemos para esse quesito 05 níveis de importâncias:

BAIXÍSSIMA – quando não importa quais escolhas se faça ao compor a personagem, sua evolução no jogo está relacionada apenas as suas habilidades de jogo;

BAIXA – quando, mesmo que de maneira limitada, as escolhas compositivas feitas na criação do avatar interferem na evolução do jogador dentro do game;

MÉDIA – quando há sim uma ligação entre o avatar criado e a evolução no jogo, tendo isso o mesmo peso que as habilidades do jogador;

ALTA – quando para a maioria das escolhas feitas no momento da construção do avatar há uma consequência que interfere diretamente na dinâmica do jogo, seja no que diz respeito a habilidades ou à formação narrativa;

ALTÍSSIMA – quando são as escolhas feitas durante a montagem do avatar que determinam habilidades, acessos e obrigações daquele jogador dentro do metaverso do jogo.

- c. **Tipo de narrativa:** aqui levantamos as opções de narrativa que o jogo apresenta. Encontramos basicamente dois tipos de narrativa: as baseadas em *Quests*⁵¹ e as narrativas em *SandBox*. Como dissemos anteriormente, os desenvolvedores apresentam as narrativas em *SandBox* como narrativas abertas que garantem ao jogador uma liberdade irrestrita de percursos, enquanto as *Quests* são missões com objetivos bem claros, com o intuito de ir do ponto A ao ponto B, desenvolvendo as ações X, Y e Z. Em nosso Levantamento Preliminar examinamos esse item por acreditar que o papel de narrador delegado ao jogador seria um aspecto interessante para nossa pesquisa;
- d. **Prós e Contras:** nesse item elencamos as características que consideramos serem positivas e negativas para o desenvolvimento do Experimento que tínhamos em mente para esta pesquisa. Examinamos cada jogo e suas dinâmicas à luz dos objetivos da pesquisa e das hipóteses que precisavam ser verificadas.

Como resultado obtivemos a tabela a seguir cujos dados vem corroborar o que identificamos anteriormente:

⁵¹ Para estes e outros termos específicos do universo dos games, consultar nosso “Guia de Bolso” fornecido no apêndice 01.

ANÁLISE PRELIMINAR DE TÍTULOS | QUADRO RESUMO

JOGO	NÍVEL DE PERSONALIZAÇÃO GRÁFICA DO AVATAR	IMPORTÂNCIA DO AVATAR		TIPO DE NARRATIVA	PRÓS	CONTRA
		CONCEITUAL	IMAGÉTICA			
1 TÍBIA		BAIXA	BAIXA	Sand Box – baseada em quests e PvP	Tradição	Apenas 04 opções de "Idmentária" para o avatar inicial; Pouca profundidade na escolha da personagem
2 RIFT		ALTÍSSIMA	ALTA	Fechada em tipos específicos de aventuras divididas pelo nível de dificuldade e a quantidade de jogadores	Complexidade conceitual dos personagens; Excelente possibilidades de montagem de personagens; Muitas premiações nos últimos anos;	Narrativa fechada em quest
3 RUNE SCAPE		BAIXÍSSIMA	BAIXA	Sand Box – baseada em quests e PvP	Narrativa livre (sand Box) Muito premiado; Grande número de jogadores ativos Alguns prêmios pela imprensa especializada	As características do avatar/personagem não interferem na dinâmica do jogo. Tem pouca importância;
4 AION		ALTA	ALTA	Sand Box – baseada em quests e PvP	Liberdade visual no avatar;	Sucesso recente; Poucos dados sobre o tipo de narrativa;
5 EVERQUEST II		ALTÍSSIMA	ALTA	Sand Box – baseada em quests e PvP (complete quests, explore the world, kill monsters and gain treasures and experience)	Popularidade; Tradição; Número de jogadores	Excesso de combinações, pulverizando características.
6 GUILD WARS		ALTÍSSIMA	BAIXA	Sand Box - pensado para uso em grupo e PvP (O componente PvP é composto por tipos de jogo que vão desde competições em arenas onde as equipes são geradas aleatoriamente, num máximo de quatro jogadores, ou então Guild Matches em que dois grupos de jogadores se enfrentam.) e Player versus Environment	Incentiva a formação de grupos; Complexidade conceitual diretamente ligada ao aspecto visual da personagem;	A aparência da personagem é tratada como "costume" e não teria função no jogo;
7 LINEAGE II		ALTÍSSIMA	MEDIANA	Sand Box – baseada em quests e PvP	Pelo quantidade de opções já se nota o privilégio de umas raças em relação a outras; As escolhas das raças já indicam um imaginário fixado, a partir do qual se constrói a narrativa de fundo; Quests permitem ir e vir (narrativa sand Box); Muita coisa já em português (raridade)	Lançado há muito tempo.
8 DRAGON AGE II		BAIXA	ALTA	Sand Box – baseada em quests e PvP	Controle detalhado do avatar; Controle de múltiplos personagens; Novidade no deslocamento (você não é o herói, é amigo do herói)	Mesmo em sand Box, aparentemente você está preso ao cenário original e a personagem principal; A próxima versão parece ser muito mais legal que a atual.

Figura 3 - Tabela de Síntese da análise dos jogos levantados preliminarmente

3.1.2. Qual sujeito jogador interessou à pesquisa?

Investigados os títulos que mais se adequavam aos objetivos desta pesquisa, passamos à análise de quais poderiam ser os sujeitos do nosso experimento. O grande número de jogadores ativos nos games e as relações por eles estabelecidas no ambiente de jogo vêm sendo objeto de exame de diversas áreas, incluindo as ciências sociais e a comunicação. Muitos pesquisadores têm se debruçado sobre a tarefa de mapear quem são os jogadores, suas motivações, quanto tempo dedicam ao game etc. Para isso, fazem uso de diferentes metodologias que vão desde levantamentos quantitativos até análises qualitativas⁵² que inclusive examinam a relação entre o game, os personagens desse game e a identidade dos jogadores.

No contexto específico de jogos online digitais, a análise dos personagens do jogo (identidades) também é de interesse porque apresenta uma compreensão das pessoas que jogam esses jogos, seja para fins de pesquisa ou comerciais. Do ponto de vista do desenvolvimento do jogo, a análise do desenho dos personagens apresenta as associações que o público-alvo tem com nomes ou características específicas, agindo assim como um guia para o desenho de NPCs (agentes artificiais), onde o nome, aparência e outras características podem ser combinadas com a mentalidade dos jogadores para evocar reações específicas⁵³. (THURAU & DRACHEN: 2011)

Percebe-se então que a análise desses públicos influencia a concepção desses games oferecendo ao jogador elementos que buscam fidelizar sua relação com o jogo. Entre os elementos cuja carga simbólica é capaz de manter o jogador ativo dentro do game, é notória a importância do avatar e da narrativa nesse processo. A própria estrutura do game afunila o público, tornando a população daquele ambiente visual mais ou menos enquadrada dentro de um perfil de consumo criando, em linhas gerais, uma expectativa sobre o perfil desse jogador.

⁵² As publicações disponíveis a respeito dessas pesquisas mostram que alguns procedimentos metodológicos adotados se aproximam muito da netnografia enquanto metodologia.

⁵³ Tradução livre realizada pela autora. Texto original: “In the specific context of digital online games, the analysis of game characters (identities) is also of interest because it builds understanding of the people that play these games, whether for research- or commercial purposes. From the perspective of game development, analyzing characters informs design about the associations that the target audience have with specific names or features, thereby acting as a guide towards the design of e.g. non-player characters (artificial agents), where name, appearance and other features can be matched with the mindset of the players to evoke specific reactions.”

Para os jogos examinados em nosso levantamento preliminar, o público esperado era do que chamaremos de *jovens-adultos*. Tratam-se de jogadores com idade entre 18 e 35 anos que passaram pela migração entre analógico e digital e, por isso, construíram sua identidade integrando esses dois lugares. Em nossa avaliação, trabalhar com esse nicho foi bastante conveniente para nossas investigações, já que, diferente de um adolescente cujo processo de formação de identidade ainda está em curso, o processo de formação de identidade do jovem adulto está mais adiantado, permitindo inclusive que esse sujeito possua um discurso sobre o assunto⁵⁴.

A princípio trabalhamos com a identidade assumida pelo jogador dentro do game, corporificada por seu avatar. Sendo assim, ficou relegado a um segundo momento, quando aprofundamos a relação entre pesquisadora e jogador, a coleta de dados relativos à identidade física desse *player*⁵⁵ e até mesmo a análise da pertinência desses dados de acordo com o escopo da pesquisa.

Um outro aspecto que convém analisar dentro dessa delimitação de sujeitos é relativa à sua *expertise* enquanto jogador. Encontramos no ambiente do jogo uma boa variedade de níveis de excelência, classificados pelo próprio game⁵⁶. Sendo assim, temos um público dividido de acordo com sua habilidade, a qual está avaliada pelo próprio universo/sistema do jogo. Preliminarmente nos pareceu ser fundamental elencar um nível de expertise e assim examinar jogadores em uma mesma “condição” em relação ao jogo. No entanto, um exame mais detalhado do ambiente do MMORPG nos mostrou ser interessante a comparação entre diferentes níveis de habilidade, nos permitindo, inclusive, averiguar se haveria uma mudança significativa na relação *player* x avatar vinculada ao grau de intimidade daquele *player* com o metaverso em que está inserido. Adotando *players* em níveis diferentes de evolução no jogo e até níveis diferentes de intimidade com o universo dos MMORPGs, pudemos analisar comparativamente a relação estabelecida entre *player* e avatar.

⁵⁴ A princípio iremos nos abster de analisar quais as implicações relativas à escolha de uma identidade de gênero, tanto de jogador quanto de seu avatar. Fazemos isso por entender que não dispomos, dentro do escopo dessa pesquisa, de tempo suficiente para nos aprofundarmos nas questões que envolvem tal estudo.

⁵⁵ Adotaremos para nos referirmos aos jogadores que se tornarão sujeitos do experimento o termo “player”. A grosso modo, o termo “player” tem a mesma carga semântica que a palavra “jogador”, de sorte que adotaremos a diferenciação de nomenclatura apenas para facilitar a identificação do momento em que nos referimos a todo tipo de jogador e aos sujeitos que se voluntariaram a participar do experimento de nossa pesquisa.

⁵⁶ Nos MMORPGs os jogadores são apresentados em níveis (*levels*). Ao estabelecer contato com qualquer avatar, o interlocutor é informado sobre o *level* do avatar a sua frente. Cada obra elenca essa hierarquia de forma diferente, mas, em geral, essa é uma informação disponível a todos dentro do ambiente. Outro aspecto comum é delimitar geograficamente os jogadores baseados nessa expertise, evitando que jogadores novos e pouco evoluídos dentro do jogo sejam massacrados por jogadores mais experientes.

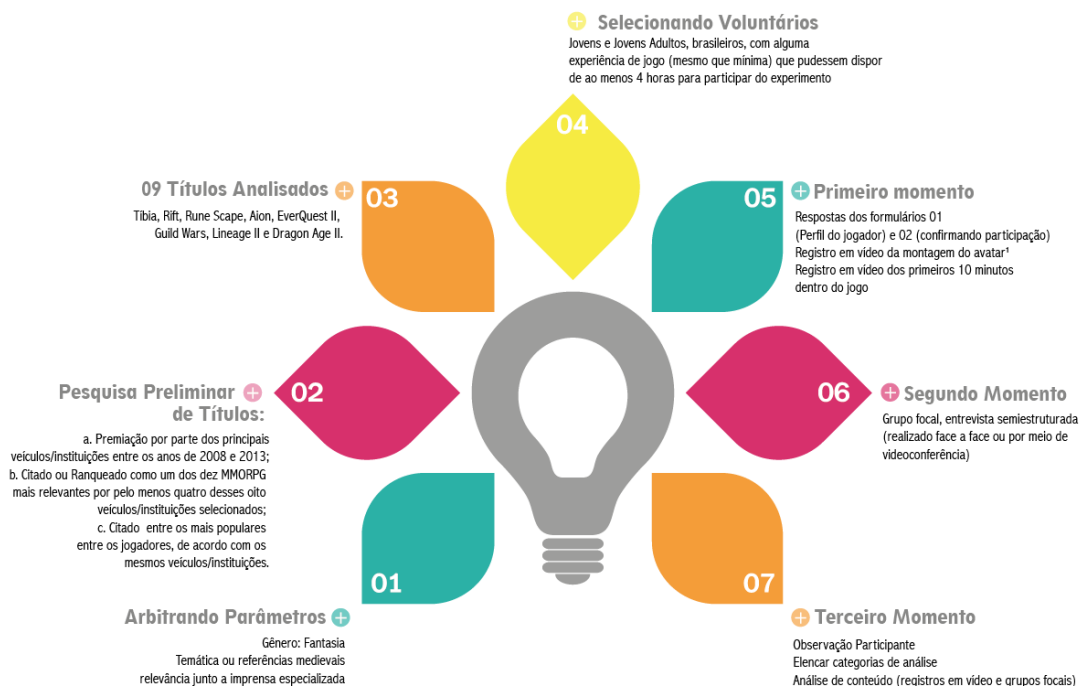
Determinados esses parâmetros, passemos agora à descrição do experimento em si, suas dinâmicas e dados coletados.

3.2. Experimento: examinando a relação *Player x Avatar* dentro de um MMORPG

Como dito anteriormente, percebemos que para melhor delinear a relação estabelecida entre o jogador e sua representação gráfica (o avatar), uma pesquisa exploratória se faria necessária. Esse experimento tem como objetivo coletar dados que nos permitam analisar como se dá a experiência do jogador ao construir sua representação gráfica. Em nossa análise buscamos aproximar a experiência do jogador de seus constructos conceituais a respeito de temas como identidade e corpo. De acordo com Messias e Cury (2006):

Para compreender-se o processo de Experienciação é indispensável que se mantenha a idéia de algo que se move. Pode-se utilizar uma analogia: assim como o fluxo sanguíneo é o fluido que alimenta a vida somática, a experienciação (ou fluxo experiencial) é o “sangue psicológico” que alimenta a vida subjetiva de cada ser humano. Nas palavras do autor: “Experienciação é o processo de sentimento, vivido corpórea e concretamente que constitui a matéria básica do fenômeno psicológico e de personalidade” (Gendlin, 1964, p. 111) [...]O processo experiencial vivido pela pessoa é subjacente aos conteúdos que dele derivam; por essa razão, Gendlin (1961) afirma que o processo é incompleto e pré-conceitual.[...] Assim sendo, a partir do fluxo experiencial, os símbolos vão sendo adotados no sentido de representar o que uma pessoa sente e de maneira mais ampla, quem ela é. (MESSIAS E CURY: 2006, p. 356 – 357)

Ao convidar nossos jogadores a falar sobre o processo de experienciação envolvido no jogar e na construção do avatar esperávamos encontrar conteúdos que nos permitissem confirmar ou refutar as hipóteses formuladas na tese, aproximando a experiência vivenciada, as sensações que ela causa e os conceitos de corpo e identidade que esse jogador carrega. Sendo assim, nosso experimento teve seu desenho resumido no quadro a seguir:



1. O título escolhido foi Rift. Sua escolha se deu por ser, dos 09 títulos previamente analisados, aquele cuja a experiência anterior dos jogadores era a mais reduzida

Figura 4 - Dinâmica do experimento. Fonte: a autora.

3.2.1. Selecionando voluntários

Como apresentado no tópico 3.1.2., determinamos que o sujeito jogador que interessava à nossa pesquisa deveria ter vivenciado a transição entre o analógico e o digital, tendo vivenciado experiências sociais e de outras naturezas tanto nas plataformas digitais quanto nas mais tradicionais. Determinamos também que sua idade deveria estar entre 18 e 35 anos e que sua expertise dentro do jogo seria relevante apenas para moldarmos grupos que mesclam níveis diferentes de intimidade com MMORPG, o que, por sua vez, possivelmente nos forneceria mais uma possibilidade de análise comparativa dessas experiências.

Retomados esses critérios, passamos a buscar por possíveis voluntários que atendessem aos pré-requisitos e que dispusessem de tempo e interesse em participar do experimento. Para isso foi divulgado em diversas plataformas digitais (redes sociais, fóruns especializados, comunidades e grupos dedicados ao assunto) um convite a responder nosso questionário de perfil (disponível na íntegra no apêndice

04a). Esse questionário fechado inicial abordava temas como hábitos de jogos, vivência junto aos MMORPG, relação com os nove títulos pré-selecionados como possíveis escolhas para o desenvolvimento do experimento, disponibilidade de tempo para pesquisa e dados de perfil mais gerais como gênero, idade e local de origem⁵⁷.

Após 30 dias com o formulário disponível em uma plataforma online, recebemos 63 respostas. Os jogadores que se prontificaram inicialmente a participar receberam, logo após a análise dos dados obtidos, um novo contato para confirmar a participação no experimento e serem informados das dinâmicas envolvidas nesse processo. Destes 63 primeiros voluntários⁵⁸, 46 (quarenta e seis) tinham de 18 a 24 anos e 17 (dezesete) de 25 a 35 anos, como mostra o gráfico abaixo.

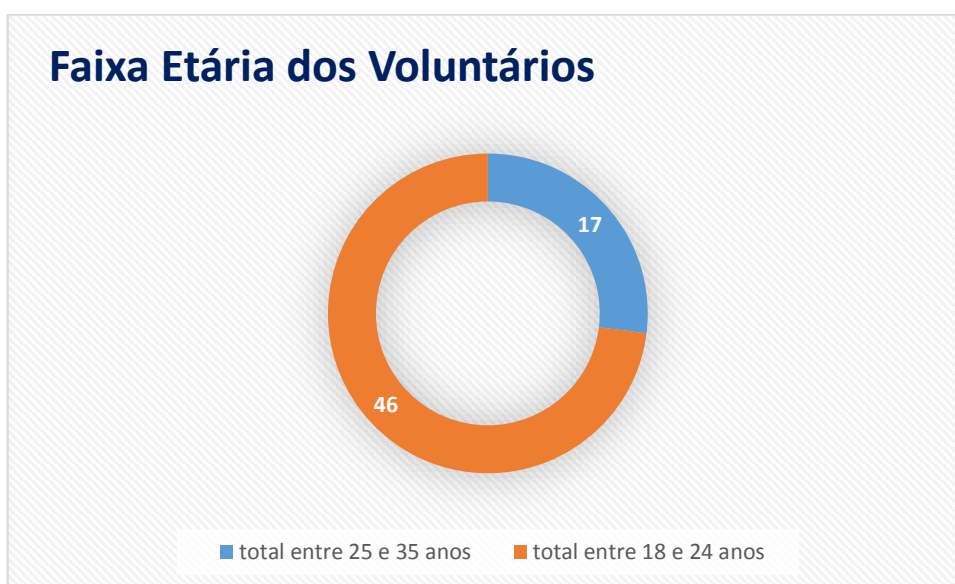


Figura 5 - Gráfico relativo à faixa etária dos Players Voluntários. Fonte: a autora

Quanto ao tempo em que o sujeito se via como jogador, a grande maioria dedica mais de 30 horas mensais aos jogos e convive com esse universo há pelo menos 6 anos, como mostram os gráficos abaixo.

⁵⁷ Optamos por não tornar a barreira geográfica, da presença física no mesmo espaço que a pesquisadora, como determinante. Nossa lista de voluntários conta com jogadores em diversas localidades do globo.

⁵⁸ O formulário completo está disponível no apêndice 04.

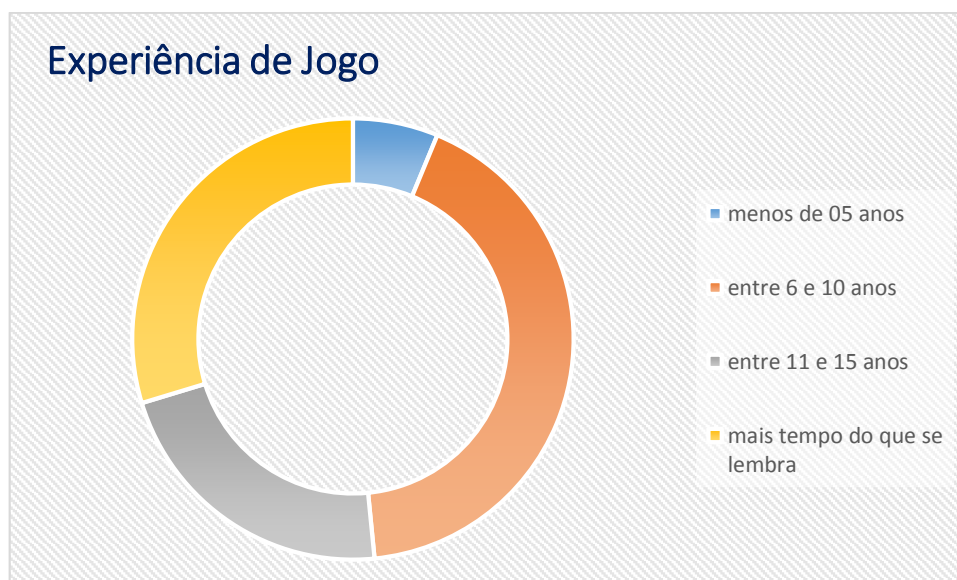


Figura 6 - Gráfico relativo à experiência de jogo dos Players em anos. Fonte: a autora

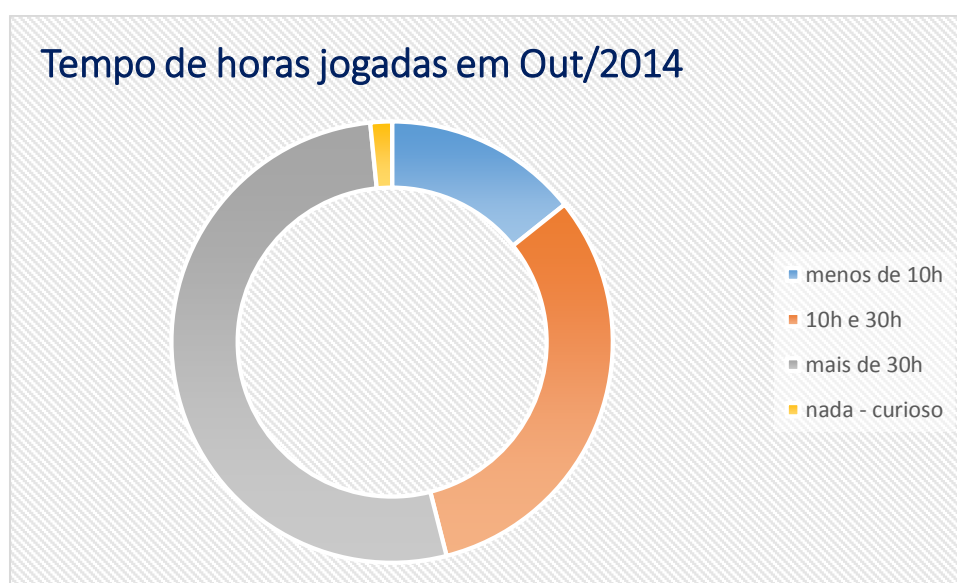


Figura 7 - Gráfico relativo às horas jogadas no mês de aplicação do questionário. Fonte: a autora

Filtrando esses e mais alguns dados, empregamos os resultados do primeiro questionário para definir qual jogo seria utilizado como metaverso do nosso experimento. Apresentamos aos indivíduos os nove títulos trabalhados em nossa análise preliminar⁵⁹ e questionamos o grau de intimidade de cada voluntário com esses jogos. Nosso objetivo era determinar, dentre os títulos pesquisados, qual era

⁵⁹ Ver tópico “3.1. Pesquisa exploratória: definindo o corpus da pesquisa”.

aquele com o que o voluntário teria tido menos contato. Essa decisão foi tomada pois queríamos ter acesso ao registro da montagem do primeiro avatar com aquelas opções de customização, de modo a evitar que o voluntário o fizesse de maneira automatizada tendo em vista sua proximidade com a interface e a dinâmica do jogo. Sobre essa questão encontramos os números dispostos no gráfico a seguir:

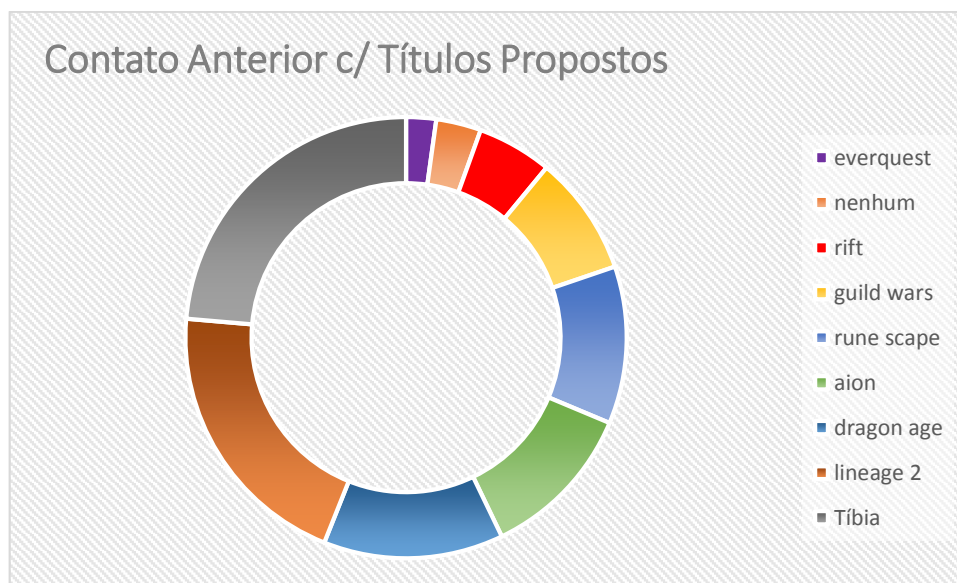


Figura 8 - Gráfico relativo à familiaridade com cada um dos títulos determinados no Levantamento preliminar de jogos. Fonte: a autora.

Perguntamos aos voluntários quais jogos da lista de nove eles já tinha tido contato e qual o nível desse contato. Os dois títulos menos acessados entre os nove foram os jogos “EverQuest” e “Rift”. Embora “EverQuest” tivesse um número ainda menor de jogadores com ele familiarizados, as configurações mínimas necessárias para o seu bom desempenho poderiam minar a participação de alguns voluntários. Trata-se de um jogo mais “pesado”, que demandaria um número de horas de download maior, além de exigir uma capacidade de processamento maior do computador a ser utilizado. Diante disso, optamos por tornar o metaverso de “Rift” nosso espaço para o experimento.

3.2.2. Dinâmica do experimento a ser desenvolvida pelos voluntários

Definido nosso metaverso de ação, era preciso verificar quais os passos iniciais do jogo e suas dinâmicas. A história básica de Rift se passa em Telara, um mundo que conta com fenômenos denominados “fissuras”, ou intervalos interdimensionais. Neles, monstros horrendos começaram a surgir há algum tempo.

Com isso, a população se divide em duas facções. Uma delas são os *Guardians*, conservadores e defensores da velha Telara, tendo como objetivo selar as fissuras para o agrado dos deuses do local. Já os *Defiants* procuram se aproveitar do imenso poder das fissuras para si. Cabe ao jogador escolher um dos lados. Essa escolha determina quais as opções de personagem estarão disponíveis e conseqüentemente suas definições gráficas.



Figura 9 - Exemplos de avatares dos dois grupos principais do jogo do corpus da pesquisa.
 Fonte: <http://www.wallpapervortex.com/>

A dinâmica de jogo começa com *Quest* e possui também o modo *PvP*⁶⁰, ficando a cargo do jogador optar pela maneira como conseguirá evoluir no jogo. As primeiras *Quests* são bastante didáticas, levando o jogador a explorar as ferramentas básicas do jogo, muito similares as de outros MMORPG. Conhecendo essa dinâmica optamos por solicitar aos voluntários o registro em vídeo de sua experiência de jogo e posteriormente a participação em Grupos Focais conduzidos a partir de entrevistas semiestruturadas.

⁶⁰ Para esses e outros termos específicos do universo dos games, consultar nosso “Guia de Bolso” fornecido no apêndice 01.



Figura 10 - à esquerda um cenário de Quest e à Direita o modo PvP.

Encaminhamos aos voluntários as orientações sobre suas atividades no experimento juntamente com um formulário de autorização de uso de voz e imagem, tendo em vista que os registros se dariam por meio de vídeo. O papel do voluntário, que a partir desse momento será chamado de “*Player*”, seria:

- a. Instalar o jogo em sua máquina, fazendo o download de forma gratuita no site do próprio jogo;
- b. Instalar um aplicativo, também gratuito, de captura de tela;
- c. Registrar em vídeo a montagem do avatar;
- d. Registrar em vídeo pelo menos seus 10 primeiros minutos do jogo;
- e. Enviar esses arquivos juntamente com o formulário de autorização preenchido e assinado para o armazenamento em nuvem sugerido;
- f. Participar de um grupo focal para discutir a experiência de jogo.

Infelizmente apenas 15 dos 63 *Players* confirmaram participação no experimento, obrigando-nos a reduzir para apenas três grupos focais nosso total de grupos. Realizamos um grupo focal “face-a-face” reunindo 5 *Players*, todos estudantes do curso de design da Universidade Federal de Alagoas, na cidade de Maceió. A realização desse encontro foi no dia 14.11.2014, nas dependências da Universidade. Os outros dois grupos focais se deram por meio de ferramentas de telepresença, sendo esses grupos realizados respectivamente dias 18.11.2014 e dia 24.11.2014, contando com 5 participantes⁶¹ cada. Em linhas mais gerais, o perfil desses 03 grupos que de fato participaram do experimento pode ser conferido na tabela à seguir:

61 A transcrição integral dos grupos focais, bem como o perfil de cada player, está disponível no apêndice 06.

Grupo	jogadores	Gênero	idade no dia do experimento	localidade em que reside	tempo como jogador
1	Player 1	masculino	22	Maceió	19 anos
1	Player 2	feminino	22	Maceió	08 anos
1	Player 3	masculino	24	Maceió	13 anos
1	Player 4	masculino	20	Maceió	13 anos
1	Player 5	feminino	28	São Paulo	mais de 20 anos
2	Player 6	feminino	24	Goiânia	13 anos
2	Player 7	feminino	29	Brasília	06 anos
2	Player 8	masculino	20	Maceió	09 anos
2	Player 9	masculino	22	Maceió	12 anos
2	Player 10	masculino	24	Maceió	11 anos
3	Player 11	masculino	33	Recife	25 anos
3	Player 12	masculino	28	Goiânia	16 anos
3	Player 13	masculino	31	Maceió	23 anos
3	Player 14	feminino	34	Brasília	21 anos
3	Player 15	masculino	25	São Paulo	06 anos

Tabela 01 – Perfil Resumido dos participantes dos três grupos focais do experimento

Todos os grupos focais foram conduzidos a partir de um questionário guia, que tinha por finalidade estruturar melhor os tópicos abordados, facilitando o papel do mediador. O questionário de entrevista aplicado durante os grupos focais incluía 13 questões divididas em 3 eixos de análise⁶² para a pesquisa:

a. Background: relativo à relação do participante com o universo dos jogos digitais. O objetivo aqui era determinar se a familiaridade desses jogadores com esse gênero de jogo influenciava de alguma maneira a sua relação com o avatar. Notamos na condução das entrevistas que esse era o momento em que os *Players* mais se soltavam, trocando inclusive experiências sobre determinados jogos ou se lembrando com bastante nostalgia de títulos mais antigos. Nossos 16 *Players*, em sua maioria, dedicam-se ao universo dos jogos há bastante tempo, então nos pareceu ter sido este um momento de boas lembranças, experienciando novamente momentos agradáveis;

b. Sujeito, Avatares e identidade: Aqui o objetivo foi provocar o participante a verbalizar sua relação com os avatares que construiu ao longo da vida e a experiência roteirizada que compõe nosso experimento. Construir esse elemento que permite ao participante habitar o metaverso do jogo foi feito de forma consciente?

⁶² Para formulário completo, consultar Apêndice 05.

Foi possível estabelecer um discurso sobre essa ação e relacioná-la com momentos anteriores em outros jogos de MMORPG. As perguntas relativas a esse grupo buscavam conduzir a discussão de maneira que fosse permitido ao participante relacionar a experiência vivida e questões relativas ao seu entendimento de corpo, presença e identidade na contemporaneidade.

c. jogo e narrativa: nesse momento as questões conduziam para discussões que relacionassem o avatar e a construção da história dentro do jogo.

3.2.2.1 Grupo focal e entrevista semiestruturada como escolha técnica

O grupo focal enquanto técnica tem em seu histórico o surgimento na década de 50 quando Robert Merton e Paul Lazarsfeld tentavam avaliar a audiência de programas de rádio e observaram a dificuldade que as pessoas tinham em expressar sua opinião. Segundo Kind (2004):

Os grupos focais utilizam a interação grupal para produzir dados e insights que seriam dificilmente conseguidos fora do grupo. Os dados obtidos, então, levam em conta o processo do grupo, tomados como maior do que a soma das opiniões, sentimentos e pontos de vista individuais em jogo. Apesar disso, o grupo focal conserva o caráter de técnica de coleta de dados, adequado, *a priori*, para investigações qualitativas. [...] Tomemos, então, o grupo focal como um procedimento de coleta de dados no qual o pesquisador tem a possibilidade de ouvir vários sujeitos ao mesmo tempo, além de observar as interações características do processo grupal. Tem como objetivo obter uma variedade de informações, sentimentos, experiências, representações de pequenos grupos acerca de um tema determinado. (KIND: 2004, p. 124, 125)

Avaliando por esse prisma, a técnica de grupo focal atendeu bem os objetivos desse estudo, permitindo inclusive relacionar os dados obtidos em cada grupo com o processo de experiência. Os dados obtidos mesclavam verbalização de processos e descrição de sensações e nos auxiliaram no processo de vislumbrar significados implícitos nessas falas. De acordo com Messias & Cury (2006):

A experiência é, para Gendlin (1962) a base de tudo o que possa ser significativo para uma pessoa. Para que tal condição possa ficar mais clara, é necessário observar a distinção que o autor faz, ao considerar que “quando nós, humanos, falamos, pensamos ou lemos,

experienciamos significado” (p. 45). Portanto, duas dimensões de significado devem ser contempladas:

1. A relação existente dos símbolos entre si, e destes com os objetos. A conceitualização simbólica relaciona-se a todas as formas de representação que derivam da vivência experiencial, como palavras, ideias, conceitos, valores, etc.
2. A experiência sentida que temos dos significados, de forma pré conceitual. Essa é a dimensão do *significado sentido*.

Gendlin (1962) afirma que outras formas de referir-se ao *felt meaning* poderiam ser “nossa experiência de um significado”, ‘nosso apossar-se de um significado’, ‘nossa apreensão fenomenológica de uma significância’, ‘a significância para nós de um símbolo, coisas ou experiência’, ‘o sentir de um significado” (p. 45). (MESSIAS: 2006, p. 69-70)

Esse jogo de falas e significações implícitas nos interessava no momento da análise já que pretendíamos usar os dados obtidos no grupo focal para retomar as hipóteses propostas por esse estudo. A experiencição no momento da construção do avatar, o conteúdo das falas e expressões dos *Players* nos ajudaram a identificar a relação que os jogadores desse tipo de game estabelecem com os temas abordados por esse estudo, tais como corpo, imaginário e identidade.

Autores como Debus (1998) apontam que o tempo de cada grupo e o número de componentes pode variar de acordo com a temática, indicando como número ideal de 05 a 07 integrantes por grupo em sessões de 40 a 60 minutos, tendo em vista ser esse um assunto muito específico e um tempo mais prolongado pode nos levar a perder o foco. A autora ainda faz recomendações sobre a postura do moderador e a condução do estudo, indicando ser necessária uma introdução (quando o moderador apresenta os objetivos do grupo, indica que os participantes devem falar um por vez, pede autorização para a gravação etc.), a preparação e o debate propriamente ditos (quando o moderador vai progressivamente apresentando as questões mais específicas) e o encerramento (momento em que o moderador, de maneira sintética, expõe uma revisão do grupo, podendo também dirimir possíveis dúvidas).

Nosso experimento contemplou três grupos focais, como dito anteriormente: dois ocorrendo via ferramenta de telepresença e um com todos os *Players* ocupando o mesmo espaço físico. Coincidentemente ou não, os grupos onde

os indivíduos não ocupavam o mesmo espaço material tiveram a sua duração bastante reduzida e a interação entre os participantes foi muito mais tímida do que no grupo presencial. Devido ao número reduzido de grupos realizados, não temos como afirmar se esse resultado ocorreu em virtude desse distanciamento físico ou pela proximidade que os participantes do grupo face-a-face já possuíam (todos frequentam o mesmo curso na faculdade e já se conheciam anteriormente). Independente da duração e da interação entre os participantes, podemos afirmar que as respostas obtidas nesses grupos caminharam na mesma direção.

Depois de um longo trabalho de decupagem e análise dos conteúdos, decidimos que, para os efeitos desta tese, seria mais profícuo ir introduzindo as falas desses *Players* e os momentos registrados⁶³ nos grupos à medida que fôssemos resgatando a literatura a respeito do Imaginário Contemporâneo relacionado aos games e ao fantástico; a respeito das produções subjetivas que ligam avatar e identidade contemporânea e, finalmente, o que vem sendo pensado a respeito de corpo e materialidade nesse início de século XXI e como o avatar pode ser incorporado a essa discussão.

Agregamos a essas falas a contraposição do conteúdo desses discursos às imagens audiovisuais enviadas por cada *Player* no momento da construção de seu avatar. Foi interessante averiguar se as afirmações e os significados latentes desse discurso estavam em consonância com o tempo e cuidado dedicados à construção gráfica que o representaria no jogo. Para isso partimos de nossa observação participante, construída levando em consideração os direcionamentos anteriormente mencionados.

⁶³ A transcrição completa de cada Grupo Focal pode ser conferida no apêndice 06 desta tese.

4. GAMES E O IMAGINÁRIO CONTEMPORÂNEO

Imaginário. Imaginação. Essas são palavras que, como já afirmara Baczko em seu texto de 1985, são cada vez mais recorrentes quando a imagem é o objeto de análise. Em uma busca por tentar entender como atribuímos significado a cada conjunto imagético que se apresenta diante de nós, alguns autores começaram a investigar o que passou a ser conhecido como “estudos do imaginário”.

As abordagens são diversas, perpassam desde a filosofia e a busca grega pelo verdadeiro, e caminham até mesmo por enfoques históricos e sociológicos que buscam examinar como essa imaginação social se configura em um poder simbólico extremamente atraente àqueles que pretendem controlar este ou aquele grupo. Os estudos do imaginário se situam em um tempo em que permitir que a lógica e a razão prevaleçam sobre o mítico e o intuitivo não nos parece mais algo tão sólido e óbvio quanto soaria em meados do século XIX.

Os estudos do imaginário vêm há um certo tempo tentando definir como o universo simbólico que nos cerca é constituído e como ele influencia nosso entendimento de mundo. A antropologia e a sociologia francesa, a partir de Durkheim e Mauss, detiveram suas atenções na busca pelo entendimento da formação da vida social. Durkheim, em seus estudos, chega a noções como a “consciência coletiva” e as “representações sociais” e afirma que toda construção social se dá primeiramente no campo das ideias, da imaginação “... pois a sociedade é, antes de tudo, um conjunto de ideias, de crenças, de sentimentos de toda a espécie, num amálgama realizado pelo próprio indivíduo” (Durkheim: 1994, p. 89).

Trata-se de uma instância que oscila entre o individual e o coletivo e é constituída por diversos agentes, mas que se realiza na ação subjetiva do indivíduo que entrecruza esses elementos, atribuindo a eles significação simbólica.

De maneira geral, os diferentes constituintes de um imaginário (tempo, espaço, personagem, ação etc.) podem dar, depois de uma interpretação, indicações valiosas sobre o sujeito imaginante que se serve desses operadores para exprimir afetos, ideias e valores. (WUNENBURGER: 2007, p. 12)

Transpor essa abordagem para o mundo dos games significa compreender a relação dialógica entre o imaginário social do jovem adulto da contemporaneidade e a forma que esse imaginário toma nos diversos títulos que temos acesso. No mundo do MMORPGs o jogador é convidado a assumir personagens que desempenham um papel dentro de uma estrutura imagética que é construída tendo como referência um

imaginário já consolidado em torno do tema do jogo. Quando é permitido ao jogador construir seu avatar diante de um rol fixo de possibilidades, trabalha-se também com um significado pré-condicionado que o jogador atribui àqueles elementos gráficos. O metaverso dos videogames faz uso do imaginário prévio do jogador e ao mesmo tempo ajuda a alimentá-lo de noções gráficas para esses símbolos, conceitos e significantes.

Ao falar de imaginário, não estamos diante de um termo de fácil delimitação, nem sequer relatamos uma questão surgida há pouco. De acordo com Wunenburger (2007), o imaginário oscila entre duas concepções principais. A primeira, restrita, entende o imaginário como um “*tecido de imagens passivas*” e não dotadas de existência verdadeira alguma, sempre neutras e à disposição do indivíduo, numa visão herdada de uma tradição que remonta do século XVII. Já a segunda, indo de encontro ao pensamento de J. Thomas (*apud*: Wunenburger: 2007), atribui ao imaginário um caráter de sistema, um sistema que atua como um organizador dinâmico das imagens, conferindo-lhes profundidade ao associá-las e vinculá-las umas às outras.

Seguindo essas duas acepções, identifica-se um avanço significativo na segunda metade do século XX no que diz respeito às teorias contemporâneas do imaginário. Esse avanço parece vinculado a uma teorização filosófica a respeito do termo, que, associado a um intelectualismo vigoroso, tem no estruturalismo e posteriormente na fenomenologia terreno fértil para a abordagem do assunto. É sobre as contribuições de diversos autores e dos resultados de uma abordagem filosófica do imaginário que nos detemos no tópico a seguir.

4.1. Estudos do Imaginário: perspectivas e abordagens diversas

O avanço decisivo de uma descrição sistemática do imaginário humano na segunda metade do século XX se liga muito mais a um progresso na teorização filosófica sobre o imaginário (individual e coletivo) do que à aparição de dados novos sobre o tema. As mais variadas linhas de abordagem filosófica contribuíram para interpretações e novas análises sobre o imaginário, sobretudo quando se libertaram da ideia de que a imaginação seria necessariamente uma ficção, desprendida do real.

São inúmeros os fatores que fomentaram o cenário favorável ao desenvolvimento intelectual sobre os domínios da imagem, da imaginação e do imaginário. Temos desde o avanço na difusão da psicanálise freudiana, promovendo

práticas imaginativas, vinculando construções simbólicas e o real, passando por uma *“lenta progressão de um neokantismo que considera adquiridos o estatuto transcendental de imaginação e sua participação na constituição de um sentido simbólico”* (Wunenburger: 2007, p. 17), até mesmo a uma fenomenologia (Husserl) que elege a imaginação como dotada de um alcance eidético.

Todas essas contribuições permitiram que debates introduzissem as questões do imaginário e da imagem no centro do pensamento contemporâneo, de modo que a imaginação pudesse ser integrada a novos métodos e questões filosóficas, resultando em modelos de análise e abordagens diferentes, porém todas concentradas em um esforço de tentar renovar a compreensão desses conceitos.

Quando se tem como objeto um elemento construído a partir de imagens, como são os jogos digitais, utilizar os estudos do imaginário para sua compreensão ganha força. Ao nos permitir analisar como as escolhas são feitas, tanto por parte dos desenvolvedores quanto por parte dos jogadores que assumiram personagens em seu universo, os estudos do imaginário podem nos oferecer parâmetros para entender como se dá a formação desse imaginário. Em nosso experimento, uma fala recorrente entre os *Players* é a de que, ao montar seu avatar, eles já têm uma expectativa que relaciona significado e imagem. *“Ninguém espera que um anão seja bonito ou educado. Se eu quiser parecer um lorde eu escolheria um elfo, ora bolas.”* Essa fala do *Player 12*⁶⁴ ilustra como o jogador já possui em seu imaginário referências ligadas ao que irá encontrar representado no jogo, mesmo elas não sendo imagens cotidianas.

Os estudos do imaginário nos parecem um bom caminho já que a partir do século XX as teorias ganharam novos rumos. Os pensadores começavam a desenvolver teorias sistêmicas, abandonando aos poucos o extremo dualismo cartesiano que foi a tônica das teorias desenvolvidas até então. São numerosas as contribuições de autores como Bachelard, Caillois, Levi-Strauss, Ricoeur, Durand, Corbin, Deleuze, Derrida, Lyotard, Husserl entre outros filósofos e uma posterior aplicação do desenvolvimento do pensamento desses filósofos nos campos analíticos das artes, da antropologia, da sociologia e da comunicação. O desenvolvimento do pensamento em torno do imaginário também aparecerá nos trabalhos da História Cultural, onde autores como Castoriadis e Baczkó estabeleceram uma vinculação direta entre o imaginário e a formação social. A fim de introduzir vertentes desse

⁶⁴ Grupo Focal 03. A íntegra da transcrição dos grupos focais encontra-se disponível no Apêndice 06.

pensamento, apresentamos agora uma sucessão de autores e suas visões sobre o imaginário, buscando construir um panorama geral do assunto.

4.1.1 Gaston Bachelard: a imagem como fonte de relação poética com o mundo

Os escritos de Bachelard examinam uma série de questões relativas ao entendimento do humano e de suas construções. Seus livros, geralmente escritos no formato ensaístico, não só divagam pelo consciente que externamos, mas investigam também as relações que estabelecemos subjetivamente com o inconsciente, tendo o devaneio e a poética como assuntos recorrentes. Quase que naturalmente sua análise sobre a imaginação e o imaginário se estabelece no ir e vir entre o onírico e o formal, fundando no psiquismo humano o local de ação da imaginação.

Para Bachelard, a imaginação é fonte da relação poética com o mundo, já que, segundo ele, sua formação se dava a partir de uma onipresença da imagem na vida mental, conferindo a essa imagem uma “*dignidade ontológica e uma criatividade onírica*”, estas sim fontes para a construção da poética. Conforme o autor, o psiquismo humano se funda na existência prévia de representações imagéticas que teriam a função de organizar imediatamente a relação do indivíduo com o mundo exterior. Essa relação estabelecida entre representação imagética e mundo exterior atribuiria à imagem essa capacidade associativa com um campo desprendido do real – físico, capaz de permitir que o sujeito pouco a pouco adquira uma racionalidade abstrata.

Sem essa racionalidade abstrata, a transposição conceitual e simbólica feita pelo jogador, de seu imaginário para a representação encontrada nos games, diminuiria o efeito simbólico do que é por ele ali encontrado. Existe um movimento direto das imagens e representações que o indivíduo usa para organizar sua relação com o mundo exterior e o que está representado nos jogos analisados nesse estudo. Essa transposição está tão presente no mundo físico-real quanto nos metaversos que ele se propõe a habitar tendo a figura do avatar como agente de sua identidade. Fica evidente que, ao construir a figura do avatar como uma representação de si mesmo, essa transposição o ajuda a organizar seu papel no jogo. O jogador transpõe para o avatar significações que ele quer associadas a sua identidade.

Player 1: Um negro de cabelo totalmente branco. Isso me agrada. Agrada meus olhos. Mas é isso, é reuni, no meu caso, tanto a parte psicológica que eu quero, o personagem bom, ruim, que burla o sistema, mas ajuda os outros; a figura do negro de cabelo branco. Eu, é o meu momento de condensar absolutamente tudo que eu quero,

tanto que eu tenho de bom em mim o que eu gosto em mim, seja bom ou não. Mas as coisas boas do personagem, com as minhas coisas boas que eu passo, as coisas que eu quero passar com meu personagem, mesmo sabendo que daqui 5 minutos eu vou ganhar um capacete, que ele vá desaparecer, que eu vou passar 1 ano, 2, 3, 4, 5 vendo só as costas dele.” (Fala coletada durante o Grupo Focal 1⁶⁵)

Bachelard situa as raízes da imaginação em matrizes inconscientes que, em contato com o mundo, são transfiguradas em novas imagens que se dissociam em duas polaridades, masculina (animus) e femininas (Anima). (Bachelard: 1988). Outra proposição filosófica encontrada em sua obra é a separação da imaginação em duas imaginações de natureza diferente, uma formal e outra material.

Expressando-nos filosoficamente desde já, poderíamos distinguir duas imaginações: uma imaginação que dá vida à causa formal e uma imaginação que dá vida à causa material. [...] É mesmo impossível separá-las completamente. O devaneio mais móvel, mais metamorfoseante, mais totalmente entregue às formas, guarda ainda assim um lastro, uma densidade, uma lentidão, uma germinação. (BACHELARD: 1997, p. 2)

Embora aponte para uma convivência entre os dois tipos de imaginação que ele postula, Bachelard propõe uma classificação das imagens nascidas nesses campos. Segundo Wunenburger, para Bachelard poderíamos classificar as imagens em três grandes grupos:

- **arquétipos suprapessoais e universais**: apropriando-se do conceito Junguiano de arquétipo como matriz inconsciente da nossa psique, Bachelard agrupa aqui núcleos de significações e afetos, fundamentalmente inconscientes e dificilmente acessíveis, organizados em complexos imagéticos.

- **imagens naturais**: absolutamente originárias, anteriores ao pensamento, ao relato, à emoção, *“a imagem natural não pode ainda ser identificada como uma representação, visto que se estranha com relação a um ‘desenho’; ela é sobretudo uma primeira orientação dinâmica”* (Bachelard: 1990, p. 131).

- **imagens literárias**: aquelas que se encontram em um meio caminho entre o sonho e a imagem erudita, fontes de um grande número de metáforas que dela constituem um comentário.

⁶⁵A íntegra da transcrição dos grupos focais encontra-se disponível no Apêndice 06.

Vê-se aí a riqueza do texto imaginário obtido na potencialidade de suas significações, no vir-a-ser de sentidos novos e da enormidade de ressonâncias desencadeadas por essas significações. Atribui-se ao imaginário e às imagens por ele geradas uma gênese proveniente e condicionada ao tipo de meio em que surge e ao tratamento subjetivo que o sujeito imaginante lhe confere.

4.1.2. Gilbert Durand: por uma estrutura antropológica do imaginário

As contribuições bachelardianas foram amplificadas por Durand, o qual chegou a uma antropologia geral do imaginário, sistematizando o que alguns autores entendem como uma “*verdadeira ciência do imaginário*” (Wunenburger: 2007, p. 19). Inspirando-se na antropologia de Cassirer e na obra poética de Bachelard, Durand identifica o imaginário como essencialmente mitológico, entendendo o mito como substrato primaz da vida mental. Para Durand:

... o mito é um sistema dinâmico de símbolos, de arquétipos e de schèmes, sistema dinâmico esse que, sob o impulso de um schème, tende a transformar-se em narrativa. [...] O mito explicita um schème ou um grupo de schèmes [...] Neste sentido, o imaginário deve ser compreendido à luz do schème e da “classificação isotópica das imagens” – Regime Diurno (estruturas esquizomorfas) e Regime Noturno (estruturas sintéticas e místicas). (DURAND: 2002, p. 64; p. 506-507)

Ao regime Diurno caberiam as verticalizações, as antíteses e oposições. Povoado por símbolos ascensionais, espetaculares e diairéticos⁶⁶, o regime diurno tem reforçado seu caráter de clivagem. Já ao regime noturno cabem as inversões dos valores simbólicos, fazendo uso do eufemismo e tendo nas funções de unir e harmonizar suas estruturas mística e sintética. Ambos os regimes nos permitem analogias corporais aos seus limites, poderíamos facilmente atribuir ao regime diurno relações com o cérebro e a coluna vertebral que nos garante verticalidade e, ao regime diurno, analogias ao estômago e ao útero e suas noções de digestão e aconchego também podem ser traçadas.

Durand nos fornece dois sistemas, um de estrutura heroica e diairética e outro de estrutura cíclica e sintética, permitindo-nos, assim, englobar, em um ou em

⁶⁶ O Regime diurno das imagens proposto por Durand se fixa na divisão, na oposição. Sendo assim, seus símbolos são passíveis de decomposição, criando dessa forma um sistema de oposições. Esse regime possui uma estrutura Heroica, caracterizada pela luta, encontrando na representação uma espécie de vitória. Seus principais símbolos são os *ascensionais* (que elevam), *espetaculares* (dizem respeito ao luminoso, à luz) e os *diairéticos* (que dizem respeito às divisões, à separação primaz entre o bem e o mal).

outro, qualquer construção imagética disponível. Associando isso ao estudo dos mitos é possível estabelecer uma classificação isotópica⁶⁷ das imagens que constituem qualquer imaginário, localizando-o ainda temporal e geograficamente, pois o autor afirma que o imaginário deve sua eficácia a ligações estabelecidas entre estruturas e significações simbólicas, ambas reguladas por um número finito de esquemas, arquétipos e de símbolos.

Em nosso cenário de experimento já há uma expectativa imagética por parte dos jogadores. Como vimos na fala anterior, essa expectativa também se liga à perspectiva do se representar e às significações simbólicas que decorrem disso. Fica claro na fala dos *Players* entrevistados que o papel subjetivo nessa interpretação de elementos disponíveis é real e responsável até mesmo pela manutenção da ordem social do metaverso do jogo.

Embora haja mais ou menos uma homogeneidade na interpretação das representações utilizadas, em que a grande maioria entende cada recurso gráfico a partir de um mesmo prisma de significação, a ação subjetiva está na valoração desse significado. Por exemplo, todos identificam na figura dos elfos uma agilidade e delicadeza, mas para alguns isso é uma característica desejável e pra outros um aspecto negativo. Esse juízo de valor sobre a característica, feito por cada sujeito individualmente, ajuda a reforçar a estrutura imaginária em torno do jogo, garantindo uma diversidade de escolhas.



Figura 11 - Imagem de um Guerreiro Defiant. Podemos observar tanto na postura como na proporção corporal elementos que nos remetem à força e virilidade. Fonte: captura de tela do jogo feita pela autora.

⁶⁷ Gilbert Durand (2002) propõe o que ele chama de “classificação isotópica das imagens” onde ele cria um sistema que permitiria “encaixar” qualquer imagem segundo o regime (noturno ou diurno), estrutura, lógica etc. Para maiores informações, consultar o Apêndice II do livro “As estruturas antropológicas do imaginário”, página 441.

Constrói-se de maneira velada uma lógica que ordena a relação dos indivíduos com suas representações, com o metaverso do jogo e entre os jogadores. Os estudos do imaginário e suas diversas teorias seriam ferramentas úteis ao destrinchar essas relações e buscar delimitar uma lógica operacional. Para isso as contribuições estruturalistas seriam de grande ajuda.

4.1.3. Contribuições estruturalistas

O imaginário comporta dimensões linguísticas e expressões visuais, imagens narrativas ou visuais, que obedecem a uma “lógica” cujas leis não foram (ou não podem ser) formuladas deliberadamente. O estruturalismo buscou antever nesse cenário um caráter operatório passível de definição, tendo como interesse produzir modelos positivos e até cientificistas do imaginário. Em sua forma mais extrema, o estruturalismo buscava reduzir o imaginário a jogos combinatórios mais ou menos fechados, usando a semiótica estrutural como arcabouço teórico para tal.

Se considerarmos o caráter operatório das três estruturas (mística, diairética e sintética) propostas por Durand, poderíamos chegar à definição de uma espécie de “estruturalismo figurativo”, reunindo formalismo e significações. No entanto, isso não eliminaria o caráter transcendental da imaginação, cuja esfera de representações e afetos é profundamente ambivalente. A imaginação é de fato uma atividade simultaneamente figurativa e conotativa, permitindo uma abordagem estruturalista desde que essa mantenha em perspectiva a compreensão da configuração do imaginário como um processo dinâmico. Sobre essa compreensão, Wunenburger postula que:

Essa compreensão da configuração de um imaginário, seja ele de um autor, de um povo, de uma época etc., é em geral tributária quer da presença de elementos tipificantes, que dão um estilo, uma face ao conjunto de imagens, quer de uma verdadeira gramática com sua semântica e suas leis sintáticas que obrigam a compor um sistema. (WUNENBURGER: 2007, p. 35)

Para a análise desse sistema, o estruturalismo oferece ferramentas metodológicas preciosas que, se associadas às contribuições de outras correntes de pensamento, podem trazer benefícios aos estudos do imaginário. Trata-se de sistematizar o exame e suas categorias de análise considerando que as combinações e reestruturações desse sistema complexo contribuem para sua fixação em uma época, junto a um determinado grupo.

Em nosso experimento verificamos que algumas “fixações” podem ser observadas junto aos grupos de jogadores de MMORPG. Falas recorrentes a respeito da associação que o jogador faz entre atributos físicos (representados visualmente nos avatares) e características como força e agilidade aparecem nos três grupos focais. Percebemos também no exame dos vídeos que, mesmo que o jogador não visualize mais seu avatar tal qual ele montou no início do jogo, o tempo dedicado às escolhas vão de encontro a esse mesmo complexo de significação que é validado pelo grupo. Independente das preferências verbalizadas, o imaginário do jogador é reforçado pelos elementos fornecidos pelo jogo e isso pode ser visto no avatar que ele constrói. Confirmamos ao analisar o conteúdo do experimento que trata-se de uma construção coletiva, validada pelo grupo e por ele reconhecida.

4.1.4. A imaginação Social: contribuições da história cultural

O conceito de imaginação social nasce da ideia de que existe um conjunto de relações imagéticas que funcionam como uma essência ideológica de uma comunidade ou grupo. Essas representações, nascidas da construção coletiva, modelam as visões de mundo e as condutas de um grupo, bem como os estilos de vida presentes e permitidos naquela comunidade. Trata-se de uma construção que carrega ideologias e utopias e também símbolos, mitos, alegorias e rituais compartilhados por um dado grupo e que ajudam a determinar a construção dos sujeitos e as relações estabelecidas por esses sujeitos com o grupo, entre si e com aqueles que, a partir desse mesmo ferramental, passam a ser entendidos como o outro.

A rede imaginária possibilita-nos observar a vitalidade histórica das criações dos sujeitos — isto é, o uso social das representações e das ideias. Os símbolos revelam o que está por trás da organização da sociedade e da própria compreensão da história humana. A sua eficácia política vai depender da existência daquilo que Baczko chama de *comunidade de imaginação* ou *comunidade de sentido*. As significações imaginárias despertadas por imagens determinam referências simbólicas que definem, para os indivíduos de uma mesma comunidade, os meios inteligíveis de seus intercâmbios com as instituições. Em outras palavras: a imaginação é um dos modos pelos quais a consciência apreende a vida e a elabora. A consciência obriga o homem a sair de si mesmo, a buscar satisfações que ainda não encontrou. (MORAES: 2004.)

A história cultural nos mostra que entre as funções e mecanismos dos imaginários sociais está a efetiva intervenção na representação, nos símbolos e nas

práticas coletivas. Sendo assim, percebe-se que o estatuto de poder vigente naquele grupo se apoia nas construções simbólicas que o imaginário carrega. Durkheim (*apud* Baczko: 1985) evidencia a correlação entre as estruturas sociais e os sistemas de representação coletiva, afirmando que essa correlação assegura a coesão social do grupo. Em consonância com esse pensamento, Mauss afirma existir uma íntima e fatal relação entre comportamento e representação coletiva, mostrando que as relações de poderio se dão também no campo do simbólico.

Isso fica claro em algumas falas coletadas por nós, sobretudo quando os *Players* discutem a maneira como eles esperam ser vistos dentro desse universo. Para a maioria, cada raça representa um tipo de poder simbólico específico e a escolha dessa ou daquela personagem implica em como você vai ser recebido pelo grupo. Essa relação de poderio se dá no campo do simbólico, haja vista que todos os personagens de um jogo são projetados em igualdade de condições de competição, o fator extra é justamente a ação do jogador. Seu comportamento com os outros jogadores também se dá por meio de construções simbólicas, muito mais do que em uma avaliação racional/técnica diante das potencialidades da personagem dentro do jogo.

Player 11: “Véio”, não tem como você respeitar a porcaria de um Elfo. Isso é coisa de frangote.

Player 12: Eu sempre achei elfo meio afeminado demais.

Player 11: Então, eu não confiaria num líder de clã que não fosse humano ou anão. O cara não teve nem capacidade de ser a coisa certa, vou lá confiar que ele vai fazer as escolhas certas?

Player 14: Eu até concordo com você, player 11, sinto mais confiança em humanos do que em outras raças, mas não sei se isso é tão significativo não. O cara pode ser um elfo e ser durão também.

Player 11: Se quisesse ser durão, tinha escolhido anão. Certeza.

(Fala coletada durante o Grupo Focal 3⁶⁸)

Para Baczko, a associação entre imaginação e poder era algo paradoxal, já que colocava em contato termos cujas acepções remetiam a universos diferentes. Um real, sério e efetivo, e um outro cuja compreensão mais corriqueira o designava como uma faculdade produtora de ilusões. Isso se dava pela necessidade que algumas correntes de pensamento do século XIX sentiam de separar o “real” do “ilusório”. A construção de objetos como o “homem real”, despojado do seu imaginário, alinhavam-se perfeitamente ao sonho coletivo de uma história transparente.

68 A íntegra da transcrição dos grupos focais encontra-se disponível no Apêndice 06.

É como se fosse possível separar a vida “real”, vivida num correr linear de tempo, de todas as significações que nós, enquanto indivíduos e enquanto grupo, atribuímos a esses fatos. Como se tais ações não fossem efetivamente guiadas por essas representações, como se essas representações não fornecessem modelos e legitimassem condutas. O que os estudos de Baczkó e outros historiadores mostraram é que:

A imaginação social, além de fator regulador e estabilizador, também é a faculdade que permite que os modos de sociabilidade existentes não sejam considerados definitivos e como os únicos possíveis, e que possam ser concebidos outros modelos e outras fórmulas. (BACZKO: 1985)

Trata-se de considerar a imaginação social e o imaginário social como um arcabouço de elementos que se reorganizam de tempos em tempos. Os elementos mudam de carga simbólica para se adequarem à realidade que os circunda, mas também pode ser o motivador de mudanças nessa mesma realidade. Vislumbra-se uma proximidade entre o campo da imaginação e a vida cotidiana, trazendo para o centro da discussão um elemento ignorado por diversas correntes de pensamento que, cartesianamente, separavam real e imaginado em campos opostos e não miscíveis.

A imaginação e o imaginário trocam seu caráter periférico por um caráter central na construção dos modelos. Para Castoriadis, trata-se de um imaginário radical onde emerge o mundo do sujeito e do social-histórico, um imaginário onde a matriz ontológica se foca no fluxo e não no objeto, em um imaginário como algo fixo e determinado. Essa inversão de pensamento implica em um novo discurso sobre o sujeito, uma nova compreensão do homem a partir da imaginação, ampliado e não limitado ao plano físico ou biológico.

Os domínios do psíquico e do social-histórico introduzem um novo tipo de ser, mais próximo das multiplicidades inconsistentes que das realidades meramente conjuntivas. É preciso entender a especificidade não apenas “fenomenológica e descritiva, mas lógica e ontológica” desses dois estratos do ser. Ao examinar o sujeito além da fronteira do biológico, trazemos novamente à baila construções simbólicas consideradas apenas ficção ou fantasia. Aproximar real e imaginado deixa de ser tarefa dos tolos e passa ser uma estratégia de investigação da formação do real social.

Essa aproximação parece mais livres de amarras no mundo dos games. É interessante observar como, mesmo podendo optar por qualquer construção social e de poder, nossos *Players* acabam por repetir a mesma ordem social do seu real-físico em seu real imaginado. Fica claro, tanto em falas coletadas quanto nos vídeos enviados pelos *Players*, a relação dialética existente entre o real e o imaginário, usando o fantástico como veículo dessa dialética.

4.2. Narrativa Fantástica: a dialética do real e do imaginário

Trabalhar esses dois termos, real e imaginário, como polos opostos da existência humana era um hábito comum entre filósofos e pensadores. Partia-se da ideia de que falávamos de dois mundos distintos: um físico, material, onde a vida cotidiana se desenrolava despreendida da influência e do caráter simbólico, e um outro, onírico, sensível, mas delimitado pela fantasia e pelo “irreal”. Para Castoriadis (1975), sempre que nos referíamos ao imaginário o fazíamos para nos indicar algo inventado, uma “*invenção absoluta*”, um deslocamento de sentido em que símbolos já disponíveis ganhassem outras significações distintas de suas significações canônicas ou habituais. Ainda segundo o autor, ficava clara a separação entre real e imaginário, relegando esse último a um lugar de farsa.

Para Castoriadis, o imaginário deve utilizar o simbólico, não somente para se exprimir, mas para existir e, inversamente o simbólico pressupõe a cada capacidade imaginária: ver numa coisa aquilo que ela não é, vê-la outra que ela não é. [...] O imaginário é finalmente a capacidade elementar e irreduzível de evocar uma imagem, a faculdade originária de afirmar ou se dar, sob a forma de representação, uma coisa e uma relação que não existe. (BARBIER: 1994, p. 20)

Sendo assim, a representação seria o fluxo incessante onde e através do qual tudo se dá, é tratar o “vir a ser” como potencialidade. Pensando nesse rol de símbolos e significações disponíveis, Castoriadis fala de um *imaginário radical*, a fonte criadora tanto da psique quanto do social-histórico. O imaginário alimenta o real e é por ele alimentado. Citando Jaqueline Held (1980) e seu trabalho sobre as relações entre o imaginário e a literatura fantástica, de certa maneira o indivíduo produz seu próprio real fazendo uso dos conjuntos de representações formados com o apoio do imaginário. “*Por isso meu real é fantástico e meu fantástico é real*”. (Held: 1980, p. 26)

O imaginário radical agiria em duas vertentes, enquanto imaginação radical se traduziria para a psique como posição, fazer ser, criação, como fluxo

representativo/afetivo/intencional. Em uma outra vertente, ao se converter em imaginação social, apareceria como coletivo anônimo, traduzindo-se na sociedade instituinte. São duas dimensões do imaginário radical que são ao mesmo tempo comunicáveis e dinâmicas, contribuindo para a formação do sujeito e para a formação do espaço social, ambos sempre em constante mutação.

Indo de encontro a esse pensamento, podemos afirmar que o fantástico e sua complexidade são fruto da interpenetração entre real e sonho. O fantástico precisa ser colocado em uma relatividade espaço-temporal já que o insólito para mim não necessariamente será insólito no cotidiano do outro. De acordo com Held (1980), o que vivifica o fantástico está no cotidiano, é nas miudezas dessa vida ordinária que se encontram os elementos que conferem intensidade ao fantástico.

Mais que em certos temas ou em certos personagens, a essência do fantástico reside antes em um certo clima em que, sutilmente sonho e realidade se interpenetram a tal ponto que qualquer linha de demarcação desaparece. [...] A narração fantástica convida, em suma, mais que qualquer outra, a uma "leitura aberta", ou mesmo a leituras sucessivas e múltiplas. (HELD: 1980, p. 26-31)

O fantástico se constrói na tênue linha que separa o subjetivo do coletivo, indo e vindo em territórios que permitem que a fantasia se enriqueça e se diversifique, podendo se tornar cada vez mais complexa. A literatura fantástica elabora novos universos e relativiza o fluxo-espaço temporal, resgatando inclusive imagens de um imaginário que pudéssemos considerar esquecido. Um exemplo disso é a enorme quantidade de referências que encontramos à Idade Média em games contemporâneos. Dito isso, não nos referimos apenas aos clássicos cavaleiros – dragão – espada, mas à figura do herói, a relação com o corpo e sua representação, entre outras tantas referências que podemos elencar. Podemos dizer que ao desprender o leitor/jogador de seu universo ordinário, a fantasia - seja sob a forma de literatura, jogo, narrativa ou qualquer outro formato – auxilia esse leitor/jogador na percepção de questões que antes não lhes eram claras ou nem ao menos lhes pareciam significativas.

Ao optarmos pelo gênero fantasia dentro do MMORPGs nos propomos a examinar essa relativização espaço-temporal que Held (1980) menciona em seus estudos. Para a autora, essa mesma literatura fantástica, capaz de trazer à luz questões obscuras para o leitor, também tem a capacidade de transportá-lo a novos lugares. Isso ocorre porque o fantástico e suas narrativas distanciam o leitor de sua realidade, transpondo a barreira do esquecimento formada pelo hábito. O efeito desse

distanciamento está em arrancar as coisas cotidianas das coisas que são “naturais”, aproximando novamente o imaginado do efetivo.

O cenário, os personagens e as possibilidades oferecidas pelo gênero fantasia dos games segue essa mesma linha. O jogador vai ser apresentado a estruturas não cotidianas e, imaginávamos, estaria livre para reconstruir também as estruturas de poder. Ocorre que verificamos que há muito mais uma replicação da estrutura cotidiana do que a reinvenção desse cenário. Verificamos uma aproximação muito evidente entre mundo imaginário e mundo efetivo e essa aproximação permite que o sujeito transite entre novos universos, mundos paralelos em que o desenvolvimento de novas formas de viver convive com novas constituições espaciais e até novas leis para a física e a biologia.

Seriam mundos paralelos onde o fluxo de ações, as regras específicas e até mesmo a natureza dos seres que os habitam diferem do mundo físico, obrigando o sujeito a ir e vir nesse vórtice que mescla mundo, algo mais estável e tangível, e outros universos para as relações humanas, construindo (ou não) outras práticas culturais. Não falamos aqui em substituição, mas em coexistência. O habitante do mundo físico convidada a habitar novos universos⁶⁹ ou “metaversos”.

4.2.1. Metaversos: imaginário, game e MMORPG

O princípio essencial dos jogos de MMORPG está centrado na vivência ou construção de uma narrativa por parte do jogador. Para o desenrolar do “*role playing*”, o jogador não só assume uma nova identidade, um papel, mas habita um novo espaço com regras e dinâmicas próprias. A construção de um metaverso para o desenvolvimento do jogo passa a ser questão *sine qua non* para o início das interações, seja entre jogador e jogo, seja entre múltiplos jogadores (proposta do estilo MMORPG).

O uso da expressão “metaverso” é atribuído a Neal Stephenson no início dos anos 1990 em seu romance *Snow Crash*⁷⁰, mas em termos de descrição já

⁶⁹ A discussão do conceito de “lugar” e sua relação com o ciberespaço e os mundos digitais não está contemplado no presente trabalho.

⁷⁰ A tradução do livro recebeu, em língua portuguesa, o título de “*Samurai: Nome de Código*”. Petry (2011) explica que: “O conceito de metaverso foi introduzido em 1992, por Neal Stephenson, no seu romance de ficção científica *Snow Crash*, no qual os seres humanos, como avatares, interagem entre si e com os agentes de software, em um espaço tridimensional que se coloca como metáfora do mundo real. Por isso, diz tratar-se de um mundo dentro de outro mundo, um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais que desloquem

poderia ser visto no clássico livro *Neuromancer*, de William Gibson. Segundo Stephenson, temos uma ampliação do espaço do mundo físico dentro de um espaço digital (ou virtual para usarmos palavras do autor), onde os humanos realizam experiências de interação entre si e com o jogo, amparados por um suporte lógico digital radicado no ciberespaço. De acordo com Petry (2011), podemos, em uma acepção mais pragmática, entender o conceito de metaverso como uma ampliação do conceito de hipermídia de Manovich. Esses metaversos propostos pelos games e pela cultura digital lidam não apenas com um redimensionamento daquilo que o imaginário contemporâneo estabeleceu como correspondente às leis da física, mas também sobre todo um imaginário atribuído ao ciberespaço e à “vida digital”.

Na atualidade, percebemos e vivemos a constituição de novos tipos de “mundos paralelos”, formados não por átomos, mas por *bits* – menor elemento da informação –, que numa continuidade fazem surgir *pixels* – “são pontos que juntos formam uma imagem”, segundo Negroponte (1995, p. 20). Isso evidencia que a constituição desses “mundos” é de outra natureza, uma natureza digital virtual que tem como “lugar” o ciberespaço, [...] Esses “mundos”, com características mais contemporâneas, “materializam-se” na internet por meio de: hipertextos, comunicadores instantâneos, Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), comunidades virtuais de relacionamento, comunidades digitais virtuais de aprendizagem e de prática, *blogs*, *fotologs*, MMORPG (*Massive Multiplayer Online*), dentre outros. A construção desses “mundos” provoca o surgimento de linguagens próprias, representação do pensamento por meio de símbolos e leitura não-linear. (SCHLEMMER & BACKES: 2008, p. 521)

Essa outra natureza de concepção do “ser” lida justamente com as mesmas ferramentas com que a literatura fantástica já trabalhava, um resgate e um reordenamento de um imaginário radical que, com a ampliação da cultura das mídias⁷¹, permeia também o cotidiano do homem do século XXI. Estamos justamente na esteira apontada por Castoriadis como formadora do imaginário, um momento em que resgatamos elementos simbólicos do nosso repertório e lhes atribuímos um novo valor.

4.3. Imaginário, avatar, game, metaverso

os sentidos de uma pessoa para a realidade virtual. O termo foi cunhado para descrever uma realidade virtual sucessora da Internet. A palavra metaverso é um neologismo, uma junção metafórica do prefixo "meta" (que significa "além") e "universo"”.

⁷¹ Usamos aqui a expressão “cultura das mídias” no mesmo sentido que foi empregada por Santaella (2003, p. 52), ou seja, para evidenciar as “redes de complementaridades” e os processos socioculturais próprios existentes entre as mídias.

Imaginário, avatar, game, metaverso. Esses quatro elementos presentes em nosso experimento nos permitiram chegar a algumas conclusões preliminares, onde aproximamos os estudos do imaginário das interpretações que fazemos dos dados coletados. Nota-se que autores como Durand, Castoriadis e Baczko fazem coro com o pensamento de Bachelard quando este aponta que as imagens possuem mais que duas dimensões. As imagens, de acordo com Bachelard (*apud Durand: 2002*), são fenômenos pluralistas que contêm seu próprio tempo e espaço, numa relatividade específica e não assimétrica. Toda pluralidade é coerente e “*a origem da coerência dos plurais do imaginário encontra-se na sua natureza sistêmica, e esta por sua vez, funda-se no princípio do ‘terceiro dado’, na ruptura da lógica bivalente onde A exclui não-A*”. (Durand, 1999: p. 84)

A construção desses sistemas, segundo Castoriadis, lida com um número limitado de elementos onde o que se modifica, de tempos em tempos, são as combinações que afloram e que submergem. Baczko, Durand e Castoriadis têm pensamentos convergentes, indicando que o imaginário, ou a imaginação, não são ilimitados e sim fruto de sistemas compostos por significações e símbolos cuja ambivalência (ou, por que não dizer, multivalência) permitem tantas variações quanto possível, onde o que hoje é claramente fantástico pode vir a ocupar lugar de real em breve.

Isso nos levaria à eliminação de um pensamento dual, contrapondo “real” e “ilusório”, online e offline, real e imaginário, físico e digital. Esse terreno onde se percebe que, como aponta Baczko (1985), a dialética existente entre “real” e “ilusório” não nos permite separar o “agente” da imagem que esse agente faz de si mesmo, torna-se fecundo para as questões levantadas na pesquisa no que diz respeito à construção da noção de identidade do sujeito jogador.

Em nosso experimento verificamos esse caráter sistêmico e dialético já que a construção do avatar parece atender a necessidade do indivíduo de se ver representado, mas também sua necessidade (tal qual acontece no mundo físico) de ser aceito pelo grupo ao seu redor. É interessante perceber também que os *Players* entrevistados fazem questão de evidenciar uma separação entre o jogo (ilusório) e o que eles chamam de vida real, mas ainda assim constroem uma dialética entre essas duas instâncias.

Player 5: Não, eu tô pensando que eu enxergo muito jogador. Eu tenho amigos que jogam, que a gente não conversa há muito tempo, que invés de perguntar “E aí? Como é que você tá? Como tá a faculdade?” não, só falo de jogo, dentro do jogo.

Player 2: É porque dentro do jogo, você tá DENTRO do jogo.

Player 5: É muito só jogo.

Player 2: Você não tem mais aquela vivência com o outro. Eu enxergo realmente personagem...

Player 4: Eu acho...

[...]

Player 4: Antes, como eu jogava só com pessoal que era só garotão, da minha idade, antes eu olhava assim o player que tava jogando e “ah, só mais um personagem”. Mas quando eu comecei a jogar o RF, que foi quando eu realmente comecei a fazer amigos dentro do jogo, que eram amigos de longe, fora as pessoas que moravam perto, eu comecei a ver aqueles personagens como realmente pessoas ali. Eu tinha tipo 13, 14 anos, eu fiz amizade com caras casados, gente com filho. Eu falei “poxa, não é só a galera da minha idade”. São pessoas, que tem vidas totalmente diferentes da minha, que tão ali. Tão ali me ajudando, eu tô ajudando também, tão ali junto comigo.

Player 5: Eu sei que tem pessoas, mas sabe quando não me interessa? Sei lá. Não me interessa pela vida deles.

Player 2: É, pois é. Também não.

(Fala coletada durante o Grupo Focal 1)

Percebam nas falas acima que os *Players* oscilam entre separar o “real” do “ilusório” e tendem a considerar o real como fator a ser validado dentro do jogo. Pensar nesse processo de construção de uma identidade dentro dos ambientes digitais nos leva a entender o avatar como um desdobramento do eu-jogador, um reordenamento da figura do “humano” agora promovido diretamente pela hibridação com a tecnologia. Falamos em desdobramento por perceber que o próprio jogador por vezes se vê como o avatar e em outros momentos entende o avatar como um objeto, um agente externo a sua personalidade.

Player 4: Eu acho que, tipo, eu só tô vendo as costas do personagem, mas o que que o outro tá vendo? Tipo, eu não me vejo, eu não vejo meu rosto, meu corpo o tempo todo. Mas as outras pessoas veem e o que eu sou é o que eu quero mostrar. Acho que o personagem tá querendo mostrar quem ele é.

Player 5: Eu vejo a questão do apego, sei lá. Eu imagino como se eu tivesse fazendo um objeto MEU, tô fazendo ela e ela é MINHA. Tanto que eu gosto de fazer *achievements*⁷², essas conquistas. Eu gosto de ter tudo, colecionadora assim. Então eu acho legal ver assim “ah, eu que fiz esse personagem”. Acho que meio por aí.

(Fala coletada durante o Grupo Focal 1)

Verificamos que essa dialética entre ser o avatar e identificar nele um agente externo se repete na aproximação entre os universos simbólicos compartilhados pelas instâncias do real e do mediado pela tecnologia. Essa mesma

⁷² Expressão usada para designar “missões” assumidas dentro do jogo. Poderia ser traduzido como “conquistas”.

tecnologia permite ao jogador a construção de novos universos simbólicos, mesmo que ainda lidando com um número limitado de elementos. Essas novas estruturas combinadas constroem universos que acabam alterando também a noção que esse jogador possuía a respeito de presença e de lugar, abrindo campo para a análise dos universos fantásticos, mesmo que acabemos verificando uma tendência enorme de repetir conjuntos de significação construídos nas estruturas físicas.

Durkheim e Mauss (*apud* Baczko) percebem uma íntima e fatal relação entre o comportamento e a representação coletiva, uma subordinação entre a coesão social e os sistemas de representações, também fruto de um imaginário social que se constrói. Weber (*apud* Baczko) por sua vez percebe a clara ligação entre o imaginário de um grupo e a legitimação da ordem social a que esse grupo se submete. Ainda segundo Baczko, é através dos seus imaginários sociais que uma coletividade designa a sua identidade e elabora uma certa representação de si mesma, evidenciando como os estudos do imaginário podem contribuir para o exame de questões como a formação da identidade do jogador e a sua relação com a representação gráfica que o avatar se configura.

Como dito anteriormente, partindo de uma tradução imagética permitida pelo avatar, constrói-se nesse ambiente digital uma nova perspectiva do “eu no mundo”, adaptada às demandas desse lugar. A princípio inferimos que, independente da tônica adotada, os estudos do imaginário trabalham com algo muito caro a nossa pesquisa: a ideia do vir a ser. Nossa investigação, ao se propor interpelar o jogador sobre a relação estabelecida entre ele e sua representação gráfica em um universo regido por regras próprias, apurou que para esses metaversos permanece um imaginário social onde a coletividade elabora um número limitado de possibilidades da representação de si mesma.

Esse metaverso apresenta regras negociadas com esse jogador e com o universo simbólico que o circunda, porém o universo simbólico partilhado com o que é considerado “real” pelo jogador parece ajudar replicar a maior parte das regras existentes no mundo físico. Ora, trata-se de uma projeção, de uma aposta em uma potencialidade latente, mas que só se efetiva no momento em que o jogador decide atribuir valor aos elementos com os quais negocia sua narrativa no ambiente de jogo. O que verificamos é que foram raras as manifestações desses jogadores que indicavam uma reformulação das regras sociais com as quais ele já lida no mundo físico. Até mesmo quando falam em burlar as regras, evocam a figura mítica do herói, do Robin Hood que busca por justiça mesmo que por meios questionáveis.

Player 10: Eu sou um cara dos hacks⁷³. O sistema foi proposto pra levar vantagem e quando eu posso igualar as desvantagens, eu uso mesmo o hack. Claro que eu tento não ser egoísta e nem prejudicar outros jogadores, mas não vejo problema em burlar o sistema.

Player 7: Ah, eu não concordo com isso não. Porque seria como ser “meio-corrupto”, até porque nesses universos a gente pode escolher sair se não concorda com as regras. Sempre que você sobe de nível usando um código eu me sinto prejudicada porque eu ralei pra chegar no mesmo nível que você.

Player 9: Agora que fica fácil de você ver que é “cheat”⁷⁴ eu não me importo tanto, mas eu ficava furo quando o cara ganhava muito poder sem nenhum esforço.

Player 10: Mas quando eu faço isso, eu vou atrás de jogadores mais fortes que eu, não fico batendo nem pilhando os fracotes.

Moderador: Então você não vê problema ético nisso?

Player 10: Não, porque eu tô corrompendo o sistema e não lesando um semelhante.

Player 6: Sabe que essa sua lógica é furada, né *Player 10*?
(Fala coletada durante o Grupo Focal 2⁷⁵)

Construir esses valores, indagar-se sobre as existentes ou inexistentes barreiras entre “real” e “ilusório”, investigar a formação de um imaginário coletivo e sua contraposição a um imaginário individual nesses universos se mostrou em nossa investigação algo que requer um trabalho mais longo e mais apurado do que o apresentado aqui. Concluímos apenas que é clara uma retroalimentação dessas duas instâncias. Tomando emprestadas as palavras de Jaqueline Held, afirmamos que:

“mais que em certos temas ou em certos personagens, a essência do fantástico reside antes em um certo clima em que, sutilmente, sonho e realidade se interpenetram, a tal ponto que qualquer linha de demarcação desaparece”. (HELD: 1980, p. 26)

Para o jogador, não há clareza dessa divisão mesmo que ele afirme saber onde está a linha divisória. Em nosso experimento identificamos um vai e vem nessa certeza e no valor simbólico atribuído aos elementos, sobretudo em relação a nossa figura central: o avatar. Atuar nessa nova lógica espaço temporal que obriga o jogador a utilizar um novo agente para sua materialização, que não o corpo físico, o obriga a reorganizar conceitos éticos. Como precisamos da figura do avatar para nos

⁷³ Hacks são códigos gerados para burlar o sistema do jogo, normalmente adquirindo alguma vantagem.

⁷⁴ Cheat: trapaça, truque. Expressão usada para se referir ao ato de usar hacks e outros subterfúgios para adquirir alguma vantagem no jogo.

⁷⁵ A íntegra da transcrição dos grupos focais está disponível no Apêndice 6.

representar virtualmente em um mundo cuja vivência se baseia em nada mais que códigos numéricos, transpomos para esses mesmos códigos numéricos ações que remetem aos códigos éticos do mundo físico.

Cabe aqui discutir também que, embora esteja a disposição do jogador elementos de um imaginário que ele poderia organizar como quisesse, identificamos que há um espelhamento das significações que esses jogadores já possuem fora do ambiente de jogo. É possível falar aqui em uma domesticação desse imaginário radical que o jogador dispõe, limitadas as mesmas regras que o imaginário social que o cerca dispõe. Para uma discussão aprofundada dessa domesticação, inclusive investigando se trata-se de uma imposição ou uma negociação, seria necessário mais aprofundamento em questões que fogem do escopo desse trabalho. Aqui apenas sinalizamos para a possibilidade de uma investigação nesse sentido, utilizando novamente o avatar como tradutor.

É o avatar quem também faz a tradução entre átomos e bits, entre ser-físico, material e limitado às leis da física, e o ser-personagem, capaz de se desprender das barreiras que a própria biologia se encarregou de nos infligir. Temos então que reordenar mais um conceito cujo imaginário em torno dele é vasto: a formação da Identidade contemporânea. E junto a esse entendimento do “ser”, associamos a figura do avatar com mais um elemento cujo imaginário vem sendo reordenado há tempos: o corpo.

Como é sabido, não estamos lidando com a primeira reformulação que o imaginário acerca destes assunto e, por isso mesmo, buscaremos no próximo tópico investigar como o corpo vem sendo entendido até aqui pelo homem e como as mudanças da contemporaneidade e a inserção nos metaversos vêm contribuindo para outras modificações de imaginário que envolvam a formação da identidade na contemporaneidade.

5. IDENTIDADE CONTEMPORÂNEA: AVATAR, CORPO, SUBJETIVIDADE E MATERIALIDADE

O processo de formação de identidade por parte de cada indivíduo vem sendo objeto de investigação das mais diversas áreas e campos teóricos. Sociologia, antropologia, comunicação, psicanálise e tantos outros há muito buscam identificar quais as questões negociadas ao determinarmos quem somos, tanto individual quanto coletivamente. Se antes mesmo da possibilidade de uma interferência tecnológica esse assunto já não era um dos mais fáceis de se delimitar, a influência de uma tecnocultura cada vez mais dinâmica e imersiva acrescenta nesse momento ainda mais pontas soltas em torno da pergunta “quem sou eu?”.

O humano sempre foi mutante, um ser adaptativo que construía redes, sociais e de poder, que nos ajudavam a definir melhor a identidade dele. O que ocorre então quando a tarefa de definir o humano nos é dada em um tempo em que os conceitos se modificam a cada hora? Seríamos capazes de mapear um padrão para estipular o que é o humano neste momento em que o sujeito mediará sua identidade por meio das subjetividades que lhe cabem? Qual o papel do imaginário dentro desse cenário? Como a crescente inserção de tecnologia no seu cotidiano modifica sua noção de identidade? Como isso se relaciona com a subjetividade de cada indivíduo?

Trata-se de um momento em que o humano habita um mundo mutante que nos obriga constantemente a re-adaptar sentidos e dogmas. Há, portanto, uma instabilidade estrutural naquilo que nos ajudava a identificar o sujeito sociológico. De acordo com Hall (2005), para que possamos entender o processo de formação de identidade na contemporaneidade, é necessário que entendamos a concepção de sujeito sociológico e como se deu sua transformação para aquilo que o autor chama de *sujeito pós-moderno*.

Segundo Hall⁷⁶, o sujeito sociológico aparece como o reconhecimento da influência de coisas externas ao indivíduo, como as redes sociais e as configurações culturais, por exemplo, na formação da noção de sujeito.

A noção de sujeito sociológico refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e auto-suficiente, mas era formado na relação com “outras pessoas importantes para ele”, que mediavam para o sujeito

76 Hall identifica em seu livro “*A identidade Cultural na pós-modernidade*” uma concepção de sujeito anterior ao sujeito sociológico. Trata-se do Sujeito do Iluminismo, baseado numa concepção de pessoa humana UNA. Um indivíduo centrado, fixo e imutável.

os valores, sentidos e símbolos – a cultura – dos mundos que ele/ela habitava. (HALL: 2005, p. 11)

Sendo assim, a concepção sociológica do sujeito conta com uma interação entre o indivíduo e aquilo que o cerca, onde este sujeito ao mesmo tempo internaliza e atribui valores, tanto para ele quanto para aquilo que o circunda, aproximando a formação da identidade do imaginário social desse sujeito. Hall confere à identidade a função de preencher o espaço entre o “interior” e o “exterior”, costurando o sujeito à estrutura. A identidade, de acordo com Hall (2005, p. 12), “*estabiliza tanto os sujeitos quanto os mundos culturais que eles habitam, tornando ambos reciprocamente mais unificados e previsíveis*”. Temos, portanto, um sujeito sociológico com uma identidade em processo, mas ainda unificada e estável, e que migra para um momento onde tal identidade está se tornando fragmentada, não mais UNA, e sim MÚLTIPLA.

Essa multiplicidade congrega as subjetividades de cada indivíduo, o imaginário compartilhado em diversos grupos que o acolhem e é constantemente influenciada pelas modificações que ocorrem nessas instâncias. Buscar uma cartografia da formação da identidade contemporânea implica em, por exemplo, entender como a subjetividade se relaciona com esse processo e será esse o nosso ponto de abordagem nesse trabalho.

Trazendo a figura do avatar à baila, ainda precisamos identificar como o imaginário contemporâneo interpreta a questão do corpo e de sua pretensa materialidade nessa formação de identidade. Sendo assim, apresentaremos a seguir uma revisão de como o conceito de corpo e o imaginário acerca dele foi construído até aqui para, posteriormente, traçarmos a ponte entre corpo, avatar e subjetividade.

5.1. O corpo

Corpo, palavra que designou por muito tempo apenas uma realidade biológica. Um sistema dotado de órgãos cujas funções e superfícies haviam sido delimitadas à revelia de quem o possui. Essa exterioridade do conceito primaz nunca abarcou, de fato, a relação subjetiva e pessoal que o homem estabelece com seu corpo. Trata-se de uma relação permeada por um conjunto de representações que modificam como o vemos, transformando seu estado natural e sua aparência sensível, inclusive ampliando esse conceito a um patamar que foge da materialidade clássica.

As ações de modificação corporal são tão antigas quanto a existência do próprio homem. O corpo natural tem sua nudez modificada, seja pelas intervenções mais superficiais e discretas, como o maquiar-se ou vestir-se, seja por intervenções mais radicais e permanentes, como os processos de escarificação e amputação. O que temos historicamente é uma tentativa de aproximar o corpo físico do corpo

conceitual, do ideal de corpo construído em nossa imaginação, um corpo de sonho capaz de atender as expectativas que depositamos nele a partir do campo das ideias.

Nossa experiência do corpo efetivo oscila, pois, entre um corpo real acessível ao olhar da ciência e à sua manipulação, e um corpo virtual feito de possíveis, de devaneios, de fantasias, de irrealidades que o podem esvaziar, expandir, duplicar, mascarar, ou mesmo fazê-lo desaparecer paulatinamente, reduzi-lo a nada em sua própria vida. (WUNEMBURGER: 2006, p. 193)

Estamos imersos em uma cultura que o corpo efetivo⁷⁷, individual, vem sendo substituído, ampliado, reconstruído por um corpo conceitual, mutável, acelerado e híbrido. E todas essas modificações podem passar pela via digital. A evolução tecnológica atua alargando as possibilidades, seja ao permitir o avanço em técnicas de intervenção direta, seja ao dar acesso a um novo lugar que não o físico, para que esse corpo exista e seja representado.

O corpo, agora não mais limitado à superfície do corpo efetivo, opera em novos patamares e novas instâncias que vêm sendo investigadas sob diversas perspectivas teóricas e conceituais. Buscamos traçar a seguir um panorama dessas novas abordagens e entendimento sobre corpo e corporeidade para, então, discutirmos o conceito de avatar e a sua proximidade com o entendimento de corpo na contemporaneidade.”

5.1.1. Corpo e Corporeidade: conceitos antigos sob uma nova perspectiva

Entender o próprio corpo e o que ele representa em um sentido mais amplo vem sendo objeto de investigação de diversos pensadores, em diferentes momentos da história. Seja considerando-o em oposição dual à mente, como propôs Descartes, ou o entendendo como algo singular, existente na ação, como discutiu Espinosa (1675), é preciso, *a priori*, estabelecer que o corpo não pode ser entendido como um produto pronto. Ele se mostra como o resultado de uma complexa rede de relações entre o corpo efetivo e o mundo e seus fenômenos (GREINER: 2005). A relação entre corpo biológico e corpo cultural é um aspecto fundamental para mapearmos o corpo como um sistema e não como produto, permitindo assim perceber as diferenças entre corpo e corporeidade.

⁷⁷ Encontraremos em autores como Le Breton a expressão “corpo biológico” ou “corpo clássico” no mesmo sentido em que usamos a expressão “corpo efetivo”. Aqui estamos nos referindo a um corpo constituído por órgãos, limitado ao seu sentido biológico em contraposição a um corpo conceitual, que por sua vez engloba também a consciência que habita esse corpo.

Permitir-se investigar corpo e corporeidade como duas instâncias distintas é uma tentativa de estudar os estados de um corpo vivo, em ação e inserido no mundo. Esta abordagem prevê um corpo personalizado, temporal e geograficamente localizável, o que por sua vez contraria, segundo Le Breton (2003), o discurso científico contemporâneo que pensa o corpo como *“uma matéria indiferente, simples suporte da pessoa. Ontologicamente distinto do sujeito, torna-se um objeto [...] uma matéria-prima na qual se dilui a identidade”*. (Le Breton: 2003, p. 15)

Essa oposição se funda no dualismo cartesiano, comum à filosofia produzida na modernidade. Para Le Breton (2003 e 2012), o pensamento cartesiano desliga a inteligência do homem de sua carne, pois encara o corpo como um invólucro mecânico de uma presença. Isso nada mais é do que uma reverberação da concepção platônica que, por sua vez, considera o corpo humano como o túmulo da alma, carregado de imperfeições e limitações. Para escapar dessas limitações, atrofia-se o uso do corpo biológico ou busca-se uma alternativa que liberte o cogito desse invólucro limitado pelo tempo e pela morte. Somos apresentados contemporaneamente ao paradoxo do fugir do corpo para ampliar e perpetuar o próprio corpo, considerando-o agente da presença do homem, encontrando no virtual (que pode ser entendido aqui também como potência) um meio para operar essa fuga.

O virtual, figura de destaque da biologia ou do espaço cibernético, por sua repercussão social, cultural, científica ou política, assinala um novo paradigma da relação do homem com o mundo. Introduce rupturas simbólicas inéditas, cuja natureza antropológica é colocada em questão em sua capacidade de estabelecer ligação e dar sentido e gosto de viver na escala do indivíduo, mas também da sociedade em seu conjunto. [...] A comunicação sem rosto – sem carne – favorece as identidades múltiplas, a fragmentação do sujeito comprometido em uma série de encontros virtuais. [...] a cultura cibernética é muitas vezes descrita por esses adeptos como um mundo maravilhoso, aberto aos “mutantes” que inventam um novo universo - esse paraíso não necessariamente não tem corpo. (LE BRETON: 2003, p. 23-24)

Essa vontade de liquidar o corpo, descrita por Le Breton, evidencia que contemporaneamente se faz necessário abordar o corpo como aspecto cultural, muito mais do que como simples invólucro físico que delimita a identidade do homem. Edmundo Husserl (*apud* Greiner: 2005) percebe o corpo como uma estrutura que é, ao mesmo tempo, física e vivida, reconhecendo o importante fluxo de informações biológicas e fenomenológicas que o cerca. Sendo assim, a noção de corporeidade possuiria um sentido duplo, designando ao mesmo tempo a estrutura vivida e o contexto, ou lugar, de mecanismos cognitivos.

Os fenomenologistas estudaram, a partir de Edmund Husserl, o corpo como *korper* (corpo orgânico, corpo físico, simples substrato da existência) e *leib* (corpo próprio), esclarecendo que este último não poderia de forma alguma ser reduzido ao corpo-coisa, despersonalizado. (GREINER: 2005, p. 28)

Surgem novas metáforas para descrever o corpo que fogem da dicotomia cartesiana onde corpo e mente, necessariamente, estão separados em polos opostos. A desconstrução dessa dualidade antagônica colocava “*em questão o conceito de si-mesmo (self) ou do sujeito como epicentro do conhecimento e da cognição, da experiência e da ação.*” (Greiner: 2005, p. 35). Essas metáforas construídas no século XX se tornam mais interessantes de se observar quando resgatamos as construções idealizadas na Idade Média em torno do corpo.

5.1.1.1. O corpo: heranças medievais

Grande parte do imaginário ocidental foi formado a partir de concepções enraizadas na Idade Média. Historiadores apontam que é nesse período que se instala o elemento fundamental de nossa identidade coletiva: o cristianismo. Com base nos dogmas cristãos, a moral ocidental foi sedimentada e junto a ela a questão do corpo, ao mesmo tempo glorificado e reprimido pelo cristianismo.

De acordo com Le Goff & Truongo (2012), esse lugar paradoxal onde o corpo se encontra durante a Idade Média pode ser ilustrado pela tensão⁷⁸ criada entre o carnaval e a quaresma, eventos que guiam o cotidiano do homem medieval. O paradoxo está em atribuir a uma mesma figura o corpo, o pecado e a redenção, o papel de ator no carnaval e na quaresma. É esse corpo o veículo dos prazeres da carne, do mundano e do condenável e também é ele o símbolo da presença divina na terra, é invólucro do espírito santo. E é esse mesmo corpo que se regozija no carnaval e a quem o homem deve colocar em contrição durante o período da quaresma.

O pensamento medieval constrói um simbolismo para o corpo (e para suas partes) a fim de ilustrar cada aspecto da vida humana e das relações do homem com Deus. Esse período de sedimentação do poderio da Igreja sobre a conduta da Sociedade estabelece, entre outras coisas, o lugar do corpo na vida do homem comum e como esse homem deve lidar com o corpo enquanto instância e enquanto símbolo.

⁷⁸ Le Goff afirma preferir o termo “tensão” que dialética, pois, para ele, o termo descreve melhor o que se estabelecia, durante a Idade Média, uma tensão entre relações diretas e indiretas com Deus. (Le Goff: 2010)

Datam da Idade Média as primeiras vinculações entre o pecado original e o pecado sexual, dando pistas de que o pensamento medieval é um pensamento simbólico, ligando a interpretação de cada objeto ao valor atribuído a ele. Como dissemos há pouco, a vida do homem medieval oscila entre a quaresma e o carnaval, indo da renúncia institucionalizada pela Igreja e sua ideologia anticorporal e a resistência a essa repressão. O caráter simbólico desses dois momentos prevalece até a contemporaneidade, delimitando até mesmo os espaços de rebelião e de repressão ao corpo encampados durante toda a Idade Média.

É também em torno do caráter simbólico do corpo que se constroem diferenças conceituais fundamentais como, por exemplo, a submissão da mulher ao homem. “*Da criação dos corpos nasce, portanto, a desigualdade original da mulher.*” (Le Goff & Truongo: 2012, p. 53). Para a Igreja, a mulher assume o papel de inferior ao homem, mas também de ameaça, já que é ela, ou melhor, seu corpo, quem carrega toda uma série de tentações que teimam em desviar o homem da retidão proposta pela Igreja. Esse tipo de interpretação é a tônica do papel social da mulher, uma interpretação que não mudou muito mesmo com o passar dos séculos, confirmando o quão arraigados nos pensamentos do período medieval estão as regras que definem a sociedade contemporânea.

Não couberam apenas à mulher e seu corpo as deliberações da Igreja acerca de seu significado. Há também registros de postulações sobre o riso, o sonho, o sangue e os fluídos. Ademais, existia uma constante separação do corpo em partes nobres (a cabeça e o coração) e ignóbeis (o ventre, as mãos e o sexo), naquilo que Le Goff e Truongo (2012) identificam como uma tentativa de domar completamente este corpo, por meio de uma codificação proposta pela Igreja.

Na tentativa de codificar o corpo e suas reações, o cristianismo atua como operador ideológico de uma desvalorização da dor e do sofrimento físico na Idade Média. Duby (2011) observa que são muito poucos os documentos do período feudal, ao qual dedicou boa parte de sua pesquisa, que tem a falar sobre a dor e o sofrimento físico.

A cultura de que falo, dominada por padres e pelos chefes guerreiros – pelo menos o que nos é acessível dela, as maneiras de sentir e de pensar dos “intelectuais” da época, os quais deixaram traços escritos ou visuais de suas concepções e de suas reações diante do mundo, quase todos, homens do alto clero – a cultura “feudal”, parece muito pouco preocupada, muito menos em todo caso que a nossa, com os sofrimentos do corpo. Ela faz pouco disso. (DUBY: 2011, p. 190)

Ocorre que toda a cultura feudal é construída a partir de uma ideologia eminentemente masculina e militar, onde se exaltavam as virtudes viris e mascaravam-se as fraquezas. “*Para a cultura judaico-cristã, a dor é mostrada como uma prova e como um castigo imposto por Deus quando encolerizado*” (Duby: 2011, p. 191) portanto, normal e merecida, já que são todos os humanos pecadores. O homem, para ser merecedor desse título, deveria desprezar a dor, jamais deveria confessá-la a não ser em casos em que ela refletisse sua redenção, o resgate de algum pecado, único momento em que ganharia um valor positivo⁷⁹.

O corpo torna-se mais uma vez ligação entre o divino e o humano, um veículo capaz de transmutar significados de acordo com a vontade da Igreja, reforçando seu caráter simbólico e de metáfora. Mesmo que a ideia do corpo como metáfora já esteja presente em Platão, é na Idade Média que se aprofunda o uso da metáfora do corpo para designar de um tudo: instituições, máquinas, dicotomias, dualidades. Para Le Goff & Truongo (2012),

As metáforas corporais se articulam na Antiguidade, principalmente em torno de um sistema *caput-venter-membra* (cabeça-entranhas-membros), ainda que, evidentemente, o peito (*pectus*) e o coração (*cor*), como sedes do pensamento e sentimentos, tenham se prestado a usos metafóricos. [...] O valor simbólico da cabeça se reforça singularmente no sistema cristão, pois ela é enriquecida pela valorização do *alto* no subsistema fundamental *alto/baixo*, expressão do princípio cristão da hierarquia. (LE GOFF & TRUONGO: 2012 p. 156-158)

A Idade Média reforça o hierarquizante, fragmenta o corpo em partes para melhor articular seu funcionamento e continuar, paradoxalmente, atribuindo características conflitantes e antagônicas para um mesmo ente. Comparar o funcionamento do corpo aos sistemas de convívio humano, fragmentando esses sistemas em repartições menores e de funções específicas (sistemas, órgãos etc.) é uma das figurações mais comuns no mundo ocidental. Adota-se o corpo como fonte de metáforas tentando explicar o funcionamento do mundo, das instituições.

5.1.2. O corpo como metáfora

O pensamento iluminista, considerado ainda a matriz de nosso pensamento científico, se organiza a partir de operações como abstração, concepção,

⁷⁹ Sobre a dor e a Idade Média ainda existe uma estreita relação entre dor (*dolor*) e trabalho (*lavor*), ambos entendidos como degradantes e destinados aos inferiores.

dissecação, marcação, afastamento etc. Esse pensamento relacional abre espaço para metáforas de funcionamento, “*a partir da descrição específica de partes do corpo, criou-se uma espécie de anatomia metafórica que se organizou como anatomia do pensamento da época.*” (Greiner: 2005 p. 21).

Metáforas do corpo aparecem como metáforas do mundo, um novo vocabulário que reflete modos de organização dos pensamentos que estruturam nosso entendimento das ações corpóreas e sua vinculação com outras ações diversas. O dentro e o fora, o vertical, o articular passam também a prover, aos poucos, novas metáforas para descrever o corpo. Em um rápido exame, Greiner (2005) menciona Artaud e seu corpo sem órgãos, vivo, mas não necessariamente orgânico; Jean-Luc Nancy e o corpo como uma jurisdição de um discurso acerca do próprio corpo; o corpo adestrado e uma espécie de anátomo-política em Foucault; Derrida e um corpo anarquista, não orgânico e acefálico. São diversos os pensadores tentando organizar não só o corpo, mas o que Sebeok (1991) chamou de uma espécie de “universo subjetivo”.

Embora algumas destas questões levantadas pela filosofia e pela ciência tenham sobrevivido muitos séculos (algumas persistem até hoje), o século XX possibilitou reformulações e a tentativa explícita de relacionar as supostas esferas de dentro e de fora, da biologia e da cultura, do modo menos antagônico e muito mais enredado. [...] Ler um corpo passou a ser identificar a organização de alguns processos de representação e reconhecer a emergência de estruturas coerentes de comunicação a partir do reconhecimento da fisicalidade, da imaginação, da consciência e da relação coevolutiva processada entre corpo e ambiente. (GREINER: 2010(a), p. 127)

Nesse processo de reconhecimento das estruturas formadoras dos conceitos de corpo e ambiente, muitas metáforas surgiram para tentar clarificar o corpo enquanto objeto de estudos. Se encararmos a metáfora como a base do nosso sistema conceitual, como propõem Lakoff e Johnson (*apud* Greiner: 2005 e 2010(a)), e a enxergarmos como a possibilidade de usar imagens mentais convencionais de outros domínios para estruturarmos parcialmente outra experiência, temos na metáfora um elemento importante de comunicação.

Esse pensamento metafórico poderia ampliar o entendimento que o indivíduo tem do seu próprio corpo? Extensões corporais, mesmo que conceituais e mediadas por meios de comunicação em massa, como no caso dos games, podem ainda assim ser entendidas como próteses⁸⁰ acopladas ao meu corpo biológico?

⁸⁰ Nesse mesmo sentido, resgatamos aqui o pensamento de Lemos (2002b) a respeito da figura do ciborgue, um híbrido humano máquina. Lemos os separa em protéticos e interpretativos vendo nessa segunda vertente um ciborgue

Quais novas possibilidades foram abertas por essa cultura digital esculpida graças aos avanços tecnológicos dos últimos 50, 60 anos? Em uma tentativa de examinar uma das múltiplas facetas desse prisma, nos deteremos, a seguir, ao exame da figura do “avatar”.

5.1.3. A metáfora do corpo nos jogos digitais

Ao examinar as significações e simbolismos atribuídos ao corpo em diversos períodos diferentes, vemos reforçada a ideia de que ele não pode ser compreendido se desconectado do tempo e das configurações sociais que o cercam. O corpo, assim como diversos outros elementos, faz parte de um sistema complexo de significações que se retroalimentam e permitem adequações às modificações que ocorrem em diversos momentos da história.

Na virtualização da cultura, o corpo vai ser marcado pela civilização do excesso e dos múltiplos poderes. O corpo pós-moderno é superfície de escritura de vários textos: ideológico (o corpo inscrito no fluxo das modas), epistemológico (corpo cínico, travestido), semiótico (o corpo como signo flutuante), tecnológico (os media tradicionais, as redes eletrônicas, as próteses), econômico (corpo desejo de consumo) e político (corpo de massas, esfera pública). Como mostra Kroker, o corpo entra em sua fase pós-moderna como um corpo virtual das tecnologias digitais, metade carne, metade ciberespaço: *"chip nerves, spectral vision, with floating personalities fit for cyberspace as the third (technological) stage of human evolution"*. O corpo torna-se um espaço de experiência numa espécie de "hacking" biológico. (LE MOS: 2002(a))

Esse corpo virtual citado por Lemos tem como um dos seus múltiplos agentes, lembrando que o ciberespaço é por si só um conjunto de inúmeros metaversos, o avatar que o jogador assume em games. Esse avatar aparecerá interpretado como aquele que opera a presença do jogador dentro daquele universo virtual escolhido, um metaverso cujas regras e dinâmicas poderiam fugir da similaridade com o mundo físico, mas que ainda assim materializa a presença da identidade em uma representação visual capaz de impingir atos mais ou menos pré-determinados por um sistema que, na maioria dos casos, foi formado sem a ação do sujeito jogador.

diretamente ligado aos meios de comunicação em massa e à cultura de massa e do espetáculo. Para ele, todos nós ao utilizarmos qualquer informação, imagem ou conceito mediado por uma máquina, para a partir dele construir ou significar algo, nos tornamos ciborgues interpretativos.

O avatar aparece como materialização de um corpo virtual cuja relação subjetiva estabelecida se vale da noção de corpo clássico. Para alguns autores, essa possibilidade de hibridação traz um espaço para a ampliação do entendimento de corpo, alcançando um status cada vez mais simbólico, com possibilidades alternativas de se materializar em contextos e lugares novos. É possível entender, assim, que esse corpo não se apagaria, como temem alguns, e sim estaria diante de uma nova lógica centrada nos processos de hibridação e virtualização.

O corpo, vivente no contexto das realidades virtuais inscritas no ciberespaço, representa uma das portas de entrada pela qual, a corporeidade, tem condições de adentrar o ciberespaço, e conseqüentemente, originar novos modos de "ser", significados, experiências e relações, fruto do imbricamento do corpo com a cibercultura/tecnologia. (...) No que tange ao virtual, no âmbito da corporeidade, Wunenburger (2006, p. 193) aponta que esta aproximação tem como berço nossa relação subjetiva com o corpo. (CRUZ JR & SILVA: 2010)

Sendo assim, é preciso examinar este corpo virtual sob a ótica das mesmas demandas sociais que recaem sobre o corpo físico, fortalecendo a crença (ou a constatação) que *“desde que o ser humano passa a viver em sociedade, vem passando por contínuas transformações (in)visíveis, no escopo de se integrar ao mundo humano das relações, mediado pela cultura e pelas técnicas de modificação disponíveis”* (Cruz Jr & Silva: 2010). Logo, o processo de construção do avatar, mesmo gozando da homogeneidade de condições para a sua criação, estaria sob as mesmas pressões dedicadas ao corpo clássico.

É interessante verificar esse processo relacionado aos conceitos estéticos. Dos 16 *Players* entrevistados nos grupos focais do experimento, apenas dois afirmaram fazer uma análise técnica dos atributos escolhidos para o seu avatar. Para muitos, o deleite estético prevalece, como vemos na fala da *Player 5*:

Player 5: Então, eu fui e cliquei no mauzinho. Nem vi que... que... nem achei, num sei. Na minha cabeça eu achei que era igual as raças nos dois e aí eu coloquei no mau. Aí tinha humano, tipo um elfo e um outro. Na aparência default que tinha, eu achei a humana mais bonita. Aí fui pra humana, montei toda a personagem fiz tudo. Aí eu olhei e não gostei dela. Aí eu voltei pra Elfo. Só que elfo no... no default ele estava com o nariz muito feio, eu não tinha gostado dele. Aí eu falei “ah, vou tentar, quem sabe fica um personagem legal” porque dava pra editar o nariz. Aí eu editei, achei que ficou bonitinho

e foi. Só random eu usei pro nome também, no fim... (Fala coletada durante o Grupo Focal 1⁸¹)

Quando perguntada sobre as mudanças que a evolução do personagem dentro do jogo, com o ganho de acessórios e armaduras, naturalmente acarretariam no seu avatar, a resposta da *Player* é clara: *“Eu tiro o capacete. (risos) Fico sem capacete, mas não destruo o personagem.”*⁸² Mesmo não se vendo, mesmo estando teoricamente livre das demandas sociais vigentes para a beleza, o jogador ainda assim atende as demandas desse imaginário acerca do corpo, deixando claro que o corpo é fruto de uma construção por ele controlada.

Sendo o corpo fruto de uma construção, seria possível entender o processo de construção do avatar como uma espécie de autogênese, já que a criação do corpo é feita pelo mesmo ente que o ocupa: o sujeito-jogador. Dessa maneira, o avatar tem a função de ampliar sentidos e habilidades do corpo físico que, nesse contexto, estaria se tornando obsoleto, podendo substituir regulações biológicas inatas por dados informáticos. *“A transferência do vital para o eletrônico via mecânica permite, pois, que se obtenha um corpo sob encomenda e se materialize um corpo previamente modelado por pensamento onírico.”* (Wunemburger: 2006, p. 195)

O avatar, ao presentificar o jogador no metaverso do game, chega ao que Wunemburger nomeia como uma espécie de “sobre-realidade”:

A imagem de síntese permite, então, duplicar um corpo com um outro desdobramento, a partir de informações algorítmicas, que reconstituem as propriedades anatômicas e psicológicas do primeiro. Após a simulação numérica, o duplo do corpo atinge, pois, uma espécie de sobre-realidade que, para o olho, e sem tardar para o tato, pode desempenhar a função de corpo real. (WUNEMBURGER: 2006, p. 198)

Seguindo esse pensamento, temos uma aproximação entre corpo e imaginário, tendo o avatar como ponte, podendo usá-lo também como ligação com os processos de formação de identidade na contemporaneidade. A dissolução da fronteira entre o biológico e o maquínico, o físico e o imaginado, nos leva a uma mudança de paradigma onde novos seres emergem dessa zona que mescla natural e artificial. Nikolas Rose (*apud* Silva: 2001) aponta que mudanças de paradigma levaram também a uma proliferação *“de novas imagens de subjetividade; como socialmente construídas; como dialógica; como inscrita na superfície do corpo; como espacializada,*

⁸¹ Grifos meus.

⁸² Fala retirada do Grupo Focal 01. Transcrição completa disponível no Apêndice 6.

descentrada, múltipla, nômade". Na contemporaneidade aparece a exigência de que sejamos multi em todos os aspectos: multifacetados, multidentitários, multiperceptivos.

5.2. Identidade contemporânea e a produção de subjetividades

A identidade e a cultura de um determinado grupo surgem de diversas influências. A música, a ciência, a prosa, a tecnologia são exemplos concretos dessas expressões culturais que se alimentam de fontes ideológicas e sociais distintas, influenciando a formação do que cada indivíduo entende por si mesmo. Resgatando o pensamento de Foucault⁸³ ao falar do desaparecimento do sujeito, há sempre uma cultura que nos precede, um complexo formador de estruturas que ajudam a definir a sociedade. Para Lemos (2009):

A riqueza de qualquer sociedade sempre está ligada à complexidade de sua cultura, isto é, à força do seu poder criativo e empreendedor. A comunicação, neste sentido, é a forma pela qual uma sociedade põe em marcha e intercambia o conjunto de seus empreendimentos, sejam eles artísticos, sociais, políticos, científicos ou técnicos. Uma cultura complexa é uma cultura plural, aberta, circulando livremente pelo corpo social. A criatividade está na originalidade da circulação de diversas formas culturais, incluindo aí sua riqueza artística e intelectual, seu habitus social, sua criatividade simbólica, imaginária, científica e técnica. (LEMOS: 2009, p. 13)

A identidade de um indivíduo se formaria justamente nessa circulação das formas culturais, levando-o a assumir diversos posicionamentos. Para Vera França (2002, p. 28), *"a identidade tem a ver com discursos, objetos, práticas simbólicas que nos posicionam no mundo"*. Se associarmos isso à visão de Castells (2003, p. 22), que entende identidade como *"o processo de construção de significado com base em um atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, o(s) qual(ais) prevalece(m) sobre outras fontes de significado"*, podemos identificar os campos do discurso e das representações como terreno para a construção de identidade (FRANÇA: 2002).

Essas representações na sociedade contemporânea estão cada vez mais ligadas às imagens visuais e mentais. Somos, sobretudo, frutos de uma situação paradoxal, onde a sociedade ocidental pós-moderna propiciou o desenvolvimento das

⁸³ Segundo Diniz (2013): *"o pensamento de Foucault, no que se refere ao desaparecimento do Sujeito no sentido cartesiano do termo, ou seja, o Eu penso, logo existo, é substituído por Algo pensa por mim, ou Algo pensa através de mim."* (DINIZ: 2013)

imagens visuais e verbais, mas ao mesmo tempo possui uma desconfiança dessas imagens que ajudou a desenvolver. A lógica e a razão tentam prevalecer sobre o mítico e o intuitivo ainda tendo como base o pensamento aristotélico⁸⁴. Um pensamento dual, onde as coisas que *são* se opõem às coisas que *não-são*.

Diante desse pensamento dual também somos apresentados a uma oposição entre o sujeito individual e o coletivo, que, segundo Guatari (1992), precisa ser superada em direção à conceituação das subjetividades. Para o autor, é preciso considerar a subjetividade para além dos sistemas tradicionais de determinação, opondo super e infraestruturas. Segundo Guatari, os diferentes registros que concorrem para o engendramento da subjetividade não se constroem por meio de hierarquias obrigatórias ou definitivas. A subjetividade seria, de fato, plural e polifônica⁸⁵ e, não necessariamente, parte de um processo emancipador do sujeito. Ainda segundo o autor, os fatores subjetivos vêm ganhando um papel preponderante na história contemporânea, sobretudo a partir do momento em que foram assumidos pelo *mass mídia* e ganharam alcance global.

De um modo geral, pode-se dizer que a história contemporânea está cada vez mais dominada pelo aumento das reivindicações de singularidade subjetiva – querelas linguísticas, reivindicações autonomistas, questões nacionalísticas, nacionais que, em uma ambiguidade total, exprimem por um lado uma reivindicação do tipo liberação nacional, mas que, por outro lado, se encarnam no que eu denominaria reterritorializações conservadoras de subjetividade. (GUATARRI: 1992, p. 13)

Guatari postula que a subjetividade aparece do fluxo constante entre individual e coletivo, sendo fabricada não só no âmago do sujeito, mas também fabricada nas grandes máquinas sociais, na cultura de massa. Devemos admitir que cada indivíduo, cada grupo faz uso de um sistema próprio de modelagem dessa subjetividade, se apropriando não só das “demarcações cognitivas” (Guatari: 1992, p. 22), mas também da maneira como, indivíduo e grupo, se posiciona em relação aos seus afetos, angústias, pulsões e inibições. De acordo com Diniz:

... a conceituação de subjetividades de Guattari aponta para novos vieses reflexivos que acreditamos, permitem aprofundar a reflexão sobre o estatuto do humano na contemporaneidade. Lembrando que as subjetividades de Guattari não são produtos do pensamento determinista, nem do humanismo moderno. (DINIZ: 2013)

⁸⁴ Mais adiante resgataremos novamente o pensamento Aristotélico para abordar o conceito de harmonia e a relação entre o todo e as partes, discutindo assim a fragmentação da identidade do sujeito contemporâneo.

⁸⁵ Guatari se apropria da interpretação Bakhtiniana do termo “*polifonia*”.

Nossos jogadores caminham com seus avatares sem elaborar um pensamento analítico sobre sua relação com ele, mas quando convidados ao diálogo, nos permitem perceber como o viés subjetivo está lado a lado com o conjunto de significações trazido em seu imaginário. Existe, ao falar da construção do avatar e de seu uso como um “corpo digital”, uma mescla de sentidos individuais e de significados que emanam do próprio grupo.

Seguindo o pensamento de Guatari (1992), a definição da subjetividade se dá quando o indivíduo ou o grupo emergem como territórios autoreferentes, contíguos a uma alteridade subjetiva. Desloca-se o foco unicamente da questão do sujeito e observa-se o coletivo, uma multiplicidade que está além do indivíduo. É um processo de tomada da relação sujeito/objeto como princípio, evocando condições de produção intersubjetivas e instâncias sugestivas ou identificatórias (como a etologia, a interação, a hibridação humano-máquina etc.). Para a formação da identidade individual, há de se examinar o fluxo entre o indivíduo e o coletivo, assim como observar as influências que a relação desenvolvida entre o indivíduo e os objetos que o circundam.

Estamos diante de dispositivos de produção de identidade que em certos contextos se individualiza e, em outras condições, apresenta uma subjetividade que se faz coletiva. Esses processos se ligam também ao enorme desenvolvimento de produções de subjetividade ligadas diretamente às tecnologias e às máquinas, processo que interessa bastante ao desenvolvimento de nossa pesquisa. Pudemos averiguar durante a realização de nosso experimento que o imaginário utilizado pelos jogos de MMORPGs é uma ampliação do imaginário já existente no mundo físico contemporâneo. Nossos sujeitos constroem uma mescla de referências visuais e conceituais dos mundos fantásticos (monstros, não-humanos, seres mágicos e híbridos) e do mundo físico que conhecemos. Ao significar esse conjunto de elementos, identificamos que há uma dinâmica entre o individual e o coletivo que reforça estruturas de poder e atribui valor aos avatares e elementos do jogo, ajudando a validar uma identidade em construção.

Passa a ser “normal” e corriqueiro entender-se como um indivíduo que precisa de determinadas tecnologias para habitar esse metaverso e que ao mesmo tempo precisa validar certos comportamentos para ser aceito pelo grupo. As transformações tecnológicas, segundo Guatari (1992), acabam por nos obrigar a considerar duas tendências simultâneas e contraditórias. Se por um lado identifica-se uma tendência homogeneizante – geralmente reducionista e universalizante da subjetividade, produzida pelo que seria uma igualdade de condições promovidas pela

aproximação do humano com a máquina – por outro lado temos um reforço à singularização de determinados componentes. O poder de escolha, a ilusão de domínio sobre o corpo, a máquina, o sujeito, criam uma diferenciação e uma heterogeneidade promovidas pelo uso dos recursos tecnológicos como dispositivos de produção de subjetividade.

Trazendo tais colocações para o universo do nosso experimento, notamos que os jogadores optam muito mais por uma construção de identidade que é bastante projetiva: eles querem se ver no avatar. Essa ligação entre sua imagem e a imagem por eles usadas no avatar oscila entre as duas tendências mencionadas. O sujeito tem suas singularidades reforçadas, uma vez que busca reproduzi-las em seu avatar, mas ao mesmo tempo, sente uma necessidade de aceitação pelo grupo. Em busca dessa aceitação, certos padrões visuais são mantidos. No recorte de falas a seguir contrapomos esses dois momentos. No primeiro, uma busca por se ver representado de forma individualizada e, na segunda, uma busca por se encaixar ao grupo de forma mais homogênea.

Player 14: Minha construção de avatar é uma busca por meu reflexo. Eu queria muito ser um elfo, ou alguma outra criatura mítica, daí acabo optando por escolher esse tipo de raça. Acho que é herança dos tempos de bailarina, onde eu queria ser sempre leve e ágil. O cabelo é sempre em tom de azul e o nariz afinado, e eu nunca faço personagens masculinos. Mesmo não tendo mais o cabelo azul, essa é a época em quem me sentia mais feliz com meu visual, então sempre que posso eu transfiro isso pra montagem do avatar. Apelo pra maquiagem, arranjos de cabelo, roupas. Por mais que eu saiba que tudo está acessível a qualquer jogador eu acredito que as referências mudem na hora da montagem.

[...]

Player 12: Comigo o processo não é muito diferente, construo um avatar viril, musculoso, porque é o que eu quero ser, mas eu prefiro não chamar tanta atenção. Ou melhor, quero chamar atenção por ter um visual ideal e não por estar fora do padrão. Claro que pode ser algum efeito de na vida real ser um cara de dois metros e nunca conseguir passar despercebido, mas eu quero mesmo é ser igual aos outros cavaleiros. Até porque, noto que quando você tem um visual muito escandaloso, os outros jogadores confiam menos em você e você sempre apanha horrores nos PvPs.

(Fala coletada durante o Grupo Focal 3)

Essas construções imagéticas são operadas graças às tecnologias que permitem ao jogador definir como suas características irão aparecer ali naquele ambiente. São aparatos maquímicos que ajudam a operacionalizar essa fração de identidade existente no metaverso do jogo. Essas máquinas tecnológicas não só

operam no núcleo da subjetividade do homem contemporâneo, influenciando aspectos cognitivos, mas também operam modificações da sensibilidade desse homem, seus afetos e seus fantasmas inconscientes. Abre-se espaço para uma mudança de paradigma em que novos seres emergem dessa zona que mescla natural e artificial, uma mistura que pode tanto ser física quanto conceitual. De acordo com Nikolas Rose, (*apud* Silva: 2001) essa mudança de paradigma levou também a uma proliferação “*de novas imagens de subjetividade; como socialmente construídas; como dialógica; como inscrita na superfície do corpo; como espacializada, descentrada, múltipla, nômade*”. No contexto pós-moderno aparece a exigência de que adotemos a multiplicidade em diversos aspectos, ampliando nossa identidade, facetas e percepções para além de uma unicidade. De acordo com Diniz (2013):

O conceito de subjetividade contraposto ao de sujeito, corrobora na compreensão das novas subjetividades produtos desse ser humano maquínico em estreita relação com dispositivos produtores de signos. [...] Em relação às subjetividades reterritorializadas, entendemos as construções das subjetividades no campo em que os vínculos entre ser humano e máquina são tensionados de forma a enfatizar relações que tendem a abolir as fronteiras do maquínico como elemento que diferenciaria o humano de uma construção tecnológica. [...] Não se trataria mais de definir o humano, sua essência ou substância, mas sim, de compreender como os processos operados pela linguagem constroem tanto a figura do humano maquínico como do maquínico humanizado, ou na ocorrência de nossa reflexão, do ciborgue como figura central. (DINIZ: 2013)

Diniz resgata em seu trabalho a discussão do conceito de ciborgue⁸⁶ e como esse ser híbrido humano-máquina contribui para uma reflexão sobre o estatuto do humano.

De qualquer modo, o fato é que há uma reflexão sobre o estatuto do humano e sua transformação para o maquínico sendo construída e, para nós, o que torna tal reflexão relevante é que as tecnologias – tanto biológicas, quanto maquinicas, estão modificando nossa percepção e, desse modo, construindo novas formas sensórias e novas formas de ver o mundo. Como resultado desse processo, temos, entre outros desdobramentos, novas linguagens que articulam essa percepção à comunicação e às construções culturais. (DINIZ: 2013)

⁸⁶ Há uma série de trabalhos que se aventuram na busca por uma definição para o termo “ciborgue”. Uma das visões mais difundidas é a apresentada por Donna Haraway: “*Um ciborgue é um mecanismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura da realidade social, bem como um personagem da ficção (...) O ciborgue é um organismo cibernético, uma fusão do orgânico e do técnico forjado em particular, por práticas históricas e culturais*” (HARAWAY: 1991, p. 149).

Surgem novas linguagens e são formadas subjetividades que permitem ao homem contemporâneo entender sua aproximação com os elementos tecnológicos como parte formadora da sua identidade. O viver biologicamente, em uma instância física, é acrescido de uma existência em forma de código fonte, sob a forma de dado e, no caso dos games que nos propomos estudar, sob a forma de imagem de síntese. Estamos diante de uma proposta de ampliação do *Self*⁸⁷, contrapondo e superpondo fragmentos formadores do que o homem contemporâneo entende por ele-mesmo.

Estamos diante do que Sherry Turkle (1997) identifica como um desgaste na fronteira entre o real e o virtual, onde se implementam novas maneira de viver a identidade humana. “*Nos mundos mediados pelo computador, o eu é múltiplo, fluído e constituído em interação com uma rede de máquinas; é formado e transformado pela linguagem.*” (TURKLE: 1997, p. 21). A autora compara essa multiplicidade de facetas com a justaposição de telas de um computador. Para ela o virtual é tão real quando a vida no mundo físico. “A vida real é só mais uma janela” (TURKLE: 1997, p. 18). E essas janelas se apresentam numa relação descentralizada onde esse “eu” descentrado habita muitos mundos e desempenha muitos papéis, inclusive o papel de um ser híbrido humano-máquina.

Ao iniciar essa pesquisa aventávamos a possibilidade de que os jogadores se vissem como ciborgues, já que a ligação entre eles, jogo e avatar só seria possível com a intermediação da máquina. Acontece que os *Players* entrevistados em nossos experimentos não veem como artificial essa conexão com a máquina, tanto que ela não é mencionada uma única vez em nenhum dos três grupos focais conduzidos. Assim como um homem não se sente um ciborgue ao utilizar um carro para percorrer 200 quilômetros, o jogador não se sente um híbrido por ocupar um avatar por meio de comandos num teclado.

O que pudemos verificar é que existe sim uma identidade projetiva, onde parte do jogador é momentaneamente transferida para o avatar. Ao analisar as falas dos jogadores, vemos que existe uma oscilação entre o que eles consideram eles de fato e a personagem que adotam no game. Ora eles se veem no avatar, ora eles o separam completamente de sua personalidade. Tudo isso fica muito no campo mais do sentir do que do racionalizar, indo de encontro ao que Messias e Cury (2006, p. 358) identificam como uma contribuição da perspectiva experiencial que “*permite que*

⁸⁷ “Quando nos referimos ao self pensando na dignidade única de um ser humano, pensando nos lugares e nas pessoas que moldaram nossas vidas e que afirmamos nos pertencer e viver em nós, estamos falando, evidentemente, do self autobiográfico. Este é o estado cerebral para o qual a história cultural da humanidade tem maior importância” (DAMASIO: 2000, p. 294).

seja possível compreender as diferentes maneiras através das quais o senso sentido pode se desdobrar em significados e símbolos”.

Essa amplificação de sentidos permite que o sujeito opere esse vai e vem entre o que ora ele entende como parte de sua identidade e ora ele entende como alheio a ela. Permite-se uma operacionalização de uma multiplicidade de identidades para esse jogador, uma multiplicidade que passa pela identidade e pelo que ele vê como sendo seu corpo. O sujeito contemporâneo não é mais UNO nem mesmo no que diz respeito às linguagens e teorias com as quais convive. São linguagens híbridas, teorias que ora se sobrepõem e ora se superpõem. Nasce uma combinação de criaturas pós-humanas e outros híbridos tecnoculturais. A questão da identidade, como aponta Hall (*apud* SILVA: 2001), não mais necessita da história e da cultura apenas para dizer quem somos, e, sim, para apontar o que podemos vir a ser e como podemos ser representados por nós mesmos e pelo outro; o que nos mostra a necessidade da existência de um “não – eu” para que o “eu” seja definido, nos levando de volta à oposição binária, a um sistema de inclusão e exclusão. De acordo com Edgar Morin:

(...) para referir-se a si mesmo, é preciso referir-se ao mundo externo. Devo fazer uma distinção fundamental entre o si e o não-si. E essa distinção fundamental não é só cognitiva; ao mesmo tempo, é distributiva de valor: atribui-se valor ao si, e não-valor ao não-si. Esse processo de auto-exo-referência é o que é constitutivo da identidade subjetiva (MORIN: 1996, p. 49-50).

A distinção entre o si e o não-si proposta por Morin se depara com uma fragmentação subjetiva permeada pela construção de novos universos simbólicos. Há uma ligação estreita entre esses universos possíveis, vislumbrados pelo sujeito contemporâneo, e os ambientes digitais disponíveis. A possibilidade de acesso aos metaversos via tecnologia digital, encaminha-nos para mais uma questão: como se dá a formação de identidade que conta com a influência dessas novas dimensões simbólicas?

5.2.1. Identidade e ambientes virtuais: deslocamentos provocados pela cultura das mídias

Pensar nesse processo de construção de uma identidade dentro dos ambientes virtuais nos leva a examinar um desdobramento da figura do humano, promovida, agora, diretamente pela hibridação com a tecnologia. Essa hibridação

implica num reordenamento não só da identidade do indivíduo, mas também nos leva a visitar algumas noções que já foram mais fixas para nós.

Essa formação discursiva diz respeito aos universos que habitamos contemporaneamente e os valores atribuídos a diferentes aspectos simbólicos, se ligando também a uma identidade subjetiva que não é fixa e nem tão pouco unificada. Trata-se de um momento em que o humano habita um mundo mutante que nos obriga constantemente a readaptar sentidos e dogmas. Há, portanto, uma instabilidade estrutural naquilo que nos ajudava a identificar o sujeito sociológico, nos encaminhando para uma construção de um sujeito pós-moderno que precisa contemplar uma multiplicidade no que tange ao *Self*, uma multiplicidade que abarque sua atuação em um mundo digital/virtual.

5.2.1.1. O uno, o fragmentado e o conceito aristotélico de harmonia

O sujeito pós-moderno não é mais UNO, como dito anteriormente, nem mesmo no que diz respeito às linguagens e teorias com as quais ele convive. Esse sujeito re-organiza sua própria identidade para um ordenamento de diferentes *Selves*, algo próximo do que Aristóteles, em sua obra sobre a Arte poética, propôs. Nesse sentido, resgatando a ideia de harmonia proposta pelo pensador, encontramos a unidade da identidade do sujeito da contemporaneidade diretamente ligada à composição harmônica de suas diversas identidades.

Podemos, dessa maneira, resgatar o entendimento de beleza aristotélica, beleza esta que decorre de certa harmonia (ordenação) existente entre as partes do objeto, no caso o sujeito da contemporaneidade, em relação ao todo. Nesse sentido, podemos afirmar que o belo aristotélico está na proporção e harmonia das partes com o todo, a unidade em si é provida pela harmoniosa ordenação das diferentes partes que compõem o objeto, podendo também ser associado às telas justapostas, descentralizadas e móveis como propõe Turkle (1995) para os processos de formação de uma identidade virtual.

A filosofia aristotélica nos apresenta um embate entre o caos e a harmonia, transferindo para a questão da Beleza o conceito de justa medida, que, nesse caso, nasceria do equilíbrio entre as partes e o todo. Podemos transpor essa mesma discussão para a construção da identidade desse sujeito da contemporaneidade, que tem, quase obrigatoriamente, a necessidade de ordenar as diversas identidades que assume, administrando, inclusive, suas representações visuais e gráficas.

Essas representações transitam pelo espaço físico e o meio digital e abrem para o sujeito a possibilidade de rever sua identidade e até mesmo remodelar a dualidade “belo” e “feio”. Aristóteles assimila o feio como uma parte do belo, ampliando assim o conceito de beleza. Seguindo a lógica aristotélica, vemos que sua análise da beleza está centrada no sujeito, na fruição dos objetos e na harmonia gerada pelo ordenamento das partes; portanto, esse ordenamento pode inclusive transformar o repulsivo, o não-humano, o indesejável, em algo aceitável, um componente harmônico dessa construção do objeto sujeito.

Ao buscar em nosso experimento referências a “beleza” dos avatares fica claro que o não-humano é naturalizado. Observamos também que, para nos aprofundarmos nessa discussão, seria necessário nos deter mais tempo sobre a questão, já que identificamos um paradoxo em torno desse assunto. Mesmo que grande parte dos jogadores digam que constroem um avatar bonito, mesmo fazendo uso de figuras não humanas, podemos observar claramente que as proporções corporais e escolhas reforçam muito o padrão de beleza facilmente encontrado nas revistas de moda contemporâneas.

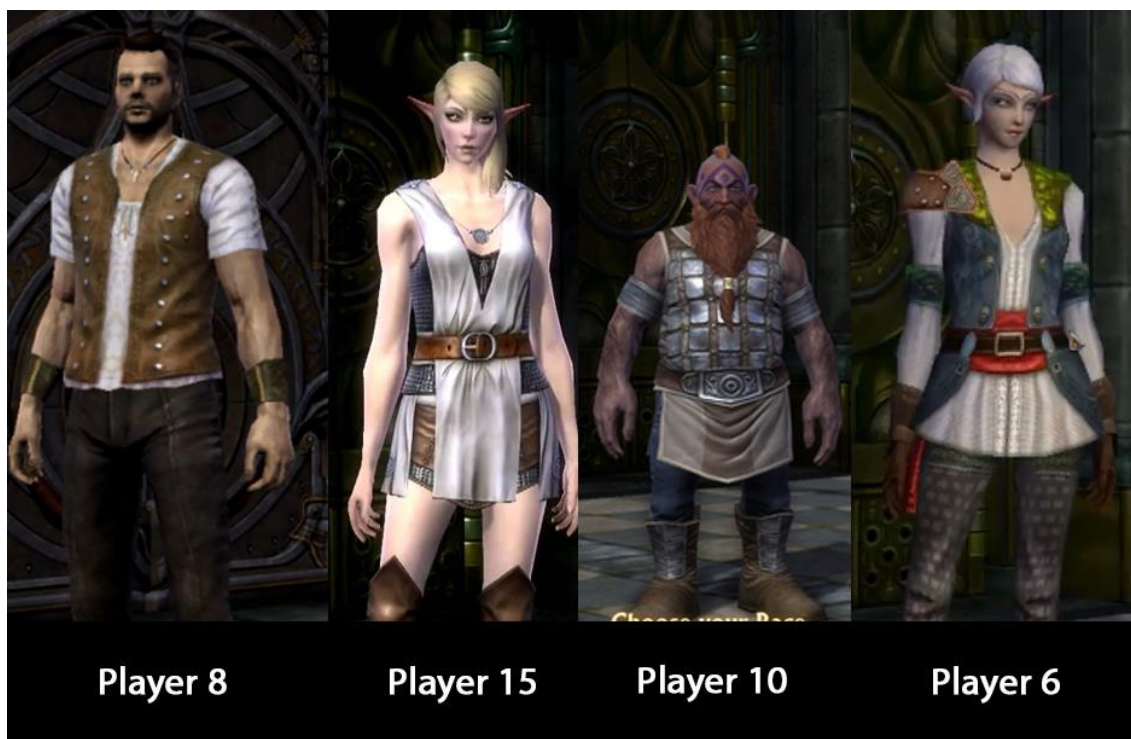


Figura 12 - Exemplo de avatares montados para o experimento.

A figura acima retrata o padrão encontrado entre os *Players*. Se não é magro e esguio, a personagem é viril. Entre os entrevistados nenhum optou, por

exemplo, por ser uma anã, figura cujas proporções corporais contrariam o padrão estético vigente e, em sendo do gênero feminino, não teria a virilidade como ponto positivo como ocorre com sua versão masculina. Em uma busca rápida pelo registro de avatares disponíveis na internet⁸⁸, observamos que grande parte dessas imagens imitam poses e composições que vemos no mundo da moda, por exemplo. A imagem abaixo compara dois registros. O primeiro é um *screenshot* de um grupo de avatares disponibilizado por um clã e na imagem menor temos uma fotografia de modelos famosas. As similaridades são inegáveis.



Figura 13 - Note as similaridades formais e compositivas entre a imagem dos avatares e um registro fotográfico de modelos famosas.

Quando analisamos nosso experimento, identificamos essa repetição de padrões idealizados de *beleza* e *normalidade* na construção dos avatares de nossos *Players*. Convém pontuar que entendemos ser esta uma amostragem muito rasa e que as opções ofertadas pelo próprio jogo se limitam a trabalhar com um universo imaginário já fixado na sociedade contemporânea, direcionando também esse resultado. No entanto, arriscamo-nos a dizer que a aceitação de novas visualidades é muito mais discursiva que efetiva. Nossos jogadores parecem não querer se ver como

⁸⁸ Entre os jogadores é muito comum o hábito de usar screenshots, capturas de tela de um momento do jogo. A maioria dos artefatos digitais já tem essa função embutida, tamanha é a sua popularidade entre os jogadores.

essas novas criaturas fora dos padrões, mas identificamos que esses *Players* abraçam a ideia de serem um híbrido humano e tecnológico que está representado dentro de uma expectativa estética já delimitada fora do jogo. Há uma reprodução de valores estéticos e simbólicos aí.

Resgatamos algumas falas coletadas durante o Grupo Focal 03 a respeito de como essa hibridação era vista. A pergunta foi acrescentada ao nosso questionário inicial tendo em vista que esse era o grupo cujos jogadores jogavam há mais tempo, todos há mais de 20 anos, e acreditávamos ser o grupo mais propício para discutir a questão. Os *Players* foram questionados pelo moderador se eles se viam projetados no avatar e se consideravam uma conexão que os tornassem híbridos. Seguem alguns trechos das respostas:

Player 11: Pensando sobre isso agora eu estava ensaiando para dizer que não, que vejo meu avatar como completamente separado de mim. Mas foi só forçar um pouco aqui que me lembrei de como me importava com cada avatar e das ligações que eu construí jogando LineAge, por exemplo. Meu melhor amigo mora a milhares de quilômetros de mim e é um amigo de LineAge, a gente se trata pelos *Nicks* do jogo até hoje, então como não dizer que sou eu? Agora quanto a ser híbrido, não me vejo assim não. Sou bem humano.

Player 14: Ah não, eu já sou o oposto, me vejo híbrida, porque hoje não faço nada sem as máquinas, mas não me vejo nos avatares. Tenho minhas relações que vieram de jogos e tudo mais, mas aquilo ali não sou eu, é como se fosse uma fantasia descolada de mim, um alter ego.

Player 12: Mas se é alter ego é você, sua tonta! (risos)

Eu me vejo como o avatar que eu crio sim. Claro, é um “eu” como botão de liga e desliga, mas nos tempos de maior vício, esse botão era difícil desligar. Tanto que todos os meus e-mails, de todos os cadastros do universo, são meu *nick* de jogo. Então eu estaria sendo incoerente em usar o danado como id e não dizer que é parte da minha identidade. Mas está muito mais ligado ao personagem do que ao avatar em si, porque foi como o Player 13 disse, eu me monto no começo e nunca mais me vejo.

Player 13: É bem isso, mas mesmo assim eu me vejo no avatar daquele jogo sim. E também me vejo muito conectado às máquinas, porque eu automatizei algumas ações ali junto à máquina, é muito integrado já, não vejo como me separar dela. Sem ela eu não estaria nesse universo.

(Falas coletadas durante o Grupo Focal 3)

Nasce uma combinação de criaturas pós-humanas e outros híbridos que, como dissemos anteriormente, enevoa os limites que deixavam claro as delimitações de cada fragmento que compõem harmonicamente nossa identidade. Vemos em nossos *Players* uma oscilação entre seu entendimento de hibridação, mas também

lhes parece necessário entender sua personagem e avatar como parte da sua identidade. Significa dizer que, para que o processo de construção de subjetividade ocorra, há a necessidade de que também possamos identificar o outro. É aí então que o processo de hibridação homem-máquina ou sujeito do mundo físico e sujeito que habita os metaversos dos jogos nos leva a uma crise: quem é o “eu” e quem é o “outro”? Essa questão torna a investigação sobre a relação estabelecida entre o sujeito contemporâneo e o game, perpassando pela noção de corpo dentro dos ambientes virtuais, ainda mais relevante.

Iniciamos nosso experimento partindo do pressuposto que o avatar funcionaria para que o jogador se identificasse dentro do jogo e que também fosse o elemento que permitisse que este mesmo jogador identificasse o outro. Paradoxalmente, nossos *Players* afirmam sim reconhecerem o avatar como sua representação, mas que identificam o outro muito mais pelas mensagens textuais trocadas e pelo *nick* adotado do que pelo avatar que esse outro jogador usa.

Player 4: Por isso também vem aquela minha ideia de tipo, ah não, não vou fazer o personagem, porque eu também visualizava a minha imagem no personagem. Não, esse personagem daqui não é simplesmente um personagem, esse personagem sou eu. É a minha atitude que tá ali sendo...[...] Porque se eu tô sendo honesto ali no jogo eu possivelmente vou ser honesto na vida real. Mas se eu sou desonesto, posso ser desonesto no jogo, eu posso muito bem ser desonesto na vida real.

(Fala coletada durante o Grupo Focal 1)

Como vemos ilustrado na fala do *Player 4* (e reforçado em outras falas ocorridas nos outros dois grupos focais), os jogadores se veem projetados no avatar. No entanto, quando consultados sobre como identificam o “outro” jogador, isso se volta para as informações textuais trocadas.

Player 3: Mas esse negócio do Nick reflete muito a personalidade, é como você vai acabar se reconhecendo.

Moderador: Você acha que mais do que o visual?

Player 3: Eu acho que, pra mim, o Nick revela muito mais do que o visual.

[...]

Player 3: Associava o Nick à pessoa.

Player 4: Justamente por isso eu uso o mesmo Nick.

Moderador: Só o Nick ou o avatar também? Vocês já conseguiram associar o avatar com a pessoa?

Player 4: Não, eu sempre associo o Nick, porque o avatar ele muda muito.

Player 1: Até porque, assim, a figura em si não necessariamente vai ser a figura daqui uma semana, porque você vai pegando itens, vai pondo máscara...

Player 4: Você passa horas criando aquele personagem, na primeira Quest você ganha um capacete. Já era.

Player 3: Mas você passa uma hora com aquele personagem, criando o rosto, criando tudo, mas você passa mil horas de jogo olhando só as costas dele. Você não vê mais o rosto dele. (*risos*)
(Fala coletada durante o Grupo Focal 1)

Cada vez fica mais evidente que a corporeidade proporcionada pelo avatar dentro do contexto do game carrega em si também uma certa transposição de identidade. O “eu” do jogador passa uma fração sua a esse corpo virtual, construído dentro do ambiente do jogo, ajudando a construir o que podemos chamar de “identidade virtual”. Rudiger (2008) aponta que o sentimento de conexão com nossos artefatos maquímicos está aumentando gradativamente, deixando-nos cada vez mais confortáveis com essa ampliação de habilidades e de sentidos proporcionada pela hibridação com a tecnologia.

5.3. Avatar: corpo, subjetividade e Identidade virtual

Matuk e Meucci (*apud*: Colen & Queiroz: 2010) mencionam que a identidade virtual, discutida por autores como Turkle e Levy, configura-se como um conjunto de características, a princípio, autoatribuídas. Tais características passam a ser reconhecidas por grupos (alo-definição) e tornam os ícones ou palavras que as sintetizam, interfaces por meio das quais a pessoa se expressa e interage em ambientes e comunidades virtuais. Percebe-se que o termo “avatar” é usado de maneira trivial para designar essa identidade virtual dos jogadores, tornando-se a interface que media a relação do jogador com o jogo e também o elemento que o personifica, permitindo que outros jogadores o reconheçam como indivíduo.

Significa dizer que o avatar amplia o sentido de corpo-coisa, ganhando status de “corpóreo”. Dessa maneira, o avatar se apresenta possuindo, assim, um sentido duplo, designando ao mesmo tempo a estrutura vivida e o contexto, ou lugar, de mecanismos cognitivos que nos permitem identificar traços identitários do jogador na construção dessa figura, entendida por muitos como “artífice de experiências interativas diversas”.

O cerne da discussão residiria no exame das relações construídas nesse processo dialético entre o real e o digital⁸⁹, voltando nossas atenções para o ambiente, seus jogadores e os avatares. Vemos que é nesse contexto, onde o sujeito contemporâneo encontra na cibercultura a possibilidade de dar corporeidade a desdobramentos subjetivos, que surgem questões que perpassam pelos campos da comunicação e da cultura visual, permitindo-nos também criar conexões com diversos universos simbólicos.

A construção de novos universos simbólicos, dimensão ligada ao contexto sociológico e cultural, altera a noção que tínhamos a respeito de presença e de lugar, uma outra implicação da ocupação desses universos virtuais. A dimensão corpórea rompe a barreira do físico e passa a habitar o não-lugar, já que *“a territorialidade parece ultrapassar os conceitos geográficos e do urbanismo ortodoxo para atingir as dimensões possíveis dos sistemas midiáticos”*, como aponta Takahashi (2010, p. 135):

A presença virtual é de fato a conquista de não lugares, mas o corpo físico, que não acompanha fisicamente esta operação, perde-se no universo atemporal das simulações. Com as possibilidades cada vez mais abrangentes de conquista de não lugares, o corpo se define em suas capacidades de percepção ambiental. (TAKAHASHI: 2010, p. 136)

Trata-se de um deslocamento onde lugar e presença trasladam do plano unicamente físico para um campo mais conceitual e simbólico, o da telepresença. Oliver Grau (2007), ao descrever telepresença, exemplifica a ação de um usuário que opera um robô à distância. A simultaneidade de movimentos entre robô e usuário não é nada diferente da relação estabelecida entre jogador e avatar, em ambos *“o usuário desloca-se em uma representação simulada por computador”* (GRAU: 2007, p.201).

Partindo de uma tradução imagética permitida pelo avatar, constrói-se nesse ambiente uma nova perspectiva do “eu no mundo” adaptada às demandas desse lugar. Esse novo eu (corporificado pelo avatar) não se isola do primeiro eu, o físico, ou de outros “eus” que esse sujeito possua. O que se observa é a dialética entre as instâncias *online* e *offline*, relação composta por contiguidades e rupturas, caminhando para a construção de algo que extrapola o registro imagético do avatar, caminhando para o que muitos identificam como “identidade virtual”.

⁸⁹ Tomando aqui o real no sentido mais raso, ligado aos fatos, podendo ampliar esse entendimento caminhando pra diferenciação entre “real” e “realidade”. De acordo com HELD (1980), se diferenciarmos realidade e real teremos o real como uma construção que passa, necessariamente, pelo imaginário. Sob esse aspecto, a realidade e o digital podem ser e são reais.

Como pudemos ver, o processo de construção da identidade de cada um de nós agregou, contemporaneamente, às questões que já tornavam difícil a definição do “eu”, alguns novos fatores intimamente ligados à crescente hibridação com as novas tecnologias. Sibila (2002) identifica no sujeito pertencente a essa época uma busca pela definição desta fronteira (entre “eu” e “outro”, entre “humano” e “não-humano”) uma busca que gera respostas ambíguas e não definitivas.

Enquanto Guatari identifica no processo de construção de subjetividades um poder de elaboração desse entendimento, outros autores percebem que não há como negligenciar a potencial hibridação humano-máquina a que o homem contemporâneo está exposto. Nota-se uma aproximação entre imagens mentais e visuais e uma importância crescente do processo de representação para que, de alguma maneira, consigamos visualizar como esses fragmentos subjetivos vão se organizando. Eclodem as mais variadas versões desses seres híbridos e não delineados, reforçando a ideia do papel determinante que a imagem exerce sobre a sociedade ocidental pós-moderna.

Portadoras de símbolos e valores agregados, as imagens visuais e as representações gráficas possuem uma pluralidade que, como aponta Bachelard (*apud* DURAND: 1999), contém seu próprio tempo e espaço, numa relatividade específica e não assimétrica. É um sistema composto por significações e símbolos onde as explicações lineares ou por lógica dedutiva não são suficientes para estudar suas motivações. Para Durand:

Torna-se necessário procurar as categorias motivantes dos símbolos nos comportamentos elementares do psiquismo humano, reservando para mais tarde o ajustamento desse comportamento aos complementos diretos ou mesmo aos jogos semiológicos (DURAND: 1999, p. 62).

Símbolos e sinais são empregados nos possibilitando uma análise dessa representação. Encontramos elementos que nos permitem especular que valores foram agregados àquela imagem, seja ela visual ou verbal. Mesmo que esta identidade esteja constantemente em mutação, identificamos uma necessidade de construí-la, pois ela é responsável por parte das significações que produzimos enquanto sujeitos. Sem essa identidade, originada pelo próprio sujeito através de um processo de individualização (Castells: 2003, p.12), a tarefa de cumprir ao diversos papéis que exercemos no dia a dia torna-se mais difícil.

Essa designação de características capazes de separar o *eu* e o *outro* se constrói em instâncias conectadas por construções que contam com elementos depositados no imaginário. São esses elementos que nos permitem validar as representações que atribuímos a nós mesmos e estabelecer também qual é nosso lugar no mundo.

É assim que, através dos seus imaginários sociais, uma coletividade designa a sua identidade; elabora uma certa representação de si; estabelece a distribuição de papéis e das posições sociais (...) O imaginário social torna-se inteligível e comunicável através da produção dos “discursos” nos quais e pelos quais se efectua” (BACZKO: 1985, p.309-311).

Sendo assim, é preciso clarificar como os imaginários se constituem e buscar entender sua relação com os sistemas simbólicos que ajudam a construir e validar o sentido de identidade, de alteridade e até mesmo de materialidade. Cresce a demanda por examinar a construção social do *eu* para então podermos observar sua fragmentação e seu reordenamento diante dos ajustes do próprio imaginário. Citando Turkle, nesse contexto de ocupação dos planos físico e binário, “*as pessoas não apenas se transformam em quem fingem ser, fingem ser quem são ou quem gostariam de ser ou quem não gostariam de ser.*” (TURKLE: 1995, p. 284)

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS: SUJEITO, GAME, AVATAR - RELAÇÕES CONTEMPORÂNEAS DIALÓGICAS

A construção da subjetividade do sujeito contemporâneo se mostra como um jogo de ser e não ser. Um caminho entre o projetado, o “fingido” e o real. Temos um sujeito que precisa acionar uma espécie de botão liga-desliga entre os diversos papéis que ocupa, construindo um jogo entre as figuras que habitam seu imaginário. Esse botão liga-desliga de tanto ser acionado começa a dar sinais de curto e por vezes vemos misturados os significados de elementos que aparentemente eram distintos.

Nesse contexto, o jogo digital, o game, o videogame, independente da nomenclatura utilizada, se apresenta como um fenômeno da cultura contemporânea que é capaz de fornecer novos elementos nesse liga-desliga existente na construção do entendimento da subjetividade. Suas dinâmicas e seus elementos compositivos permitem que o jogador adote o avatar como a figura que media sua existência nesses outros universos que os jogos digitais nos apresentam. Essa mediação entre o *Self* do universo físico e as muitas outras identidades assumidas nos diversos metaversos que ele habita interfere na construção do seu imaginário e da sua identidade.

Nossa proposta neste estudo foi a de discutir a relação estabelecida entre o sujeito contemporâneo e o jogo digital, tendo a figura do avatar como mediadora dessa relação. Propusemo-nos a investigar se essa nova relação interferia nos diversos reordenamentos conceituais verificados na contemporaneidade. Para tanto, debruçamo-nos sobre três principais temáticas: o imaginário enquanto formação discursiva, a subjetividade contemporânea e o corpo enquanto reformulações conceituais impulsionadas por uma presença cada vez mais constante dos meios digitais em nosso cotidiano. O exame desses temas foi realizado tendo em perspectiva uma literatura que localiza o avatar e os jogos digitais na cultura contemporânea e o experimento realizado com um grupo de jogadores de MMORPG. Tudo posto e analisado, buscávamos elucidar a questão ilustrada abaixo:

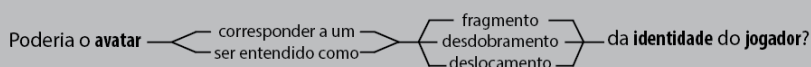


Figura 14 - Retomando a questão inicial.

Ao buscar um maior esclarecimento da relação jogo-avatar e o que vem sendo produzido nos meios acadêmicos sobre o assunto, investigamos publicações da área que auto se intitula *Game Studies*. Identificamos que, para o *Game Studies*, a relação estabelecida entre jogador e avatar se modifica de acordo com a natureza do jogo, que, por sua vez, modifica também o tipo de avatar encontrado. Entretanto, há entre os autores uma grande tendência em afirmar que o avatar é sim o jogador corporificado no ambiente do jogo, mesmo que suas matrizes epistemológicas sejam bastante variadas.

Castronova (2003) fala que o avatar é como o corpo da terra, um lugar onde o jogador deposita sua “mente” para agir naquele metaverso. Verificamos no experimento que isso se comprova, confirmando nossa primeira hipótese: **1. O jogador estabelece com seu avatar uma relação paralela a que tem com seu corpo físico, indo, assim, de encontro a um novo conceito de corpo e materialidade formados na contemporaneidade.** Ao analisar os dados encontrados no experimento, vemos que há a necessidade de ampliarmos essa hipótese. Faz se necessário incluir aí as oscilações desse entendimento, já que vemos que, para o jogador, o avatar ora está em paralelo ao seu corpo físico, ora assume lugar de mero objeto sob a posse desse jogador.

Há um grande empenho em construir o avatar, uma atenção aos detalhes que não é automatizada. Em média, nossos *Players* levaram 07'44” (sete minutos e quarenta e quatro segundos) percorrendo todas as opções ofertadas pelo jogo antes de tomar sua decisão. Dois deles, inclusive, levaram muito mais que 10 minutos nesse processo, indicando o valor que é dado por esses jogadores a imagem que eles carregarão no game. Paradoxalmente, vemos que todos os *Players* sabem que provavelmente nunca mais contemplarão essa imagem e que a natureza do jogo encobrirá sua criação com as dezenas de objetos ofertados, como capacetes, armas e acessórios.

Identificamos, assim, um vai e vem no valor simbólico atribuído aos elementos com o que o jogador lida dentro do jogo. A importância de cada item não é fixa, oscilando em peso e até mesmo em significação para o jogador, inclusive no que diz respeito a nossa figura central, o avatar. Ao percebermos isso, encaminhamo-nos para a comprovação de nossa segunda hipótese: **2. O imaginário do jogador é reforçado pelos elementos existentes no jogo, sendo esses elementos o espelhamento de questões simbólicas já dadas em outras instâncias que não o universo do jogo.**

Assim como no mundo físico, há um imaginário pré-estabelecido através do qual se constroem expectativas e estabelece-se um viés de normalidade. As representações contidas no jogo não estão desconectadas do sistema de significações do ambiente físico, são na verdade parte dele. Isso nos leva a concordar com autores como Baczko, Durand e Castoriadis, que têm pensamentos convergentes. Para esses autores, o imaginário, ou a imaginação, não são ilimitados e sim fruto de sistemas compostos por significações e símbolos cuja ambivalência (ou, por que não dizer, multivalência) permitem tantas variações quanto possível, onde o que hoje é claramente fantástico, pode vir a ocupar lugar de real em breve.

Isso, por sua vez, faz-nos concluir que precisamos encampar uma eliminação de um pensamento dual, contrapondo “real” e “ilusório”, *online* e *offline*, real e imaginário, físico e digital. Essas instâncias são parte constitutiva de um mesmo sistema de representações. A dialética entre os campos “real” e “ilusório” torna o game um campo fecundo para investigarmos questões relativas à noção de identidade do sujeito contemporâneo. Fazendo coro com o que aponta Baczko (1985), vemos que tal dialética não nos permite separar o “agente” da imagem que esse agente faz de si mesmo.

Em nosso experimento verificamos esse caráter sistêmico e dialético, já que a construção do avatar parece atender a necessidade do indivíduo de se ver representado, mas também sua necessidade (tal qual acontece no mundo físico) de ser aceito pelo grupo ao seu redor. Não há separação entre os anseios desses dois metaversos, embora a operacionalização desses anseios possa se dar de maneira diferente. Na verdade, temos um sistema de representação onde as imagens são, de fato, fenômenos pluralistas que, como afirmara Bachelard (*apud* Durand: 2002), têm sua coerência justamente em sua natureza sistêmica.

O metaverso do jogo apresenta uma ampliação do imaginário existente no mundo contemporâneo, um conjunto de regras negociadas com esse jogador e com o universo simbólico que o circunda. Entretanto, o universo simbólico partilhado com o que é considerado “real” pelo jogador parece ajudar replicar no ambiente do jogo a maior parte das regras existentes no mundo físico. Verificamos que essa dialética entre ser o avatar e identificar nele um agente externo se repete na aproximação entre os universos simbólicos compartilhados pelas instâncias do real e do mediado pela tecnologia, algo que poderíamos entender como um processo de domesticação desse imaginário ora radical. São elementos que saem do campo conceitual e são materializados de forma visual, transmutando-se assim, de conceito a representação.

Pensar nesse processo de construção de uma identidade dentro dos ambientes digitais nos leva a entender o avatar como um desdobramento do eu-jogador, um reordenamento da figura do “humano” agora promovido diretamente pela hibridação com a tecnologia, de modo a situar não só o avatar nesse terreno instável, mas também o valor simbólico que corpo e subjetividade adquirem nesse imaginário em construção.

A influência da cultura digital permitiu ampliar o conceito de corpo, repetindo o que já ocorreu em outros momentos históricos em que os elementos desse sistema complexo de significações se retroalimentam. Esse processo autofágico permitiu que adequações e modificações de diversos conceitos ocorressem. O corpo virtual sofre as mesmas demandas do corpo físico, reforçando um imaginário em torno do corpo que parte dos mesmos princípios herdados da idade média. Corpo *versus* mente.

O avatar aparece interpretado como aquele que opera a presença do jogador dentro daquele universo virtual escolhido. É o corpo que a mente habita. Uma materialização de um corpo virtual cuja relação subjetiva estabelecida se vale da noção de corpo clássico. Para alguns autores, essa possibilidade de hibridação traz um espaço para a ampliação do entendimento de corpo, alcançando um status cada vez mais simbólico.

Temos uma aproximação entre corpo e imaginário, tendo o avatar como ponte, podendo usá-lo também como ligação com os processos de formação de subjetividades na contemporaneidade. Nosso experimento registrou que mesmo não se vendo, mesmo estando teoricamente livre das demandas sociais vigentes para a beleza, o jogador ainda assim atende as demandas desse imaginário acerca do corpo. Contraditoriamente, ele obedece a questões externas a ele, implementadas pelo grupo, mas reforça a ideia de que o corpo é uma construção sob seu controle. Ele tem o domínio da escolha, mas de onde vem o controle pelo significado dessas escolhas?

Somos, assim, apresentados a uma oposição entre o sujeito individual e o coletivo, que, segundo Guatari (1992), precisa ser superada em direção à conceituação das subjetividades. A subjetividade seria, de fato, plural e polifônica e não necessariamente parte de um processo emancipador do sujeito. O entendimento de corpo, ou corpos, associado a identidade é que permite ao sujeito operar essa polifonia.

Nossos jogadores caminham com seus avatares sem elaborar um pensamento analítico sobre sua relação com ele, mas, quando convidados ao diálogo, permitem-nos perceber como o viés subjetivo está lado a lado com o conjunto de significações trazido em seu imaginário. Existe, ao se falar da construção do avatar e de seu uso como um “corpo digital”, uma mescla de sentidos individuais e de significados que emanam do próprio grupo.

Como dissemos anteriormente, o poder de escolha e a ilusão de domínio sobre o corpo, a máquina e o sujeito criam uma diferenciação e uma heterogeneidade promovidas pelo uso dos recursos tecnológicos como dispositivos de produção de subjetividade. Ao trazermos tais colocações para o universo do nosso experimento, notamos que os jogadores optam muito mais por uma construção de identidade que é bastante projetiva: eles querem se ver no avatar.

Ao responder a esse desejo por identificação, o sujeito busca por reforçar no avatar aquilo que ele acredita torná-lo único. O jogador tem suas singularidades reforçadas, uma vez que busca reproduzi-las em seu avatar, mas, ao mesmo tempo, sente uma necessidade de aceitação pelo grupo. O que pudemos verificar é que existe uma identidade projetiva, onde parte do jogador é momentaneamente transferida para o avatar. Ao analisar as falas dos jogadores, vemos que existe uma oscilação entre o que eles consideram eles de fato e a personagem que adotam no game.

É preciso resgatar o conceito de hibridação que está presente nesse processo. Surgem novas linguagens e são formadas subjetividades que permitem ao homem contemporâneo entender sua aproximação com os elementos tecnológicos como parte formadora da sua identidade, tornando a assimilação do processo de hibridação com a máquina um processo quase que natural. Vemos em nossos *Players* uma oscilação entre seu entendimento de hibridação, mas também lhes parece necessário entender sua personagem e avatar como parte da sua identidade. Significa dizer que, para que o processo de construção de subjetividade ocorra, há a necessidade de que também possamos identificar o outro.

Esse “outro” pode, inclusive, ser uma parte de você que é deslocada nos momentos que lhe convém, como parece acontecer com o avatar. Um avatar que o *Player* entende como parte de sua identidade, mas que, sendo usado por outro, não adquire o mesmo valor simbólico. Durante nosso experimento, descobrimos que, paradoxalmente, nossos *Players* afirmam sim reconhecerem o avatar como sua representação, mas que identificam o outro muito mais pelas mensagens textuais trocadas e pelo *nick* adotado do que pelo avatar que esse outro jogador usa.

Esse aspecto relativo a alteridade não foi explorado por esta tese, mas reconhecemos aí um outro enfoque importante nesse processo de formação de subjetividade pelo qual passa o sujeito contemporâneo. Determinar os limites do “eu” está intimamente ligado a determinar o espaço ocupado pelo “outro”. E este é mais um diálogo a ser reconstruído no mundo contemporâneo, ajudado inclusive pelo ferramental construído nos estudos em comunicação.

Após examinado nosso caminho até aqui, atrevemo-nos a afirmar que fica cada vez mais evidente que a corporeidade proporcionada pelo avatar dentro do contexto do game carrega em si também uma certa transposição de identidade. O “eu” do jogador passa uma fração sua a esse corpo virtual, construído dentro do ambiente do jogo, ajudando a construir o que podemos chamar de “identidade virtual”. Esse novo eu (corporificado pelo avatar) não se isola do primeiro eu, o físico, ou de outros “eus” que esse sujeito possua. O que se observa é a dialética entre as instâncias *online* e *offline*, relação composta por contiguidades e rupturas, comprovando também a natureza sistêmica do imaginário e das representações fruto desse sistema.

Esse percurso construído entre a revisão de literatura, nosso experimento e sua análise parecem ter nos levado a comprovar também nossa terceira hipótese: ***O avatar se constitui como um fragmento da identidade do jogador resgatando aqui a ideia de harmonia proposta por Aristóteles, em que encontramos a unidade da identidade do sujeito da contemporaneidade diretamente ligada à composição harmônica de suas diversas identidades.*** A filosofia aristotélica nos apresenta um embate entre o caos e a harmonia, transferindo para a questão da Beleza o conceito de justa medida, que, nesse caso, nasceria do equilíbrio entre as partes e o todo. Podemos transpor essa mesma discussão para a construção da identidade desse sujeito da contemporaneidade que, quase obrigatoriamente, tem a necessidade de ordenar as diversas identidades que assume, administrando, inclusive, suas representações visuais e gráficas.

Portanto, a imagem construída de um avatar está para o jogador como uma de suas representações gráficas e visuais, associando-se a uma série de outras representações que passam tanto pela dimensão material quanto pela organização compositiva de *bits* dos inúmeros metaversos que ele habita. Esse fluxo não passa por uma racionalização, um momento consciente em que se decide qual parcela do *Self* iremos utilizar. Poderíamos comparar esse fluxo entre diferentes fragmentos como o que acontece com os aparelhos celulares em busca de sinal. O receptor do aparelho de celular muda de uma antena a outra, de um sinal ao outro, buscando a melhor

opção para aquele momento, sem nem mesmo informar ao usuário. Esses fragmentos de identidade também se comportam assim, o sujeito acessa aquele que melhor preenche o espaço naquele momento. Sem esforço. Sem racionalização. São fragmentos de um mesmo todo, harmonicamente alinhados e permitindo uma ampliação de subjetividades própria do mundo contemporâneo.

Somos um emaranhado de representações e subjetividades justapostas, num fluxo de acessos e substituições tão rápido quanto a troca de armas de um jogo de MMORPG. Trazemos nelas um apanhado do imaginário que nos cerca e reforçamos simbolismos e significações que nos permitem reconhecer quem somos, quem gostaríamos de ser e quem, por hora, fingimos ser. Não importa o metaverso que habito, os elementos que organizo e as questões com que lido (ou ignoro) são parte desse mesmo fluxo, permeado, inclusive, por nossas incertezas a respeito do *Self*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, E. **Computer Game Studies, Year One**. *In*: Game Studies, n. 1, 2001. Disponível em: <<<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>> Acessado em 09/07/12 >> Acessado em: 18.02.2012.

ALBORNOZ, S. G. **Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi**. 2009. *In*: *Cad. psicol. soc. trab.*, São Paulo, n. 1, vol. 12 junho. 2009. Disponível em:
<<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&nrm=iso>>. Acessado em 22.10.2014.

AMARAL, A; NATAL, G. & VIANA, L. **Netnografia como Aporte Metodológico Da Pesquisa Em Comunicação Digital**, 2008. *In*: *Sessões do imaginário: cinema, cibercultura, tecnologias da imagem*, nº. 20, ano XIII. Disponível em: <<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/famecos/ojs/index.php/famecos/article/view/4829/3687>>> Acessado em 05.06.2013.

ARISTÓTELES; HORÁCIO & LONGINO. **A Arte Poética**. São Paulo: Cultrix, 2014.

AVEDON, E. & SUTTON-SMITH, B. **The Study of Game**. New York: John Wiley, 1971.

BACHELARD, G. **A poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____ **L'air ET lês songes**. Paris: Jose Corti, 1990.

_____ **A água e os sonhos: ensaio sobre a imaginação da matéria**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BACZKO, B. **A imaginação social**. In: LEACH, Edmund et Al. *Anthropos-Homem*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985.

BARBIER, R. **Sobre o imaginário**, 1994. In: *Em Aberto*, ano 14, nº.61, p.15 – 23 jan/mar. Disponível em:
<<<http://www.emaberto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/908/814>>>
Acessado em 05.08.2013.

BAUER, M. W. & GASKELL, G. **Pesquisa Qualitativa. Contexto, Imagem e Som**. Petrópolis: Vozes, 2003.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2007.

_____ **O poder da Identidade (volume 02)**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2003.

CASTORIADIS, C. **A Instituição Imaginária da Sociedade**. Tradução por Guy Reynaud. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 1975.

CASTRONOVA, E... **Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier**, 2001. *In: CESifo Working Paper*, 2001, nº. 618, December. Disponível em: <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828> Acessado em: 10.10.2013.

_____. **Theory Of The Avatar**. 2003. Disponível em: << http://www.cesifo-group.de/pls/guestci/download/CESifo%20Working%20Papers%202003/CESifo%20Working%20Papers%20February%202003%20/cesifo_wp863.pdf>> Acessado em 14.01.2014.

CEMIN, A. B. **Entre o cristal e a fumaça: afinal o que é o imaginário?** 2001. *In: Revista Labirinto*. Ano I nº. 1 - Abril - Junho. Disponível em: << <http://www.cei.unir.br/artigo14.html>>> Acessado em 06.08.2013.

CHIUPPESI, M. **MMORPG: a review of social studies**, 2005. Disponível em: << <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.103.2184&rep=rep1&type=pdf>>> Acessado em 03.10.2013.

COLEN, E.M. & QUEIROZ e MELO, M de F. **Os avatares como mediadores no jogo de papéis**. 2010. *In: Revista Lapid – vol. 05, nº1 (2010)*. Disponível em: <<HTTP://www.ufsj.edu.br/porta2-repositorio/file/revistalapid/volume5_n1/colen_e_queiroz_e_melo.pdf>> Acessado em 17.07.2013.

COUTINHO, I. **Leitura e análise de imagem**. *In: DUARTE, Jorge & BARROS, Antônio – Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação – São Paulo: Atlas, 2010.*

CRAWFORD, C. **The Art of Computer Game Design**. 2000. Disponível em: << http://www.vic20.vaxxine.com/wiki/images/9/96/Art_of_Game_Design.pdf>> Acessado em 25.04.2014.

CRUZ, T. P. **O Jogo Da Obra De Arte: Uma Compreensão Fenomenológica**. 2009. *In: Revista Páginas de Filosofia, São Paulo, n. 2, v.04 p. 3-16, julho-dezembro. 2012.* Disponível em: << <https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/PF/article/viewFile/3448/3356> >> Acessado em 18.10.2013.

CRUZ Jr, G. & SILVA, E. M. **A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI**, 2010. *In: Revista Brasileira da Ciência do Esporte*, 2010 vol.32 nº2-4, p. 89-104, Dezembro. Disponível em: << <http://www.scielo.br/pdf/rbce/v32n2-4/07.pdf> >> Acessado em 12.09.2013.

DAMÁSIO, A. **O mistério da consciência: Do corpo e das emoções ao conhecimento de si**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

DEBUS, M. (Org.). **Manual para excelência em la investigación mediante grupos focales**. Pennsylvania: University of Pennsylvania/ Applied Communications Technology, Needham Porter Novelli, 1988.

DINIZ, L.A.G. **Ciborgues, Subjetividades Maquínicas, Cíbridos e Híbridos Eo Imaginário Contemporâneo**. 2013. *In: Artefactum – Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia*, ano V, nº 1, maio. Disponível em:

<<<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/127/213>>>
Acessado em 15.08.2013.

DUBY, G. **Idade Média. Idade dos homens**. São Paulo: Cia das Letras, 2011.

DURAND, G. **O Imaginário**. São Paulo: Ed. Difel, 1999.

_____ **A Imaginação Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 2000.

_____ **As estruturas Antropológicas do Imaginário**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2002.

DURKHEIM, É. **Sociologia e filosofia**. São Paulo: Ícone, 1994.

FEHER, M. *ET aliii*. **Fragments for a history of the humam body**. New York: Zone Books, 1989.

FRANÇA, V. R. V. **Discurso de identidade, discurso de alteridade: a fala do outro**, 2002. *In*: FRANÇA, V. R. V. (org) *Imagens do Brasil: modos de ver, modos de conviver*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

GENDLIN, E.T. **Experiencing: A variable in the process of therapeutic change**, 1961. *In*: *American Journal of Psychotherapy*, 1961, Vol. 15, 233-245 - Traduzido e adaptado por: João Carlos Caselli Messias e Daniel Bartholomeu.

GONDIM, S. M. G. **Grupos focais como técnica de investigação qualitativa: desafios metodológicos**, 2002. *In*: *Paidéia (Ribeirão Preto)*, nº24, 149-161, janeiro. 2002. ISSN 1982-4327. Disponível em <<<http://www.revistas.usp.br/paideia/article/view/6109/7640>>>. Acessado em 15.12.2014.

GOUGH, R. D. **Player attitudes to avatar development in digital games: an exploratory study of single-player role-playing games and other genres**. Tese de doutorado do Department of Information Science, Loughborough University, 2013.

GRAU, O. **Arte Virtual**. São Paulo: Editora UNESP, Editora SENAC, 2007.

GRENEIR, C. **O Corpo**. São Paulo: Annablume, 2005.

_____ **O corpo em crise: novas pistas e curto-circuito das representações**. São Paulo: Annablume, 2010.

_____ **Da cozinha de deus as membranas virtuais do homem**, 2010(a). *In*: GREINER, C. & AMORIM C. *Leituras do corpo*. São Paulo: Annablume, 2010.

GUATTARI, F. **Caosmose: Um novo paradigma estético**. São Paulo: Editora 34, 1992.

HALL, S. **A identidade cultural na pós – modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2005.

HARAWAY, D. **Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature**. Nova York : Routledge, 1991.

HELD, J. **O Imaginário no Poder**. São Paulo: Summus, 1980.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JOHNSON, S. **Cultura da Interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 2001.

KIND, L. **Notas para o trabalho com técnica de grupos focais**. 2004. *In: Psicologia em Revista, Belo Horizonte, n.º. 15v, 10, p.: 124-136, junho, 2004. Disponível em <<http://www.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20041213115340.pdf>>. Acessado em 06.09.2014.*

KOZINETS, R. V. **The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities**, 2002. *In: Journal of Marketing Research, n.º.39, p.: 61-72, fevereiro, 2002. Disponível em: <<<http://www.nyu.edu/classes/bkg/methods/netnography.pdf>>> Acessado em: 05.06.2013.*

_____. **Netnography: doing ethnographic research online**, York: Sage Publicatinos, 2009.

KROMAND, D. **Avatar Categorization**. Tokyo: 2007. Disponível em: <<<http://www.digra.org/dl/db/07311.16435.pdf>>> Acessado em 11.05.2012.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas: Papirus, 2003.

_____. **Antropologia do Corpo e Modernidade**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2012.

LE GOFF, J. **O Deus da Idade Média: conversas com Jean-Luc Pouthier**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

LE GOFF, J. & TRUONG N. **Uma História do Corpo na Idade Média**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

LE MOS, A. **Corpo Hipertexto**, 2002(a). Disponível em: <<<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cap5.html>> > Acessado em: 10.08.2013

_____. **Cyborgs Protéticos e Interpretativos**, 2002(b). Disponível em: <<<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cap6.html>> > Acessado em: 10.08.2013.

_____. **Cibercultura, cultura e identidade: em direção a uma “Cultura Copyleft”?**. 2009. *In: Contemporânea - Revista de Comunicação e Cultura, vol.2, n.º 2, p 9-22, Dezembro. Disponível em:*

<<<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/3416/2486>>> Acessado em 16.10.13.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIAKOPOULUS, M. **Análise Argumentativa**, 2003. *In: BAUER, M. W. & GASKELL, G. Pesquisa Qualitativa. Contexto, Imagem e Som. Petrópolis: Vozes, 2003. p.: 218-243*

LOPES, D. A. **Entre Evas e Humanos: uma abordagem da relação homem – máquina através da animação japonesa néon genesis evangelion**. Dissertação de mestrado do programa de Cultura Visual FAV-UFG, 2006.

LOPES, D. & OLIVEIRA, S. **Avatar, Game e Subjetividade: Desdobramentos o Imaginário Acerca do Corpo**, 2013. *In: Artefactum – Revista De Estudos Em Linguagem e Tecnologia*, ano V, nº 1, maio. Disponível em: << <http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/117/209>>> Acessado em: 15.08.2013.

MÄYRÄ, F. **10 Years of Game Studies**. 2013. Disponível em: <<<http://fransmayra.fi/2013/08/28/10yearsofgamestudiesnotes/>>> Acessado em: 01.09.2013.

MESSIAS, J.C.C. & CURY, V.E. **Psicoterapia Centrada na Pessoa e o Impacto do Conceito de Experiencição**. *In: Psicologia Reflexão e Crítica, Porto Alegre*, nº 03, .v. 19, 2006. p.: 355 – 361. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722006000300003&lng=en&nrm=iso>> Acessado em: 16.01.2015.

MORAES, D. **Notas sobre o imaginário social e hegemonia cultural**, 2004. Disponível em: << <http://www.artnet.com.br/gramsci/arquiv44.htm>>> Acessado em 04.05.2013.

MORGAN, D. **Focus group as qualitative research. Qualitative Research Methods Series** Londres: Sage Publications, 1997.

MORIN, E. **A noção de Sujeito**, 1996. *In: SCHINITMAN, Dora Fried (org.) Novos Paradigmas, cultura e subjetividade*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

PETRY, L. C. **Por uma ontologia dos metaversos e games**, 2011. *In: Revista Comunicação e Linguagens*, nº 42. Disponível em: <<http://www.topofilosofia.net/unity3d/GamePad2011>>> Acessado em 26.11.2012.

PERANI, L. **Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos**. *In: Anais do XII Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação - Celacom*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/3/31/33_-_Games_studies_Brasil_-_Leticia.pdf>> Acessado em 08.07.2012.

PERUZZO, C. M. K. **Observação participante e Pesquisa-ação**, 2010. *In: DUARTE, J. & BARROS, A. – Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação – São Paulo: Atlas, 2010.*

RUDIGUER, F. **Cibercultura e pós-humanismo**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. Boston: The MIT Press 2004.

SANTAELLA, L. **Comunicação e Pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hackers Editores, 2001.

_____. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **A tecnocultura atual e suas tendências futuras**, 2012. *In: Revistas Signo y Pensamiento*, nº 30, 2012, p. 30-43. Disponível em: <<<http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/2408/1692>>>. Acessado em: 23.10.2013.

SCHLEMMER, E. & BACKES, L. **METAVERSOS: novos espaços para construção do conhecimento**, 2008. *In: Revista Diálogo Educacional*, vol. 8, nº 24, p. 519-532. Disponível em:

<<<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=189116834014>>> Acessado em 07.12.2012.

SEBEEK, T. **The sign is Just a sign**. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

SIBILA, P.O **homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVA, T. T. (org). **Pedagogia dos Monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

TAVINOR, G. **Definition of Videogames**. 2008. Disponível em: <<<http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=492>>> Acessado em 13.05.2014.

TAKAHASHI, J. **Dimensões do corpo contemporâneo**. *In: GREINER, Christine & AMORIN, Claudia (org.) Leituras do Corpo*. São Paulo: Annablume, 2010.

TAYLOR, T.L. **Living Digitally: embodiment in Virtual Worlds**. 2002. *In: SCHROEDER, R. The social Life of Avatars*. London: Springer-Verlag, 2002.

TEIXEIRA, L. F. B. **Criticismo ludológico e Novos Média: introdução**, 2007. *In: Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames*. São Leopoldo: Unisinos, 2007. Disponível em: <<<http://projeto.unisinos.br/sbgames/anais/gameecultura/fullpapers/34149full.pdf>>> Acessado em 08.07.2012.

THURAU, C. & DRACHEN, A. **Naming Virtual Identities: Patterns and Inspirations for Character Names inWorld of Warcraft**, 2011. Disponível em: <<<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2176621>>> Acessado em 02.10.2013.

TURKLE, S. **A Vida no Ecrã: A Identidade na era da Internet**. Lisboa: Editora Relógio D'Água, 1997.

WUNENBURGER, J.J. **O imaginário**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

_____. **O arquipélago imaginário do corpo virtual**, 2006. *In: Revista ALEA*, vol 8, nº 2 p. 193-204, julho – dezembro. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-106X2006000200003&script=sci_arttext>> Acessado em 05.10.2013.

OBRAS CONSULTADAS

Durante nosso percurso investigativo diversas leituras foram feitas e outras tantas obras foram consultadas. Eventualmente esses conteúdos não foram incorporados diretamente na tese, mas foram indispensáveis para a construção do pensamento apresentado nas páginas desse trabalho. Sendo assim, achamos por bem acrescentar um último tópico no qual apresentamos esse material consultado ao longo da construção da pesquisa.

A título de organizar melhor esse conteúdo optamos por apresentar aqui esse material dividido por temática, apresentando o material consultado ao longo da construção da pesquisa. Segue a listagem desse material:

AVATAR | GAME STUDIES

AARSETH, E. J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press, 1997.

_____. **Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The temporality of Ergodic Art** *In*: Marie-Laure Ryan (ed.): *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana Press, 1999.

_____. **Playing Research: Methodological approaches to game analysis**, 2003. *In*: *Fine Art Forum*, Vol 17, Issue 8, Agosto, 2003. Disponível em: <<<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>>. Acessado em: 20.10.2013.

DARLEY, A. **Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle** *In* New Media Genres. London: Routledge, 2000.

DE ANDRADE, L.. **O Herói Informacional. Dinâmicas corporais do RPG inscritas no design do jogo eletrônico**, 2011. *In*: *Revista Ciberlegenda*, Janeiro. 2011. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/212/108>>. Acessado em: 20 Out. 2013.

DOVEY, J. & KENNEDY. H. **Game Cultures: Computer Games as New Media**. Milton Keynes: Open University Press, 2006.

FEITOZA, M. & SANTAELLA. L. **Mapa do Jogo**. São Paulo: Ed. Cengage Learning, 2008.

FOSSHEIM, H. ; SAGENG, J. R. & LARSEN, T, M. **The Philosophy of Computer Games**. Londres: Springer, 2011.

FRASCA, G. Narratology meets **Ludology: Similitude and differences between (video)games and narrative**. Helsinki: Parnasso #b3, 1999, Disponível em: <<<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> . Acessado em: 20.10.2013.

_____. **Video Games of the Oppressed: Video Games as a Means for Critical Thinking and Debate**. Dissertação (Mestrado) School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, Atlanta, 2001.

Disponível em: <<<http://www.ludology.org/articles/thesis/>>>. Acessado em: 20.10.2013.

_____. **Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and other Trivial Issues.** *In:* WARDRUP-FRUIN, N. & HARRIGAN, P. First Person. *New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge: MIT Press, 2004.

FROMME, J. & UNGER, A. **Computer Games and New Media Cultures**. Dordrecht: Springer, 2012.

HOURIGAN, Ben. **The Utopia of Open Space in Role-Playing Videogames**, 2003. *In:* Fine Art Forum, Vol 17, Issue 8, Agosto, 2003. Disponível em: <<<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Hourigan.pdf>>>. Acessado em: 20.10.2013.

JUUL, J. **What computer games can and can't do**. 2000. Disponível em: <<<http://www.jesperjuul.dk/text/WCGCACD.html>>>. Acessado em: 20.10.2013.

_____. **A casual revolution: Reiventing video games and their players**. London: The MIT Press, 2010.

_____. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press, 2005.

KLEVJER, R. **Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games**, 2011. *In:* FOSSHEIM, H. ; SAGENG, J. R. & LARSEN, T, M. *The Philosophy of Computer Games*. Londres: Springer, 2011.

_____. **Representation and virtuality in computer games**, 2013. Disponível em:

<<http://runeklevjer.files.wordpress.com/2013/10/klevjer_representationandvirtuality.pdf>> Acessado em: 20.10.2013.

_____. **What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games**. Tese (doutorado) - University of Bergen, 2006.

Disponível em: <<http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf>>. Acessado em 20.10.2013.

LINDEROTH, Jonas. 2005. **Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props [online]. In: Aesthetics of Play Conference Proceedings** .Disponível em: <<http://www.aestheticsofplay.org/king.php>>. Acessado em: 21.10. 2013.

MORAIS, N. S. & RAPOSO, R. **MMORPGs e culturas de convergência**, 2010.

Disponível em:

<<http://repositorio.ipv.pt/bitstream/10400.19/500/1/MMORPGs_CC.pdf>>. Acessado em: 10.10.2013.

PINHEIRO, C. M.; BRANCO, M. A.. **Tipologia dos jogos, Narratologia, Ludologia.** *In:* *Revista Famecos/PUCRS*. nº 15, Porto Alegre, 2006.

RAESSENS, J. & GOLDSTEIN, J. **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2011.

SALGADO, M. M. **Sociabilidade em espaços digitais complexos de MMORPGs**. Dissertação (mestrado) — Faculdade Cásper Líbero, Programa de Mestrado em Comunicação — São Paulo, 2011.

SCHOROEDER, R. **The social life of avatars**. Londres: Springer, 2002.

_____. **Rethinking science, technology and social change.** Palo Alto: Stanford University Press, 2007.

_____. **Avatar at work and play.** Londres: Springer, 2010

WOLF, M. J. P. & PERRON, B. **The Video Game Theory Reader.** Nova York: Taylor & Francis Ltd, 2003.

_____. **The Video Game Theory Reader 2.** Londres: Routledge, 2008.

CULTURA DIGITAL | IDENTIDADE VIRTUAL

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios.** Chapecó: Argos, 2009.

BARROS, Eduardo Portanova. **Maffesoli e a investigação de sentido: das identidades às identificações.** *In:* Revista Ciências Sociais Unisinos. Vol. 44. Nº 3. set/dez 2008, p. 181-185. Disponível em: <<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93813078002>>> Acessado em 28.11.2013

BAUDRILLARD, J. **A sombra das maiorias silenciosas.** São Paulo: Brasiliense, 1985.

BAYN, N. **Personal connection in the digital age.** Cambridge: Polity Press, 2010.

BESSIERE, K., SEAY, F. & KIESLER, S. **The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. Cyberpsychology and behavior,** 2007. Disponível em: <<http://citation.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/1/0/3/1/7/pages103174/p103174-3.php>> Acessado em: 20.10.2013.

BOYD, D. **Social network sites as networked publics: Affordances, dynamics, and implications.** *In:* PAPACHARISSI (Ed.). *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites.* New York: Routledge, 2011.

COELHO, D.. **Pós-modernidade: um olhar sobre as modificações nas interações sociais cotidianas.** *In:* *Sessões do Imaginário – Cinema | Cibercultura | Tecnologias da Imagem,* Porto Alegre, nº 18, jul. 2013. Disponível em: <<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/11995/9522>>>. Acessado em: 20.10.2013.

FELINTO, E. & SANTAELLA L. **O Explorador de Abismos: Vilém Flusser e o Pós-humanismo.** São Paulo: Ed. Paulus, 2012.

GOFFMAN, Erving. **As representações do Eu na vida cotidiana.** Petrópolis: Ed. Vozes, 2009.

HINE, C. **Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet.** Londres, Berg Publishers, 2005.

_____. **Virtual Ethnography.** Londres: Sage Publications Ltd, 2000.

KLAstrup, L. **Towards a poetics of Virtual Worlds: Multi-user textuality and the emergence of story.** Tese de doutorado. Copenhagen: IT University.

LEMOS, A. **Ciber-socialidade: tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** *In* *Revista Logos: comunicação e universidade.* Rio de Janeiro, nº 01, vol. 04, 1997.

Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/ojs/index.php/logos/article/view/14575/11038>> Acessado em 20.08.2013.

MAFFESOLI, M. **A conquista do presente**. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.

_____ **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense, 1987.

_____ **Au creux des apparences. Pour une ethique de l'esthétique**. Paris: Plon, 1990.

_____ **A sombra de Dionísio**. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

_____ **A conquista do presente**. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001

_____ **Info Aesthetics**. Londres: Bloomsbury Academic, 2014 .

MARÇAL, M., DE MELLO, S., CORRÊA, M.. **As crises silenciadas pela modernidade e pelas tecnologias da cultura da virtualidade real**. *In: Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, nº 19, mai. 2012. Disponível em: <<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/fzva/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/11351/7742>>>. Acessado em: 20.10.2013.

MEAD, G. H. **Mind, self and Society**. Chicago: University of Chicago Press, 1967

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa, Instituto Piaget, 1991.

NASCIMENTO, R., SILVA, E. & SILVA, O.. **Sujeito proativo, autonomia e novas tecnologias: desafios na construção do humano na pós-modernidade**. *In: Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, nº 17(1), mai. 2010. Disponível em:

<<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/fzva/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/6885/5015>>>. Acessado em: 20.10.2013.

NOGUEIRA, H. G. P. **A construção do sujeito em Maffesoli e Guattari**. *In: Revista Logos: comunicação e universidade*. Rio de Janeiro, nº 01, vol. 04, 1997. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/ojs/index.php/logos/article/view/14575/11038>>> Acessado em 20.08.2013.

RIBEIRO, J. C. & THOMAZ, F. **Sobre “Experiência” em MMORPGS: Reflexões Sobre A Relação dos Corpos com Ambientes Simulados a Partir de World Of Warcraft**. 2013. *In: Anais do :SimSocial 2013*. ISSN 2237-7213 (Vol. 1 – 2013) Disponível em: <<http://gitsufba.net/anais/wp-content/uploads/2013/09/13n1_sobre_49811.pdf>>. Acessado em: 20.10.2013.

SANTAELLA, L. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Ed. Paulues, 2007.

TRIVINHO, E.. **Espaço público, visibilidade mediática e cibercultura: obliteração estrutural da esfera pública no cyberspace**. *In: Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, nº17 (3), jan. 2011. Disponível em: <<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/fzva/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/8194/5883>>>. Acessado em: 20.10.2013.

TURKLE, S. **Second Self**. Cambridge: MIT Press, 2005.

_____ **Alone Together**. Nova York: The Perseus Books Group, 2013

CORPO

BLACKMAN, L. **The Body: the Key Concepts**. Londres: Berg Publishers, 2008.

_____. **Immaterial Bodies: Affect, Embodiment, Mediation**. Londres: Sage Publications, 2012.

COURTINE, J. J., VIGARELLO, G & CORBIN, A. **História do corpo**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2008.

GARCIA, W. **Corpo e Subjetividade: Estudos Contemporâneos**. São Paulo: Jubela livros, 2006.

HANCOCK, P. **The Body, Culture and Society**. Milton Keynes: Open University Press, 2001

MIRANDA, P. **O filósofo, o corpo e o inteligível no Fédon**. *In: Revista Intuitio*, Porto Alegre, nº 6, jun. 2013. Disponível em: <<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/intuitio/article/view/13425/9382>>> Acessado em: 20.10.2013.

SANTAELLA, L. **Corpo e Comunicação**. São Paulo: Paulus Editora, 2004

SHINKLE, E. **Gardens, games, and the anamorphic subject: tracing the body in the virtual landscape**, 2003. *In: Fine Art Forum*, Vol 17, Issue 8, Agosto, 2003. Disponível em: <<<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Shinkle.pdf>>>. Acessado em: 20.10.2013.

SIBILIA, P. *A técnica contra o acaso: os corpos inter-hiperativos da contemporaneidade*. *In: Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, nº 18, dez. 2011. Disponível em: <<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/fzva/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/10373/7273>>>. Acessado em: 20.10.2013.

NETNOGRAFIA

REBS, R.R. **Lugares de apropriação em Social Network Games: construindo identidades por meio do entretenimento**, 2013. *In: Sessões do imaginário: cinema, cibercultura, tecnologias da imagem*, ano XVIII, nº.29,p. 52-62.. Disponível em: <<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/13074>>> Acessado em 08.09.2013.

Apêndice 01: Guia de Bolso

Este é um guia rápido de termos e expressões ligadas ao universo do MMORPG. Ele está organizado em três sessões: Glossário de termos e expressões, apresentando o léxico dos jogos eletrônicos; uma breve apresentação dos principais congressos, associações e publicações relacionados aos jogos eletrônicos e a área em ascensão dos Game Studies e, finalmente, uma listagem com os sites que são citados por essas organizações, configurando o que chamamos de "imprensa especializadas".

Guia de Bolso

Apêndice 01

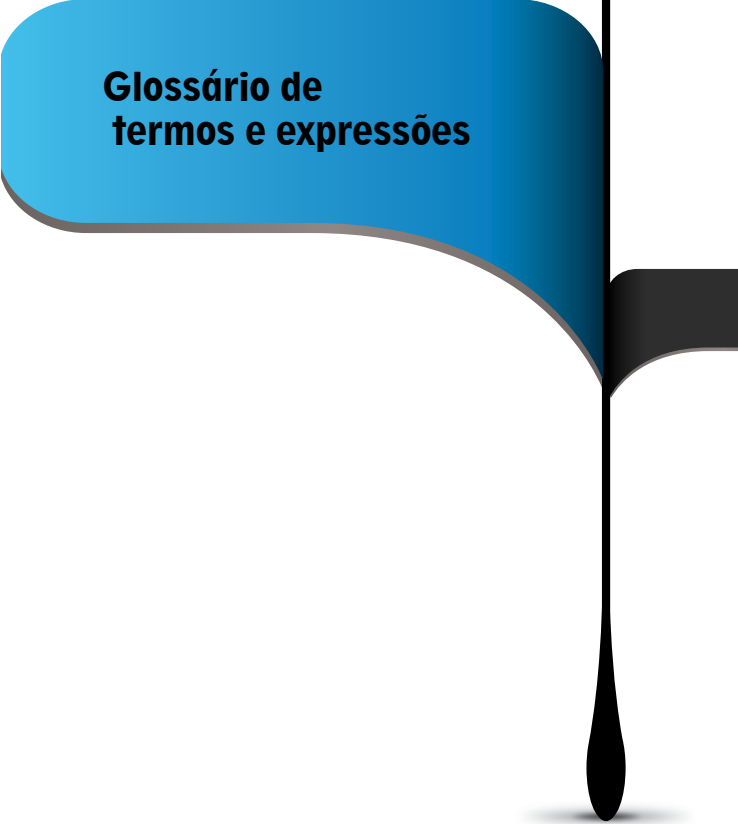
*Este é um guia rápido de termos e expressões ligadas ao universo do MMORPG. Ele está organizado em três sessões: **Glossário** de termos e expressões, apresentando o léxico dos jogos eletrônicos; uma breve apresentação dos principais **congressos, associações e publicações** relacionados aos jogos eletrônicos e a área em ascensão dos Game Studies e, finalmente, uma listagem com os sites que são citados por essas organizações, configurando o que chamamos de **"Imprensa especializadas"**.*

O objetivo deste pequeno guia é apenas de facilitar a compreensão do trabalho "Avatar, corpo e videogame: articulações entre comunicação, imaginário e narrativas" clarificando alguns termos recorrentes no trabalho e fornecendo parâmetros que validem o Levantamento Preliminar de Jogos que compõem o trabalho

Guia de Bolso

Avatar, corpo e videogame:

articulações entre comunicação, imaginário e narrativas



**Glossário de
termos e expressões**

1337

Tradução numérica para “elite” (pronunciado “leet,”). 1337 é uma gíria desenvolvida por hackers nos anos 1980 e é usada por toda internet. Muitas gírias desse grupo tem “vazado” para a cultura popular. De hoje, mas seu uso prevalece no mundo dos jogos on line onde a interação entre as pessoas ocorre textualmente

AE

Area Effect: usado para se referir a área afetada por feitiços ou habilidades. Também pode aparecer como AOE.

AFK

Away from keyboard: longe do teclado, indicando que o jogador irá se ausentar sem desligar o jogo.

Aggro

Como verbo e se refere a uma multidão hostil que tenha notado um jogador e está ativamente tentando atacar esse jogador. Como substantivo, refere-se à quantidade de “hostilidade” que o jogador tem gerado sobre a multidão. Na estratégia de combate típico, o lutador tenta evitar o máximo de agressão possível longe de jogadores mais fracos, tais como curandeiros e magos.

Alt

Abreviação para “alternate”. Refere-se ao caráter alternativo que um jogador tem de seu personagem principal. Esta não é uma categoria estável, é usada como estratégia para proteger seu personagem principal.

AO

Abreviação de “Anarchy On line”, indicando confusão ou falta de comando.

Attribute

Atributos do jogador: Força, Constituição, Destreza, Inteligência, etc

Bind

Em certos MMOs, os personagens são teletransportados de volta para um local seguro quando morrem. Este local é pré-determinado pelo usuário. O ato de determinar o local seguro requer uma ação explícita do usuário. Essa ação é conhecida como um Bind (ligamento). O local é normalmente referido como um ponto de ligação.

BoE

“bind on equip” - um termo popularizado no jogo World of Warcraft. Este termo refere-se a artigos que se tornam permanentemente ligados ao jogador, após terem sido comprados. Em outras palavras, o produto pode ser comercializado quando o jogador estiver fora da equipe.

BoP

Abreviação de “bind on pickup” - um termo popularizado no jogo World of Warcraft. Este termo refere-se a itens que se tornarão vinculado ao jogador após ele ter sido pego por um monstro. Em outras palavras, o item não pode ser trocado. Itens BoP comumente causam conflitos saques e disputas durante o jogo.

BrBrBr

Fala de jogadores brasileiros (geralmente de comportamento desabonador) que procuram outros brasileiros nos jogos on line. Saem digitando apenas “BrBrBr” sempre que são abordados por jogadores de outras línguas. O termo tornou-se pejorativo.

BRB

“be right back”: volto logo!

Bot

Geralmente forma ilegal (e desencorajada pelos Gameplay: desenvolvedores do jogo), onde as ações de um personagem podem ser automatizadas para realizar ações repetidamente, a fim de ganhar experiência e nível, sem a intervenção do usuário

real. Esta prática é continuamente monitorada por GMs e levará a suspensão do serviço de suspeitos de usar essa estratégia.

BRT

“be right there”: Bem ali.

BTW

“by the way”: à propósito

Buff

Atribuição temporária de uma habilidade de combate ou atributo ao personagem

Camp(ing)

Ato de esperar em uma área com o intuito de caçar um monstro específico ou um ovo específico

Class

Arquétipo específico encontrado em jogos D&D. Os tipos de Class (classes) mais comuns são: dano a curta distância, dano variável, cura, controle de multidão, de apoio.

Cleric

Clérigo: típica classe de curandeiro em jogos no estilo D&D

Corpse

Cadáver: Em certos MMOs, um cadáver aparece onde o jogador morreu. Às vezes, todos os itens do jogador e dinheiro são deixados junto ao corpo e o jogador é teleportado de volta para seu local de ligação. Cadáveres tipicamente irão decair depois de um certo tempo, proporcional ao nível do personagem. Os itens ficam acessíveis aos jogadores próximos ao cadáver

Corpse Run

O ato de recuperar o seu corpo depois de ter morrido. Isso normalmente é uma coisa perigosa, porque as pessoas tendem a morrer em lugares perigosos,

em vez de lugares seguros.

Crafting

A categoria geral de habilidades que permitem aos jogadores a fabricação de objetos (itens) e de recursos brutos.

Crit

Refere-se a conseguir um golpe crítico ou melee ou magias. O poder de dano efetivo do jogador é geralmente aumentado em torno de 150% , e em torno de 250% para os talentos/ habilidades/ buffs extras.

Crowd Control

Refere-se a um conjunto de magias/ habilidades que paralisam temporariamente ou atordoam outros monstros(mobs) ou jogadores. O controle da multidão é uma importante capacidade de suporte do grupo quando combatem vários mobs

DD

Abreviação de Direct Damage (dano direto): Usado para se referir a uma classe de magias e habilidades que permitem aos jogadores prejudicar seus inimigos à distância.

Debuff

O oposto de um buff. Um feitiço de ataque que enfraquece um atributo ou capacidade de combate dos inimigos.

Dirt Nap

Gíria para morte.

DKP

Dragon kill points: Pontos de matar dragões. Um sistema de pontuação bastante elaborado, utilizado por corporações para distribuir de forma justa recompensas com base na participação e contribuição para a aliança.

DoT

Damage over time. Danos ao longo do tempo. Refere-se a uma classe de feitiços que causa dano durante um período de tempo. Essas magias costumam fazer mais estrago que DD e feitiços geral.

DPS

Damage per second: Dano por segundo. Usado para descobrir a velocidade de uma arma e seu potencial ofensivo

Druid

Classe híbrida nos jogos de estilo D&D, misto de curandeiro, apoiador e guerreiro.

Eating Grass

Gíria para morte (comedor de grama)

Experience

Experiência: Quantitativo de ganhos alcançados ao completar tarefas/quests, matar mobs, ou várias outras conquistas no jogos. Quando experiência suficiente é acumulada, os personagens muitas vezes sobem de nível (level up) e se tornam mais poderosos.

Farm(ing)

Ato de acumular moeda ou um item específico para, repetidamente matar um mob ou, repetidamente, executar uma série de ações.

FTW

Sigla para "for the win". Refere-se ao ato, habilidade ou evento que é responsável pela vitória, por exemplo, o feitiço que aniquilou o inimigo.

Gank

Verbo. Ser "ganked" é o termo usado para indicar que um jogador está sendo cercado e morto por um grande grupo. Pode também significar que um grupo de jogadores estão atacando um grupo de Monstros NPC. Usado em uma frase tem a conota-

ção de que outros obtiveram uma vantagem injusta.

GM.

Game Master: são personagens de um MMORPG que são utilizados por funcionários da empresa criadora do jogo. Eles monitoram as ações do mundo do jogo e responder as perguntas e reclamações dos jogadores. Eles têm o controle absoluto e poder dentro do jogo. Se o crime (romper a lei do jogo, não o mundo real) cometido é grave o suficiente, eles podem até banir jogadores do jogo permanentemente.

Griever

Título dado um jogador que gosta de infligir dor em outros jogadores desnecessariamente. Se você matar iniciantes em um jogo PvP quando você estiver no nível 50, você vai ganhar nenhuma experiência ou benefício da vitimização para além da pura alegria de saber que você tem dado ao jogador "sofrimento". Embora grievers são quase sempre PKers, PKers não são necessariamente grievers

Guilds

Guildas: grupos semi-permanentes de jogadores. Em geral, jogadores precisam de quantias substanciais de capital para começar sua própria guilda.

Health

Uma base de habilidades de um personagem

INC

Abreviação para "incoming". Quando um tanque puxa para o grupo, o tanque vai usar isso como aviso de que uma multidão é recebida.

IRL

"in real life": na vida real.

Instance

Um evento em uma masmorra particular para um determinado grupo de jogadores. Instanced Duge-

ons são, então, mundos paralelos construídos de tal forma que diferentes grupos de jogadores podem explorar a mesma masmorra em separado.

J/K

“just kidding”: “brincadeirinha”

Kite

A pipa aparece como analogia. Um jogador chama a pipa e a mobilidade do monstro é reduzida. O monstro tenta seguir o alvo (tornando-se, assim, a pipa presa na corda, com a meta de segurar a corda) Métodos de kite variar de jogo para jogo.

KoS

“Kill on Sight”: Refere-se usualmente a personagens que são odiados por uma guilda em particular.

KS

Kill Stealing. Quando outro jogador ataca uma criatura já atacada por outro jogador e recebe as recompensas por matá-la no lugar do personagem que iniciou o combate, obtendo uma vantagem injusta.

LD

Link Deade - quando um jogador é desconectado do jogo

Leet

Variação da gíria “elite”

LFG

“Looking for a grupo”: a procura de um grupo

LFM

“looking for more”: após formado um grupo, indica que o grupo precisa de mais membros.

LFT

“lookin for a team”: indica que o jogador está a procura de um time/grupo

LoS

Line of Sight: Linha de visão. Habilidade que obriga que a visão do alvo não possa ser obstruída por qualquer obstáculo fixo, como uma parede ..

Loot

Itens que se sotam quando um mob é derrotado

Mana

Comumente usado para se referir a energia ou habilidades mágicas do jogador

Macro

Termo de programação usado por usuários que podem enviar mensagens automaticamente, lançar feitiços, e uma variedade de outras funções. Principalmente utilizado para automatizar as coisas que são feitas repetidamente pelo Gameplay.

Medding

Ação de descansar a fim de recuperar o mana

Mez

Memerizer: hipnotizar. Gope que lhe permite temporariamente atordoar ou a imobilizar o inimigo. Cai na categoria mais geral conhecido como controle de multidão.

Min-Maxing

Quando jogadores tentam criar seus personagens o mais poderoso que eles conseguem, cruzando estatística, planejando suas rotas futuras, otimizando o quanto eles puderem sua construção no jogo.

MMORPG

O Massively Multiplayer Online Game (Jogos Online para Múltiplos Jogadores) são uma vertente de jogos cuja dinâmica pressupõe a "presença" do jogador em um mundo com regras e dinâmicas próprias. Planejado para suporta milhares de jogadores ao mesmo tempo os MMRPGO possi-

bilitam ao jogador interagir em tempo real com outros jogadores presentes no ambiente, simulando algo muito parecido com nossas relações sociais. (Castronova: 2005)

Mob

Monstro controlado pela inteligência artificial que gerencia o jogo. Originalmente vindo da era MUD, onde era a abreviação de “mobile”, usado para diferenciar os monstros que patrulhavam uma área específica do game, dos monstros que poderiam se movimentar por elas.

Mod

Abreviação de “modification”. Usado tanto como verbo quanto como substantivo. Enquanto substantivo refere-se a complementos de programadores, concebidos para aumentar o jogo (por exemplo, a modificação de auto-cast). Como um verbo, refere-se ao ato de realizar esta modificação (por exemplo, ele está modding a interface).

MOO

MUD Object Oriented. Usuários em MOOS são capazes de criar seus próprios itens, estáticos ou dinâmicos.

MT

Mistells: ocorrem com frequência por conta de erros ao digitar o nome antes de enviar uma mensagem, enviando-a para o jogador errado

MUD

Multi-User Dungeon ou Multi-User Domain como alguns preferem são os metaversos originais de característica textual e online.

Mule

Em muitos jogos, devido ao longo tempo de viagem ou aos limites de inventário, é útil criar um personagem explicitamente com o propósito de ser capaz de verificar casas de leilão ou armazenar itens ex-

tras. Esses personagens raramente são realmente usados para jogar e são chamados de “mula”

Nerf

Para suavizar ou reduzir a capacidade, itens, ou ação. Normalmente este é um termo aplicado quando um poder ou habilidade é reduzido, porque é percebido como muito poderoso.

Newbie

Jogador iniciante.

Ninja (looting)

Saques Ninja: refere-se ao saque proposital e malicioso durante uma queda de um monstro, quebrando as regras estabelecidas pelo grupo para a distribuição desses itens. Em certo sentido, o item é roubado. Isso pode assumir diferentes formas em diferentes jogos devido a mecanismos específicos de cada jogo.

Noob

Versão pejorativa de “newbie”

NPC

Non-player character. Controlado pelo sistema do jogo, são os personagens que aparecem durante o percurso, mas não representam um jogador humano, são controlados pela inteligência do jogo e tem uma função específica dentro do game.

Nuke

Refere-se a rodízios, para lançar feitiços de maior potencial ofensivo ou a ações combinadas para cumprir as demandas de um NPC de forma mais eficiente.

OOM

Out of mana: sem forças/ sem mana

PAT

Patrol: termo usado para indicar que mobs estão

sistematicamente a espreita naquele momento

PB

Point blank: usado para se referir a uma classe de feitiços originados em um raio próximo. Usualmente esses feitiços são perigosos pois requerem uma proximidade do inimigo.

PC

Player Character: personagem jogador

PK

Player Killing: jogador assassino

PKer

Player Killer: termo depreciativo – refere-se a um personagem/jogador que tem como objetivo primário matar outros jogadores

Port

Abreviação de “teleport”: indica teletransporte.

Power Level

Refere-se ao evento em que um jogador de alto nível tenta ajudar um jogador de baixo nível aumentar de nível rapidamente.

Proc

Abreviação de “programmed random occurrence”, referece aos usuais benefícios e adicionais danos ou outro buff que ocorre aleatoriamente quando se pega ou usa um item.

PuG

Pick-up Group. Grupo reunido em um ponto para uma missão ou uma disputa com outros jogadores inimigos.

Pull

Estratégia de caça padrão onde se atrai um jogador ou grupo de mobs a uma área onde o grupo possa caçar em segurança ao invés de caçar em áreas

onde novos mobs aparecem.

PvE

Player vs. Environment. Jogador versus ambiente: onde o jogador luta com toda a sorte de monstros (mobs) que o jogo dispõe.

PvP

Player versus Player. Combate entre jogadores.

QQ

Um emoticon que representa os olhos chorando. Usado tanto como um emoticon quanto como um verbo. Como um emoticon, é geralmente uma resposta sarcástica para alguma queixa ou desabafo. Nesse cenário, é semelhante a “oh boo-hoo”. Como um verbo, significa “reclamar

Quest

Missão estabelecida por um NPC para o jogador. Geralmente garante ao jogador experiência de jogo e oportunidade de melhorar suas habilidades de jogo. Muito usadas para que o jogador aprimore suas habilidades e suba de nível antes das batalhas mais duras.

Race

Tipicamente refere-se a criaturas fantásticas como elfos, trolls etc.

Raid

Um compromisso mais substancial, envolvendo um grande grupo organizado de jogadores, normalmente definido em um dungeon e envolvendo mobs difíceis.

Regen

Regeneration: corresponde a regeneração (do mana ou atributos)

Respec

Em certos níveis elevados de alguns jogos você

tem a chance de “res” seu personagem. Quando respectivamente, você poderá recriar seu personagem a partir do nível 1 até o nível atual em termos de habilidades, competências etc

Rez

Abreviação para “ressurrection”. Refere-se às habilidades que revivem os jogadores que acabaram de morrer. Normalmente disponíveis apenas para as classes healers (curandeiros)

RMT

Real Money Trade. Refere-se a troca de moeda virtual por moeda corrente

Roll

Enquanto verbo “to roll” um item significa digitar “/random 100”, onde gerador de números aleatórios do servidor coloca um número entre 1 e 100, a forma “justa” mais geralmente aceita para distribuir disputas e liquidar preciosidades conquistadas em grupo.

Root

Pode referir-se a uma classe de habilidades, bem como ao seu efeito. Um feitiço root imobiliza o alvo, deixando-o enraizado. As primeiras versões destas funções faziam referências diretas as plantas, por isso o nome “de raiz”.

RPG

Abreviação para Role Playing Game. Jogo de interpretação de papéis que deu origem ao gênero transferindo as regras para dinâmicas digitais e on line

RvR

Realm versus. Realm: disputa entre reinos.

Sand Box

Estrutura narrativa não linear onde a dinâmica do jogo não possui uma expectativa de sequen-

cia, cabe ao jogador decidir o que faz e quando faz, criando sua própria narrativa dentro daquele metaverso.

Server

Servidor. Por razões técnicas, cada servidor suporta apenas um número limitado de jogadores, portanto cada MMORPG tem, usualmente, alguns servidores. Jogadores só podem interagir com jogadores em seu servidor, não podendo interagir com jogadores em outros servidores. (Shard também é usado como sinônimo de Server)

Solo

Ato de jogar sozinho, caçando mobs sem a companhia de outros jogadores.

Soulbound

Um ponto automático de controle, onde um item não pode ser negociado. Em outras palavras, somente uma pessoa pode possuir o objeto e ele não pode ser negociado. Veja também BoE e BdP

Spawn

Mobs geralmente aparecem (spawn) em uma determinada sequência, relativa a tempo e lugar. Isto é tanto um verbo e substantivo que se refere a essa aparição.

Spec

Specification. Quando usado em jogos, geralmente refere-se à construção/ especificações do seu personagem em termos de competências/ habilidades/ magia/ poderes etc.

Stun

Forma típica de controlar uma multidão que imobiliza um inimigo.

Tank

Como substantivo, refere-se a classes de personagens que podem receber uma grande quantidade

de ataques. Como um verbo, refere-se ao ato de evocar aggro de mobs, antes de outros membros da equipe a atacarem com suas habilidades.

Twink

Como um verbo, se refere ao ato de dar os itens valiosos ou moedas para um novato. Como substantivo, refere-se a um personagem que é twinked. Em muitos jogos, personagens twinked são visualmente marcados por seu ingresso a um nível impróprio.

Twisting

Indica a mudança rápida de um tipo de capacidade para o outro, onde se sobrepõem ambas as capacidades momentaneamente.

Uber

Gíria para super

XP


Experience points – pontos de experiência, alcançados de acordo com as missões desempenhadas no jogo

Zerg

Estratégia de combate, onde um grande grupo de jogadores, corre em direção ao alvo. Visto como uma estratégia simples que não requer nenhuma habilidade.

Zone

Nos jogos, diferentes áreas do mundo estão divididas seja por razões de carga, ou de habilidade. Essas diferentes áreas são chamadas de zonas.



Congressos,
associações e
publicações

DIGRA DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION

DiGRA é uma associação de acadêmicos e profissionais que pesquisam os jogos digitais e os fenômenos associados a eles. O DiGRA incentiva a pesquisa de alta qualidade em jogos, e promove a colaboração e divulgação de trabalhos pelos seus membros. Fundada em 2003, DiGRA é uma associação internacional e tem na composição de sua Diretoria Executiva uma variedade de estúdios de várias instituições de âmbito internacional.

O DiGRA fornece, por meio de sua biblioteca digital, um acesso a trabalhos de pesquisa e procedimentos de uma variedade de locais, incluindo acadêmicos DiGRAs, flagship e conferências regionais. Também é possível participar de listas de discussões sobre o que há de mais recente na investigação games.

Game Studies Org.

www.gamestudies.org

revista internacional de pesquisa de jogos de computador

Game Studies é uma organização sem fins lucrativos, de acesso livre e uma revista transdisciplinar dedicada à pesquisa de jogos, publicada várias vezes por ano em www.gamestudies.org.

O foco principal da "gameStudies" é estética, aspectos culturais e comunicativos dos jogos eletrônicos e outras publicações inéditas que tenham o game como objeto de investigação.

A organização possui apoio do Conselho Sueco de Pesquisa (Vetenskapsrådet), da Comissão Mista de Conselhos de Pesquisa nórdicos para as humanidades e as ciências sociais, da IT University of Copenhagen e da Lund University.

G | A | M | E

<http://www.gamejournal.it>

Jornal Italiano de Game Studies

G | A | M | E é uma revista dedicada a uma análise comparativa, crítico e teórico de videogames, publicada pela Università di Cagliari em Bologna, Itália. O objetivo da revista é elaborar uma variada seleção de trabalhos acadêmicos e críticas sobre videogames e sua relação com as artes e meios de comunicação, criando o espaço para uma ampla perspectivas do game Studies em todo o mundo. A G | A | M | E aponta para o rigor intelectual transmitido com clareza, de forma a melhor promover um espaço valioso de troca e conexão entre as diversas abordagens disciplinares, incentivando a cooperação entre os departamentos acadêmicos, associações, acadêmicos e pesquisadores.

Entre os objetivos da G | A | M | E estão incluídos:

Apresentação de uma perspectiva crítica e teórica sobre videogames, aproximando como um conjunto amplo e variado de objetos culturais e estéticos; O estudo da evolução técnica, estética e histórica dos jogos, tanto como textos significativos quanto com objetos sociais;

A consideração dos jogos no contexto das suas relações com a tecnologia e a evolução do lazer, como uma visão ampla e abrangente da cultura de jogos; A forte base em abordagens teóricas, incluindo os Game Studies e as tradições mais amplas de Estudos de Mídia e ciências humanas. A revista se propõe a desenvolver uma abordagem histórico-crítica maior, discutindo o estado atual da indústria de jogos, as tecnologias e práticas de jogo; avaliações de videogames e retro-gaming em termos históricos, sublinhando as articulações crossmedia e intercâmbios entre jogos, filmes, música, audiovisual, literatura, quadrinhos, jogos tradicionais, etc, e produzindo uma análise em andamento de ambas as abordagens críticas e popular para videogames e da evolução contínua do Game Studies como um

**congressos,
associações e
publicações**

campo de investigação .

GDC

GDC(games developers conference)

A GDC é o maior conferência anual que reúne profissionais do desenvolvimento de games, focada no aprendizado, inspiração e networking. O evento contempla exposições, palestras, mesas redondas, além de uma variedade de comunicações sobre os mais diversos temas ligados ao game enquanto indústria e enquanto objeto de pesquisa. Somados as atividades de programação, design, áudio, produção, artes visuais e gerenciamento, o evento conta com premiações como a do "Independent Games Festival" e o "Game Developers Choice Awards".

congressos,
associações e
publicações



**Imprensa
Especializada**

IGN

IGN (Imagine Games Network) é um site de entretenimento que se concentra em jogos, filmes, música e outras mídias. Se comportando como um portal, o IGN compreende vários sites



especializados ou “canais”, cada um ocupando um subdomínio e cobrindo uma área específica de entretenimento, incluindo as principais plataformas de jogos eletrônicos, e outras formas de entretenimento, como televisão, histórias em quadrinhos e filmes. A IGN Entertainment, detém vários outros sites orientados para jogos, tais asGameStats, VE3D, TeamXbox, Vault Network, a FilePlanet agora extinta, e AskMen.

Terra nova:

http://terranova.blogs.com/terra_nova/about-tn.html

Terra Nova é um blog colaborativo e interdisciplinar, que foi criada em setembro de 2003. Em seus primeiros anos, Terra Nova focava em explorar os fenômenos sociais de “mundos virtuais”, incluindo MMORPGs e outras formas de software social baseada avatar lúdico andnon-lúdico. Entre seus autores estavam desenvolvedores de jogos, cientistas sociais, juristas, jornalistas e muitas outras pessoas com interesse nas dimensões sociais de simulações interativas.

Encerrou suas atividades em julho de 2013 quando já possuía tem um foco mais amplo, envolvendo o cruzamento de simulação, jogar e sociedade. Apesar de alguns dos colaboradores originais do blog se terem se mudado para novos campos e novas carreiras, e muitos deles compartilhavam um

profundo interesse na evolução contínua de jogos, simulações e mundos virtuais tendo produzido uma série de artigos e trabalhos menos formais.

The daedalus Project

<http://www.nickyee.com/daedalus/>

O Projeto Daedalus foi o resultado de uma pesquisa de longa duração com jogadores de MMO desenvolvido por Nick Yee, um pesquisador da Ubisoft, desenvolvedora de games, que tinha a como função na empresa estudar o comportamento do jogador. Nick Yee investiga jogos online e realidade virtual imersiva, assim como a interação social e auto-representação em ambientes virtuais. O projeto encontra-se em hibernação, mas ainda se configura como uma importante base de dados com resultados de mais de seis anos de pesquisa.

Joystiq.com



Joystiq é um portal sobre videogames fundado em junho de 2004 como parte do Weblogs.Inc. (WIN), família de weblogs agora propriedade da AOL. Ele é o principal site sobre videogame da AOL, uma das grandes provedoras de internet da América do Norte. Aborda jogos MMORPG em geral, e o popular mundo do MMORPG Warcraft em particular.

Dentre esses desdobramentos está o Massively, um blog focado no gênero MMOs que, além de fornecer as últimas notícias sobre o MMO e temas relacionados, produz editoriais informativos e de entretenimento, guias, características, Transmissões, podcasts e muito mais, tudo a partir de escritores dedicados a jogar e escrever sobre MMOs e jogos

Imprensa
Especializada

multiplayer de vídeo online. O blog foi fundado em novembro de 2007 como parte da rede Joystiq , e promove ainda a renomada premiação “massively best’s of the year”.

Mmorpg.com



Criado em meados de 2002 o site conta atualmente com mais de dois milhões de usuários e reportagens sobre mais de 600 títulos. Aparece diversas vezes como uma das mais atualizadas fontes sobre jogos MMORPG em língua inglesa.

**Imprensa
Especializada**

Apêndice 01
GUIA DE BOLSO

contato: qsedani@gmail.com

Avatar, corpo e videogame:
articulações entre comunicação, imaginário e narrativas
(tese de doutorado)

Danielly Amatte Lopes
(autora)


Universidade de Brasília
Programa de Pós Graduação em Comunicação
Brasília, Julho de 2013





Apêndice02: Levantamento Preliminar de jogos

Levantamento e análise das informações coletadas sobre os jogos selecionados a partir dos parâmetros arbitrados (ver p. 34).

SUMÁRIO DE JOGOS ANALISADOS

TÍBIA	- 3 -
Análise Tíbia	- 6 -
RIFT	- 7 -
Análise Rift	- 11 -
Rune Scape	- 12 -
Análise RuneScape	- 12 -
Aion	- 13 -
Análise Aion	- 14 -
EverQuest (II)	- 15 -
Análise Everquest 2	- 22 -
Guild Wars	- 23 -
Análise Guild Wars	- 28 -
LineAge II	- 29 -
Análise Lineage II	- 56 -
Dragon Age II	- 57 -
Análise Dragon Age II	- 59 -
RESUMO GERAL DE ANÁLISE	- 60 -

JOGO:		ANO DE LANÇAMENTO:	ULTIMA VERSÃO:
TÍBIA		1995	2013 www.tibia.com
PLATAFORMA:	ESTÚDIO RESPONSÁVEL	TIPO DE ADESAO	TIPO DE NARRATIVA
pc	Clipsoft	Free account e Premium account	<p>Sand box (quests e PvP)</p> <p>‘Many single-player games have a final, overriding aim. Once you have reached that aim all you can do is start again or play another game. However, Tibia is different. There are many aspects that will appeal to different kinds of people, and you can choose to play Tibia just the way you like. You enjoy meeting people? There are thousands of players online at any time, and you can make new friends every day. You prefer adventure and exploration? In the world of Tibia there are countless places and items to discover. Or is it building up your character that really keeps you going? From collecting equipment to training skills, Tibia characters can be improved in a multitude of different ways. But whatever your personal preferences are, you will find there is one general characteristic to Tibia: it is simply impossible to take it to a limit. You will find there are always new people to meet, new places to explore and new heights to which you can take your character! No matter how long you have played you will always find the fascination remains</p> <p>Fonte: Clipsoft http://www.tibia.com/gameguides/?subtopic=manual&section=introduction</p>
DINÂMICA DE JOGO		HISTÓRIA BÁSICA	Sobre o avatar
<p><u>Quests</u> são pequenos serviços ou tarefas que são feitas para NPCs. Como recompensa por sua ajuda, Santiago lhe dará 100 pontos de experiência. No entanto, pontos de experiência são muito raros como recompensa de uma <u>quest</u>. Normalmente, pontos de experiência são obtidos matando criaturas agressivas.</p> <p>Quando você tiver obtido pontos de experiência suficientes, seu personagem irá avançar em <u>level</u>, o que fará ele mais rápido e forte em uma série de fatores.</p>		<p>“Tibia is a fantasy massively multiplayer online role-playing game (MMORPG). Take the role of a valorous adventurer and team up with people from all over the world! Find hidden treasures and explore a huge realm of magic and mystery! Wield legendary weapons and powerful spells to fight the fearsome monsters that roam the land! Whatever you do, it will make a difference because the world of Tibia is like a never-ending epic tale to which each and every single player contributes. Join Tibia today and do your part to build a legend. With a bit of cunning and luck you can make your character a true hero of the land, a hero whose fame will spread and live forever in the magic realm of Tibia”</p> <p>Fonte: Clipsoft http://www.tibia.com/gameguides/?subtopic=manual&section=introduction</p>	<p>Você pode escolher a roupa dentre 4 opções se você for <u>Free Account</u>, mas se você for <u>Premium Account</u> você poderá escolher muitos mais. Você também poderá customizar mais ainda a aparência de seu personagem se você, futuramente, comprar os chamados <u>Addons</u>, que são itens que quando combinados, falando com um NPC, podem ser convertidos em peças de roupa para seu personagem.</p> 

PERSONAGENS (vocações)			
Druids	Knights	Paladins	Sorcerers
			
<p>São 04 as classes, divididas por “vocações”. Cada Classe possui níveis diferentes de evolução, habilidades e possibilidades, disponíveis com identidades de gênero masculina e feminina a escolha do player. Segue a descrição oficial fornecida pela desenvolvedora:</p> <p>Characters in Tibia divide into vocations, i.e. character professions. A character's vocation determines his characteristics in many ways. For instance, a knight will quickly surpass any spellcaster in his fighting skills, while magic users such as sorcerers or druids can advance their magic levels further than any paladin or knight can ever hope to reach. There are 4 vocations players can choose from once their character has made level 8:</p> <p>a) Druids Druids are pure magic users. Like sorcerers, they are of weak build, and their weapon skills are rather limited. But then, what do you need weapons for when you can bring down your enemies with a well-aimed blast of magic? Druids have a good number of offensive spells at their disposals, and an experienced druid with a reasonable magic level can take out enemies as well as any other vocation in Tibia. As the masters of earth and ice spells, druids are especially feared by creatures that make fire and energy damage. However, even though druids can be fearsome opponents, their magic focuses on different aspects. Being friends of nature and of everything that lives, druids concentrate on the creative and benevolent side of magic. Druids are Tibia's best healers, and their ability to cure others makes them very popular with all other vocations. Only they know how to create "Ultimate Healing" runes. Experienced druids are never short of cash because players of other vocations will be happy to pay them good money in exchange for all kinds of useful runes. Furthermore, players of all vocations appreciate to have a druid around as a life-saver, so druids have an advantage when it comes to making friends. If you prefer using powerful magic instead of brute force, and if you are also a team player who likes to cooperate with others, you should choose a druid.</p>			

b) Knights

Knights are the toughest warriors in Tibia. They are strong, resilient, and they know how to wield any melee weapon with fearsome efficiency. In combat, they are always found in the front line, engaging the mightiest opponents in vicious hand-to-hand fighting. When they are travelling with others it is usually the knights who charge enemies in order to protect their companions. Because of their incredible resilience and their skilled use of shields experienced knights are almost impossible to overcome, and even if a battle is lost, it is usually the knights who are the last to fall.

However, for all their prowess in combat knights do have a weakness: knights are comparatively weak when it comes to using magic. Even though they know how to cast a few spells, their magic is rather basic. For this reason knights rely on healing potions or more magically gifted characters to heal the wounds they receive in battle. However, this does not really pose a problem as knights are the best blockers in Tibia and are therefore welcome in every hunting party.

Furthermore, their ability to amass large amounts of gold is legendary. Strong as they are, knights can carry immense amounts of items which they can sell for good money in any city, so knights never leave a dungeon with empty hands.

If you are looking for a vocation that is easy to play and to level up, the knight is what you are looking for.

c) Paladins

Paladins, too, are gifted melee fighters. Their ability to train melee skills is second only to that of knights. Also, they know how to handle shields very well, and experienced paladins can block most enemies even though they are not as resilient as knights. The paladins' true strength, however, is their ability to fight at a distance. Paladins are Tibia's best archers. From throwing simple stones to firing crossbows, paladins can learn to handle any distance weapon with deadly accuracy. A paladin that manages to keep away from his opponents in battle can bring down any enemy.

But there is more to paladins. They are also magic users of considerable skill who have an impressive range of spells at their disposal. Even though their magic skill cannot be compared to that of pure magic users such as druids or sorcerers, paladins have access to many additional spells because they can use a large number of runes. Furthermore, paladins are the only vocation that can use holy spells so they have an immense advantage when fighting undead creatures.

Paladins are the best all-rounders in Tibia. If you are looking for a good fighter who can also handle magic rather well, the paladin should be your choice.

d) Sorcerers

Like druids, sorcerers focus on magic use. Similar to their more peaceful brethren, sorcerers require skill and patience to rise in power because their weapon skills are very limited, and just like druids sorcerers are of weak constitution. However, sorcerers have great potential. In fact, due to the offensive nature of their spells sorcerers are perhaps the most deadly of all vocations. Unlike druids who focus on the creative and benevolent side of magic, sorcerers concentrate on its dark, destructive side, and their spells can become truly devastating in higher levels. They are especially skilled in mastering energy and fire spells. Additionally, only sorcerers can create the notorious "Sudden Death" runes, and only they can learn how to cast the apocalyptic "Hell's Core" spell. An experienced sorcerer can bring down the mightiest enemies with a wink of his eye, and because of this, sorcerers are a welcome addition to any hunting party.

If it is sheer magic fire and energy power you are looking for, you should go for a sorcerer.

	Druid	Knight	Paladin	Sorcerer
Hit Point Gain / Level	5	15	10	5
Mana Gain / Level	30	5	15	30
Capacity Gain / Level	10	25	20	10
Favourite Skill	Magic Level	all melee skills	Distance Fighting	Magic Level
Favourite Spell	Heal Friend	Fierce Berserk	Divine Missile	Sudden Death Rune
Hit Point Regeneration	slow	fast	medium	slow
Mana Regeneration	fast	slow	medium	fast
Promotion Title	Elder Druid	Elite Knight	Royal Paladin	Master Sorcerer



Estatísticas gerais:



Por último, mas não menos importante, a CipSoft preparou algumas estatísticas sobre temas gerais. A vocação mais popular da comunidade tibiana é Knight. Cerca de 26% de todos os tibianos são Knights. Além disso, outros 2% de todos os tibianos são Elite Knights. No segundo lugar, cerca de 22% ainda não encontraram o Oracle e, portanto, ainda não tem uma vocação. A classe atiradora dos Paladins ocupa a terceira posição com cerca de 16% e outros 2% da comunidade são Royal Paladins. Aproximadamente 15% são Sorcerers e 2% de todos os jogadores sabem o suficiente sobre magia arcana para se denominarem Master Sorcerers. Cerca de 14% seguem o caminho da natureza e são chamados de Druids. E, finalmente, 2% ganharam o título de Elder Druid.

A cidade mais populosa continua sendo Thais. Nestes dias, 34.53% de todos os tibianos vivem na cidade do rei Tibianus. 22.36% estão atualmente se preparando para enfrentar o seu destino e estão vivendo em Rookgaard. 15.59% estão admirando a recém-renovada Venore. 15.15% chamam Carlin de sua casa. Os elfos de Ab'Dendriel compartilham sua cidade nas árvores com 5.47% da comunidade. Kazordoon, o Grande e Velho, hospeda 2.21% da comunidade. A população de Edron agora é de 1.26%. 1.17% de todos os jogadores preferem Darashia, a cidade no deserto, enquanto 0.69% escolheram Yalahar como sua cidade natal. 0.68% adoram observar as pirâmides de Ankramun. As cidades menos povoadas são Port Hope com 0.37%, Liberty Bay com 0.30%, Farmine com 0.11%, a gelada Svargrond com 0.07% e Gray Beach com 0.04%.







Por último, uma breve informação sobre gênero. Dentre todos os personagens, 82.69% são do sexo masculino e 17.31% do sexo feminino. Assim, os homens ainda são a grande maioria.

Análise Tíbia	
Pontos positivos	Pontos negativos
A Tradição	A falta de atualidade na dinâmica de jogo

<i>JOGO:</i>				<i>ANO DE LANÇAMENTO:</i>	<i>ULTIMA VERSÃO:</i>
RIFT				1995	Junho 2013
<i>PLATAFORMA:</i>	<i>DESENVOLVEDORA</i>	<i>TIPO DE ADESAO</i>	<i>USUÁRIOS ATIVOS/ IDADE MÉDIA</i>	<i>TIPO DE NARRATIVA</i>	<i>CENÁRIO</i>
pc	Trion	Free account (até level 20) e Premium account		Fechada em tipos específicos de aventuras divididas pelo nível de dificuldade e a quantidade de jogadores	Intervalos interdimensionais em Telara
<i>DINÂMICA DE JOGO</i>		<i>HISTÓRIA BÁSICA</i>		<i>AVATARES</i>	
Quests e PvP		O mundo de Telara conta com fenômenos denominados “fissuras”, ou intervalos interdimensionais. Neles, monstros horrendos começaram a surgir há algum tempo. Com isso, a população se divide em duas facções. Uma delas são os Guardians, conservadores e defensores da velha Telara, tendo como objetivo selar as fissuras para o agrado dos deuses do local. Já os Defiants procuram se aproveitar do imenso poder das fissuras para si.		http://www.riftgame.com/en/characters/	
PERSONAGENS					
WARRIOR			CLERIC		
As a Warrior in Telara, you will cleave your way to the heart of battles ... and turn heads in city squares. Clad with the heaviest armor and weapons platinum can buy, you will excel when fighting toe-to-toe with the forces of chaos, from the lowliest goblin to Regulos, god of Death			Do you walk the path of the faithful? As a Cleric, you will command powers as varied as Telara’s patron deities, healing grievous injuries, fortifying allies, defiling enemies, or charging with chain and hammer into the front lines of war		
	beastmaster	Beastmasters draw power from – and inspire allies through – a deep bond with their spirit companions.		Cabalist	Cabalists use ritual and sigil to call forth seeping death and suffocating water. Entire groups have been known to perish in their grasp.
	champion	Fearless berserker and master of AoE DPS, the Champion flies into battle behind great sword and axe.		Defiler	Defilers afflict their opponents with blights and rot, siphoning life to strengthen themselves and their party.
	tempests	Tempests are ranged dreadnoughts, unleashing lightning bolts and energy blasts to cut down foes from long distance.		druid	No other soul rivals the Druid’s connection with the forces of nature – a variety of Fae spirits fight at their sides no matter the odds
	paladin	Paladins are tanking juggernauts adept with divine magic that bolsters their allies’ defense.		inquisitor	Rites of the occult Inquisitor include the administration of pain, corruption of blood, and deliverance of divine wrath.


	paragon	Among the most skilled masters-of-arms in Telara, the Paragon wields blades with rare precision, grace, and effect.		Justicar	Justicars fight, tank, and heal in the vanguard, building conviction that inspires and heals allies with each swing of their hammers
	reaver	Terrifying and occult, Reavers combine the art of combat with the energies of death. Their blows can cripple, incite madness, and spread decay.		purifier	The immense powers of Life and Fire flow through Purifiers, healers who specialize in magical shields and wards.
	Rift blade	Riftblades channel elemental energies through their weapons, striking from short and middle distance with bursts of frost and flame.		sentinel	Sentinels excel at healing both individuals and groups, spreading the blessings of light and grace to injured Ascended
	Void knight	Void Knights are warded against magic, turning spells back at their casters or consuming them to fuel devastating attacks.		Shaman	Raw and potent elemental forces power Shamans' melee attacks, transforming them into mace-wielding dervishes on the front lines of battle.
	warlord	Warlords understand battle at an instinctual level. With powerful command auras, they embolden allies and lay opponents low.		Warden	Calling upon the soothing power of water to heal and fortify allies over time, the Warden is invaluable in prolonged and dangerous fights.
MAGE			ROUGUE		
Mana. Sorcery. Power. Most long to control the energies of the elemental planes, but few have the requisite skill. As a Mage, you will wield devastating spells, otherworldly summons, healing, and – for the melee-inclined – magical sword and scythe			Hidden within cloaks of protective shadow, Warlocks consume their enemies' lives, feeding on stolen breath and blood		
	Archon	When not hurling volcanic bombs and granite missiles, the Archon is busy siphoning opponents' strength and vitality, converting it to buffs for self and party.		Bard	The Bard is a valued group member and capable soloist, healing allies and disheartening foes with codas, cadenzas, fanfares, and anthems.
	Chloromancers	Healers in Mages' Robes, Chloromancers draw on the forces of nature to lash enemies and mend entire groups.		Assassin	Having mastered the arts of subtlety, the Assassin lives and works from the shadows, twin blades poisoned with heart-stopping toxins.
	dominator	Masters over mind and will, Dominators terrorize		Bladedancer	Beware a Bladedancer's grace and agility. Behind the mesmerizing acrobatics lie precise

		and transform their opponents, leaving them unable or unwilling to act			and deadly strikes known to flay victims alive.
	elementalist	No plane is safe from the trained Elementalist, master of the energies (and elemental companions) of Fire, Water, Air, and Earth.		Marksman	Combining swift hit-and-run attacks with devastating volleys, the Marksman is a sharpshooter trained to leave fields of dead and crippled foes in his wake.
	harbinger	Wielding conjured blades and arcane defenses, the Harbinger spells doom for enemies in close combat.		NIGHTBLADE	While sword and dagger carve out a living for many rogues, only the Nightblade's thrum with magic and leave smoldering ash of short-lived foes.
	necromancer	Surrounded by a variety of undead minions, the Necromancer is free to ply twisted magics that siphon life over time		Ranger	Masters of bow, blade, and fearless animal companions, Rangers are at home when roaming the forests and glades of Telara's untamed places.
	Pyromancer	Fire burns in the eyes of a true Pyromancer, one who's happiest when hurling fireballs and trapping enemies in walls of flame		Riftstalker	A true plane-walker, the Riftstalker shifts between the realms of existence, blinking around the battlefield and shrugging off lethal blows.
	stormcaller	Stormcallers channel the powers of wind and water to freeze, blast, and electrify whole hosts of opponents at once		Saboteur	Cunning and resourceful, the Saboteur uses all manner of explosives to cripple opponents and control the battlefield from afar.
	warlocker	Hidden within cloaks of protective shadow, Warlocks consume their enemies' lives, feeding on stolen breath and blood		Tactian	Natural gadgeteers, Tacticians wields diverse magitech cannons and enchanted engines that heal and aid allies in need.


RAÇAS					
					
DWARVES	BAHMI	HIGH ELVES	ETH	MATHOSIANS	KELARI
<p>The Dwarves built the first cities. They were the first enchanters and blacksmiths. In Hammerknell, they produced dark miracles of craftsmanship, and under Borrin Gammult, they fought and died for Mathosia. Now, they swing hammer and axe as Guardians, fighting the planar invaders who would rule Telara.</p> <p>Special abilities:Dwarven Breakfast: Restore health and energy over timeMiracle of Hammerknell: +20 Water Resistance</p>	<p>During the Blood Storm wars, the Bahmi's elemental ancestors arrived on Telara through a rift from the Plane of Air. They proved invaluable warriors and helped turn the fight against the dragon gods. Today, the Bahmi are as known for their wisdom and hospitality as they are for their strength in battle.</p> <p>Special abilities:Mighty Leap: Vault quickly over medium distancesShalastir heritage: +20 Air Resistance</p>	<p>The Elves communed with the gods in the youth of the world, blessed by long life and an affinity for the land. In return for these gifts, the gods appointed them stewards of Telara and its peoples. Those who still hold to their task are called High Elves, and work as Guardians to enforce Tavrill's will with arrow's sting and arcane wrath.</p> <p>Special abilities: Angelic Flight: Soar briefly over medium distancesGrace of the Forest: +20 Life Resistance</p>	<p>Once a nomadic people, the Eth rose to preeminence by harnessing the power of sourcestone. They erected an empire of city-states and took magitech to new heights, only to scuttle their advancements lest they fall into the grasp of the Blood Storm. Now, what remains of their discoveries are sought by Ascended across Telara.</p> <p>Special abilities: Agility: Move 50% faster for short periods of time Desert Dweller's Birthright: +20 Earth Resistance</p>	<p>Once rulers of the North, the Mathosians were undone by a civil war spawned by their corrupted prince, Aedraxis Mathos. Most Mathosians fought, and most who fought died, together, in a magical disaster known as the Shade. Now the survivors and their resurrected brethren strive with the Guardians for atonement and revenge.</p> <p>Special abilities:Motivational Roar: Increase group movement by 30% for a short time Legacy of the Shade: +20 Death Resistance</p>	<p>Long ago, the Kelari Elves split with Tavril and settled on lush Ember Isle where they were free to worship elemental spirits old and new. When the Blood Storm corrupted their temples and tainted their demigods, the Kelari fled to Freemarch. Now, they add their considerable skills to the ranks of the Defiant.</p> <p>Special abilities: Camouflage: Elude enemy detection – as a fox! Legacy of the Fire Islands: +20 Fire Resistance</p>




Extras:	
Prêmios:	
Entity	Award
Game Developers Conference	Best New Online Game and Best Online Technology
IGN	Best PC Persistent World/MMO Game of 2011
MMORPG.com ¹	Game of the Year 2011
Joystiq	Most Improved MMO 2012

Análise Rift	
Pontos positivos	Pontos negativos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ complexidade conceitual dos personagens; 	





JOGO:				ANO DE LANÇAMENTO:	ULTIMA VERSÃO:
Rune Scope				2001	2013 – Runescape3
PLATAFORMA:	ESTÚDIO RESPONSÁVEL	TIPO DE ADESAO	USUÁRIOS ATIVOS/ IDADE MÉDIA	TIPO DE NARRATIVA	CENÁRIO
PC navegador	CLipsoft	Free	175 milhões de usuários cadastrados	Sand box	
DINÂMICA DE JOGO		HISTÓRIA BÁSICA		AVATAR MAKER/ PERSONAGENS	
<p>Os membros começam sua jornada em RuneScape em Burthorpe, onde há uma invasão de trolls. Esta parte é um tutorial passo a passo, e diferentes personagens e tutores vão orientar você em uma série de tarefas. Essas tarefas vão te apresentar a cada área do jogo, dando instruções específicas ou opcionais sobre o que você pode fazer.</p> <p>O mapa que está à direita mostra os principais locais em Burthorpe, e a tabela abaixo explica o que significa cada ícone do mapa. Para saber mais sobre os ícones do mapa, veja a página de Controles - Visão do Mapa-múndi. Os pontos de interesse de Taverley são apresentados mais abaixo</p>		<p>Você começará o jogo defendendo a cidade de Burthorpe dos trolls invasores. A cada etapa do caminho, você receberá uma tarefa a completar. A interface de Conquistas lhe dará uma visão geral do que você deve fazer. Se você se perder, haverá uma seta abaixo de seus pés para lhe indicar a direção na qual você deve ir e outra mostrando a localização de seu alvo ou destino em seu minimapa. Entre você e seu alvo, haverá também uma trilha indicadora, para que você não precise consultar seu mapa se não quiser.</p> <p>As tarefas são agrupadas em estágios. Conforme você completar cada estágio, receberá sugestões de tarefas opcionais para realizar antes de passar ao próximo estágio. Para passar para o próximo estágio, basta clicar em "Próximo Estágio" na interface de Tarefas. Isso destacará seu próximo destino/alvo</p>		<p>Sexo cor da pele cor e corte de cabelo roupa</p>  <p>Não há profundidade na escolha dos personagens. Tanto faz, como tanto fez.</p>	
EXTRAS					
<ul style="list-style-type: none"> Prêmios: RuneScape bateu o recorde no Guinness World Records por ser o MMORPG gratuito mais popular do mundo. O jogo também ganhou esse prêmio em 2007, 2008, 2009 e 2010 A Jagex ganhou o prêmio "Golden Joystick" na categoria "UK Developer of the Year" 2009, com votos dos jogadores. 2011 - RuneScape ganha os prêmios de Melhor Jogo de Navegador e Jogo do Ano no Massively.com 					

Análise RuneScape	
Pontos positivos	Pontos negativos
<ul style="list-style-type: none"> Narrativa livre (sand Box) Muito premiado; Grande número de jogadores ativos 	<ul style="list-style-type: none"> As características do avatar/personagem não interferem na dinâmica do jogo. Tem pouca importância








JOGO:				ANO DE LANÇAMENTO:	ULTIMA VERSÃO:
Aion				2009	2012 (free to play)
PLATAFORMA:	DESENVOLVEDORA	TIPO DE ADESÃO	USUÁRIOS ATIVOS/ IDADE MÉDIA	TIPO DE NARRATIVA	CENÁRIO
pc	NCsoft (distribuído no Brasil pela Level up)	Free account free to play	> de 14 anos		
DINÂMICA DE JOGO		HISTÓRIA BÁSICA		AVATAR MAKER	
quests PVP		<p>“Com a destruição da Torre da Eternidade, o mundo de Atreia foi rasgado em dois pedaços, e os Balaur, inimigos primordiais da humanidade, foram banidos para sua terra natal – localizada na crosta exterior do planeta.</p> <p>Os sobreviventes do cataclismo se dividiram em dois grupos, e cada um foi para uma das regiões restantes de Atreia. Aqueles que foram para o norte ficaram conhecidos como Asmodians, liderados por cinco lordes Shedins (demônios). Quem foi para o sul constituiu o povo de Elyos, liderados por cinco lordes Serafins (anjos).</p> <p>Um grupo culpou o outro pela tragédia, gerando um ódio que durou centenas de anos.”</p> <p>Fonte: wiki</p> <p>“Toda a ação acontece em Atreia, o mundo dividido. Um conflito épico destruiu toda a paz e beleza de eras passadas e, agora, o caos domina essas paisagens. Para tomar parte desta guerra você encarna um Daeva, um semi-deus abençoado com asas e enorme poder. Com a pureza dos Elyos ou a determinação dos Asmodianos, cabe a você mudar o curso desta história. E, com sorte, mostrar que a esperança de um novo mundo ainda existe.</p> <p>Você deve combater seus inimigos, seja da facção oposta, sejam adversários em comum. Mas não pense que essa jornada será fácil: para reconquistar sua terra natal e banir os oponentes para o abismo, você precisará enfrentar chefes extremamente poderosos ou lutar contra exércitos de jogadores em batalhas territoriais no sistema de Legiões. Sua legião deve somar forças para expulsar inimigos de territórios contestados e conquistar fortalezas em períodos de guerra.”</p>		 <p>Face Options (opções de Rosto) – Existem vários tipos de faces pré-renderizadas para você escolher. A janela de customização a direita contém duas tabelas, especiais para modificações faciais. Eles abrangem desde cor/tipo de cabelo, decorações, tatuagens, até as mais detalhadas partes, como face, sobrancelha e formatos de orelha, largura do queixo, distância entre os olhos, ângulo dos olhos e etc.</p> <p>Body Options (opções de Corpo) – Existem vários tipos de corpo para escolher. O ícone de frame de corpo que você escolher será mostrado na janela de escolha e opções aparecerão. É possível customizar a altura do personagem e vários outros aspectos da criação.</p> <p>Voice (Voz) – Existem 4 tipos diferentes de voz – clique no botão Listen (ouvir) para ouvir cada voz. E escolha a que mais te agrada.</p> <p>Character Preview (Prévisualização do personagem) - Você pode usar as setas para direcionar seu personagem da direita pra esquerda e da esquerda pra direita, permitindo diferentes ângulos de visão e fazendo customizações</p> <p>http://forum.aionarena.com.br/showthread.php?7-Aprenda-a-Jogar-Aion-!#1</p>	





PERSONAGENS			
FACÇÕES			
	<p>THE ELYOS</p> <p>The Elyos is one of the two playable factions in the game. The Elyos hate the Asmodians and want nothing more than to see them dead. The main capital of the Elyos race is Elysea, which spans the southern half of the world, Atreia. Much unlike the Asmodians, the Elyos starting area and cities are very beautiful and "upbeat".</p> <p>The Elyos are also said to be the more beautiful race and the more lively and vibrant of the races. This could be another reason why the Asmodians hate them. The Elyos serve the 5 Seraphim Lords who guided them to safety when all seemed lost.</p> <p>http://www.almarsguides.com/aion/gettingstarted/elyos.cfm</p>		<p>THE ASMODIANS</p> <p>The Asmodians are one of the two playable factions in the game. The Asmodians hate the Elyos since the Elyos blame them for the destruction of the Tower of Eternity. The main capital of the Asmodian race is Pandaemonium. Pandaemonium is located in the upper half of Atreia, which is the world in Aion.</p> <p>Since the upper half of the world is icy and the landscape is much more rough and rugged the Elyos are said to be a darker race with a more pale skin than the Elyos. The Asmodians worship the Shedim Lords, the five Empyrean Lords ordered by Siel and Israphel to protect the upper foundation of the Tower of Eternity.</p> <p>http://www.almarsguides.com/aion/gettingstarted/asmodian.cfm</p>
			<p>THE BALAUUR</p> <p>Long ago The Baluar were sealed in another dimension using the Tower of Eternity. When the tower was destroyed the Baluar escaped and now seek vengeance on all who imprisoned them. Baluar are very intelligent beings and their role is the 3rd faction in Aion. Baluar could potentially help your side in a losing conflict or destroy both sides</p> <p>http://www.almarsguides.com/aion/gettingstarted/balaur.cfm</p>
classes			
Warrior (Gladiator e Templar]	Scout (Ranger e Assassin)	Mage (Spiritmaster e Sorcerer)	Priest (Cleric e Chanter)]
Fisicamente resistente, ele usa o combate corpo a corpo para causar grandes danos e evitar que seus aliados se machuquem.	Sutiliza sua arma. Ele é capaz de matar sem ser visto, embora morra facilmente.	Escondido atrás de seus aliados, o mago usa magias para atrapalhar o desempenho dos inimigos e causar danos.	O pilar de qualquer grupo, responsável por recuperar a vida dos aliados e torná-los mais habilidosos durante as lutas

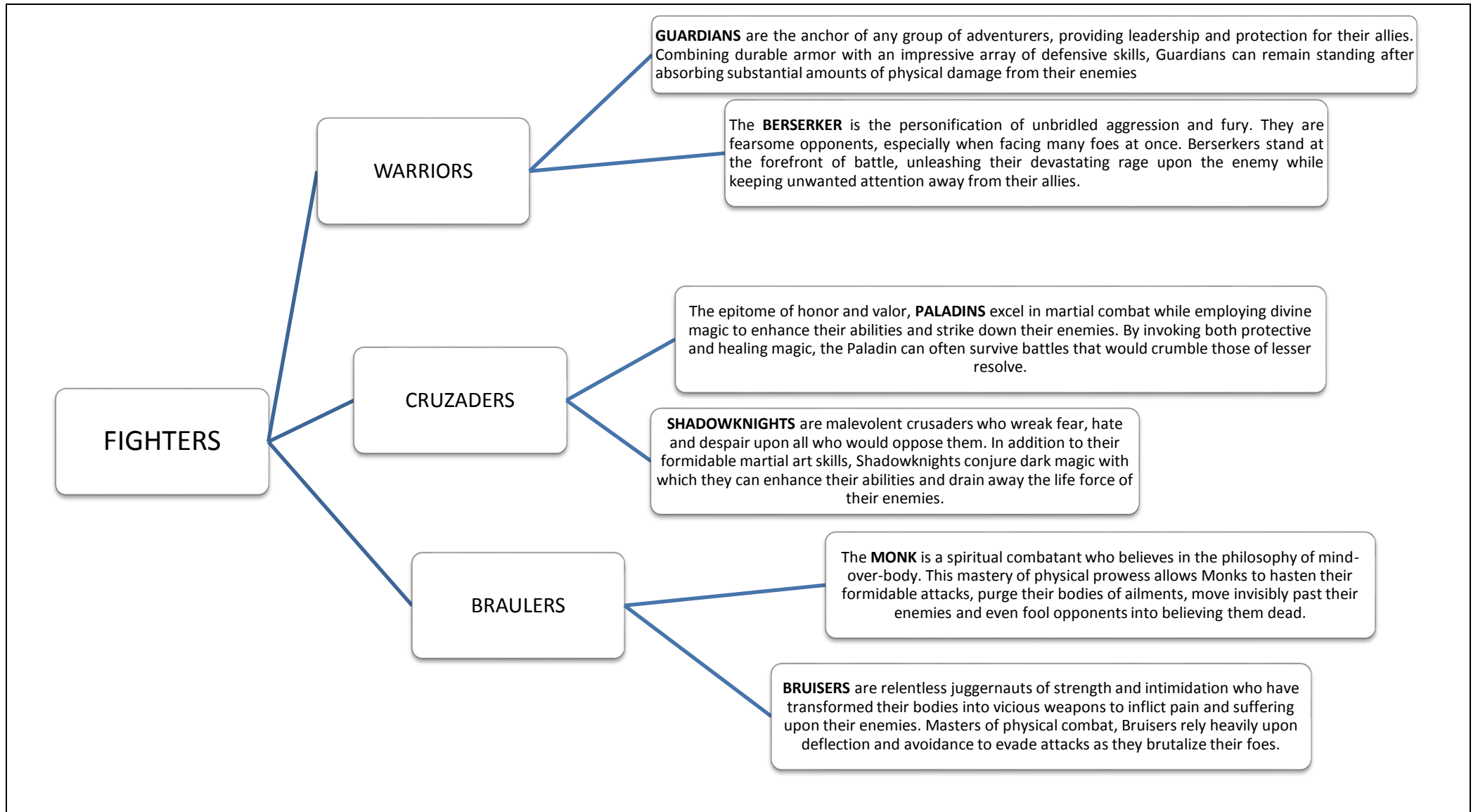
Análise Aion	
Pontos positivos	Pontos negativos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Liberdade visual no avatar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sucesso recente ▪ Poucos dados sobre o tipo de narrativa

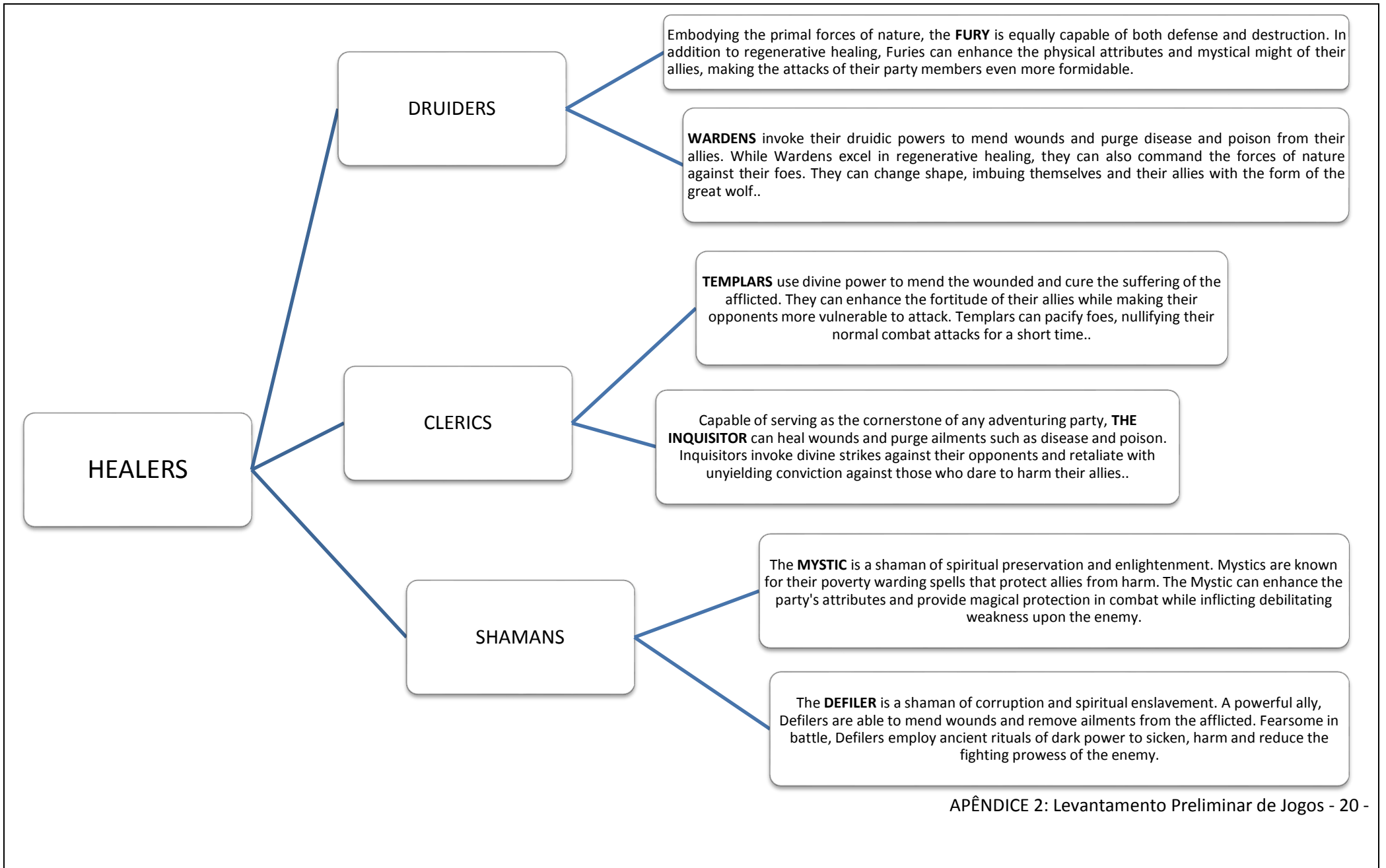
JOGO:				ANO DE LANÇAMENTO:	ULTIMA VERSÃO:
EverQuest (II)				I - 1999	II - 2004
PLATAFORMA:	DESENVOLVEDORA	TIPO DE ADEÇÃO	USUÁRIOS ATIVOS/ IDADE MÉDIA	TIPO DE NARRATIVA	CENÁRIO
PC/MAC	I - 989 Studios II- Sony online entertainment	FREE- SILVER - GOLD			
DINÂMICA DE JOGO		HISTÓRIA BÁSICA		PERSONAGENS	
(complete quests, explore the world, kill monsters and gain treasures and experience)		<p><i>EverQuest II</i> is set on the fictional world of Norrath five hundred years after the The Planes of Power storyline of the original <i>EverQuest</i> game. The gods withdrew from the world in retaliation for mortal incursions into their planes. On Norrath itself, Dark Elves and the Orcs destroyed much of Faydwer; while the Ogres, Goblins, Orcs, and Giants ravaged Antonica. Transport and communication to the moon Luclin were cut off.</p> <p>The storyline says that 100 years ago, the continent of Antonica was ripped apart into smaller islands, which are now called the <i>Shattered Lands</i>. The oceans became impassible, preventing contact between the continents of Norrath. Fifteen years ago, the moon Luclin exploded, and parts of the shattered moon remain in the sky.</p> <p><i>EverQuest II</i> takes place in what is called the <i>Age of Destiny</i>. In this setting, Queen Antonia Bayle of Qeynos is a benevolent sorceress who welcomes all goodly races to her city to help rebuild Norrath. The Overlord of Freeport, Lucan D'Lere, a centuries-old fallen paladin (who, oddly enough, was a warrior trainer as well as leader of the city in EQ1), rules the evil races in his plans of conquest</p>		 <ol style="list-style-type: none"> 1. Choose your adventuring class 2. Choose your race 3. Customize your appearance 4. Choose a home city 5. Choose a game server <p>Everquest 2 was one of the first games with detailed face customization. Although you cannot change your body shape, you can make a unique appearance thanks to the large number of hair styles and colorations available. Some races also get to customize certain visual accessories, such as horns, crests, eyewear, tatoos, or scales.</p> <p>Your appearance choices made here are not permanent: you can visit a Barber Shop within the game world to purchase a makeover whenever you wish. There is a cost associated with this, which is out of reach of the lowest level characters.</p>	
PERSONAGENS					
RAÇAS (https://www.everquest2.com/races)					
GOOD					
DWARF		FAE		FROGLOK	
 <p>The Dwarves are a short, sturdy people created by Brell Serilis, renowned for their bravery and devotion but not so much their intellect. Brash talk and boisterous attitude</p>		 <p>Fae are the vivacious heart of the Greater Faydark. Friendly and light-hearted, they enjoy playing tricks on</p>		 <p>Mentally sharp and morally virtuous, the good-natured Frogloks strive to purge villainy and corruption from Norrath. Frogloks</p>	

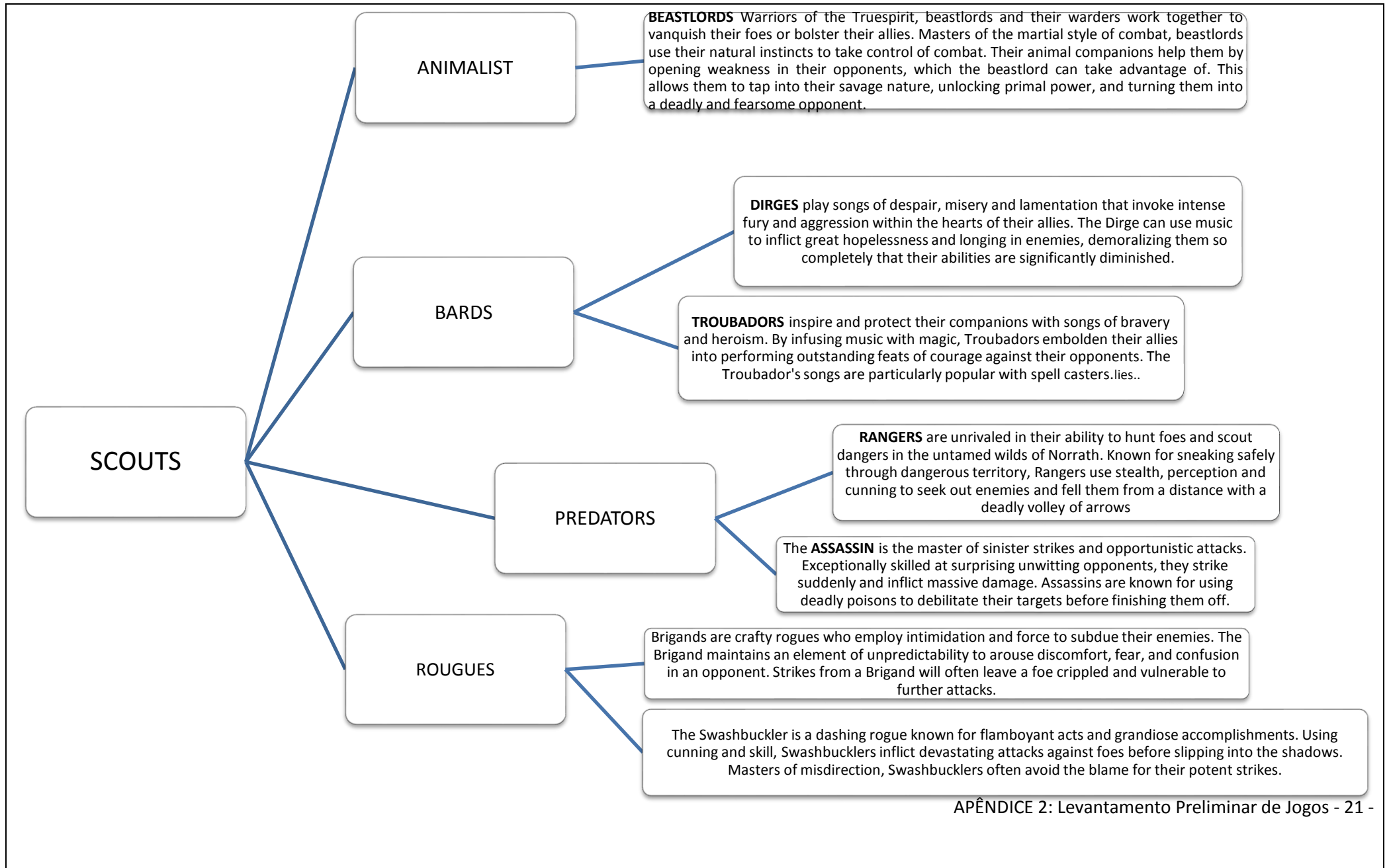
<p>follow a Dwarf from the field of battle to the tavern hall. Dwarves have long been one of Norrath's strongest races. Dwarves make the most faithful of friends and, should the situation require it, the most tenacious of enemies.</p> <p><i>Dwarves are a good race and can start in any good-aligned city</i></p>	<p>the unwary. Child-like in their superstitions and beliefs as well as highly adept at magical skills. This gives them a sense of humor that is often described as "tricksy."</p> <p><i>Fae are a good race and can start in any good-aligned city.</i></p>	<p>were touched by the hand of the god of valor, Mithaniel Marr. They rapidly evolved from short, flimsy amphibians into a race that is both wise of spirit and formidable in battle. Over 400 years ago, their deity blessed them with a heightened intellect and enhanced physical features.</p> <p><i>Frogloks are a good race and can start in any good-aligned city.</i></p>
<p><u>HALFLING</u></p>	<p><u>HIGH ELF</u></p>	<p><u>WOOD ELF</u></p>
<div data-bbox="367 587 488 699" data-label="Image"> </div> <p>The courageous Halflings are good-natured and friendly, amiable to anyone willing to share a warm meal and a grand tale. Known for their humor, they enjoy mischief and shenanigans. Some view them as objects of physical abuse and ridicule, but Halflings are far from being easy targets. They are quite nimble, a fact belied by their typical appearance.</p> <p><i>Halflings are a good race and can start in any good-aligned city.</i></p>	<div data-bbox="1012 587 1133 699" data-label="Image"> </div> <p>The fair-skinned high elves embody nobility and wisdom. They are benevolent people who strive for order and discipline, though some consider their stoic nature a sign of arrogance. Their Wood Elf cousins exist chiefly to do their bidding and most other good races are merely tolerated. Evil races, especially their mortal enemies the dark elves, are worthy only of a quick and efficient death.</p> <p><i>High Elves are a good race and can start in any good-aligned city.</i></p>	<div data-bbox="1733 587 1854 699" data-label="Image"> </div> <p>Wood Elves are pleasant and friendly. Fierce protectors of the woodlands, they will do battle with any who dare to taint the purity of nature. Wood Elves love celebration and song, dedicating their lives to the praise of their creator, Tunare. Their welcoming and accepting nature has led to close ties with other races, especially humans. This particular closeness has, in turn, sired the vast majority of the Half Elf race.</p> <p>Wood Elves are a good race and can start in any good-aligned city.</p>
<p>EVIL</p>		
<p><u>ARASAI</u></p>	<p><u>DARK ELF</u></p>	<p><u>IKSAR</u></p>
<div data-bbox="353 1225 474 1337" data-label="Image"> </div> <p>The malicious children of hate and dark magic, Arasai honor their goddess through defiling and torturing the</p>	<div data-bbox="1012 1193 1133 1305" data-label="Image"> </div> <p>Dark Elves are the embodiment of evil and maliciousness. Sinister, cunning and dangerous, dark elves coolly prey upon the weak and the ignorant. Dark</p>	<div data-bbox="1715 1193 1836 1305" data-label="Image"> </div> <p>Calculating and cold, the Iksar are a powerful reptilian race whose history is defined by conflict. They are a harsh but disciplined people who delight in cruelty and conquest. The Iksar</p>

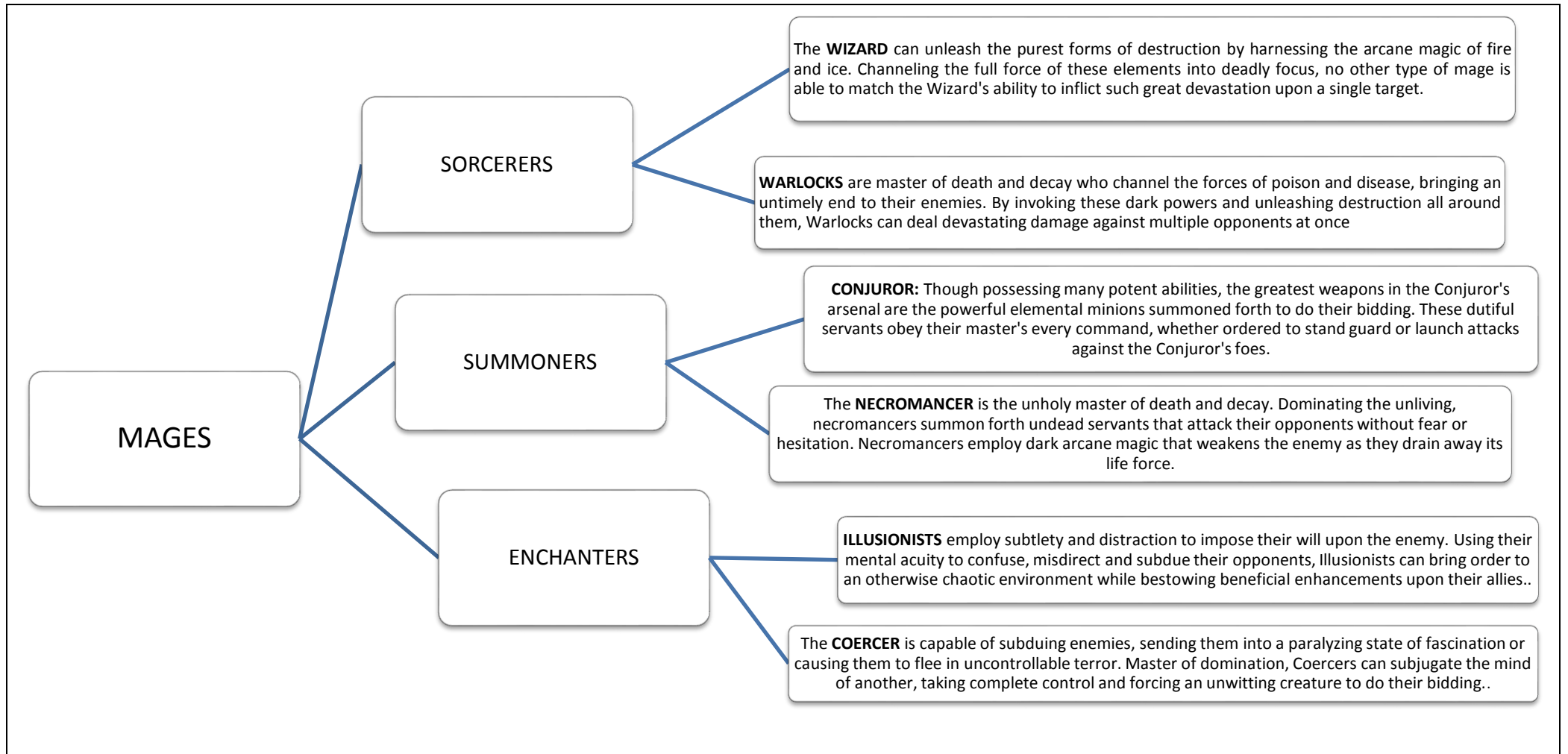
<p>inferior races across Norrath, taking pure pleasure in their cruelty. The Arasai are blindingly loyal to the Teir'Dal Queen Cristanos, whom they worship as a goddess, and are powerful allies to the dark elves.</p> <p><i>Arasai are an evil race and can start in any evil-aligned city.</i></p>	<p>Elves look down upon all other races, but in the past have made use of trolls and ogres as evil pawns. Dark Elves are one of the three known ancient elf races, they are known by the elf word, Teir'Dal, a word meaning "elf of the abyss." They have existed for ages in the dark underworlds of Norrath.</p> <p><i>Dark Elves are an evil race and can start in any evil-aligned city.</i></p>	<p>are a very strong race, well-suited for the physical combat styles of the fighter classes. Their keen intellect allows them to be powerful mages, with a definite emphasis on dark forms of magic. Their cunning nature allows them to be excellent scouts.</p> <p><i>Iksar are an evil race and can start in any evil-aligned city.</i></p>	
<p><u>OGRE</u></p>	<p><u>TROLL</u></p>	<p><u>SARNAK</u></p>	
 <p>Ogres are aggressive brutes who show their opponents neither sympathy nor mercy. Strong and intelligent, their physical might is matched only by their hunger for power. Built for warfare, these hulks long-ago ruled an empire that encompassed most of Norrath. No other race is more physically imposing than the Ogres. Their fat-layered, muscular bodies are covered in thick battle-scarred skin: coarse, bumpy and hideous to most.</p> <p><i>Ogres are an evil race and can start in any evil-aligned city.</i></p>	 <p>Trolls care only about satisfying their hunger for food and lust for battle. Their unpredictable behavior and formidable strength make them fearsome and deadly opponents. Despite their limitations, trolls are not to be underestimated. A particularly savage clan filled with hate, Trolls have daunting strength and stamina, which make them good fighters of any type.</p> <p><i>Trolls are an evil race and can start in any evil-aligned city.</i></p>	 <p>Bred and magically altered to be the fiercest militia, the Sarnak of Gorowyn can be practical and approachable, but when placed in a combat situation, they are unflinchingly dedicated and vicious. Exiled from their homeland and banished from Norrath's history, the Sarnak emerge to uncover artifacts long thought lost.</p> <p><i>Sarnak are an evil race and can start in any evil-aligned city.</i></p>	
<p>NEUTRAL</p>			
<p><u>BARBARIAN</u></p>	<p><u>ERUDITE</u></p>	<p><u>FREEBLOOD</u></p>	<p><u>GNOME</u></p>
 <p>Hearty and strong, Barbarians never back away from a just conflict. Barbarians are loyal</p>	 <p>Though descended from humans, Erudites eschew all ties to their less intellectual</p>	 <p>Not content with hiding away in the alleys</p>	 <p>Gnomes make up for their small stature with tenacity and ingenuity. Known for their</p>

<p>companions and unforgiving enemies. They are tall, powerful humanoids, often blessed with great muscle mass. Barbarians are known for wearing their emotions on their sleeves and have no problem with telling someone exactly what they think. They will gladly back up their boasts with a show of force.</p> <p><i>Barbarians are a neutral race and can start in any city</i></p>	<p>ancestry. Their culture is centered upon the accumulation of arcane knowledge and mystical power. Having chosen this path, the Erudites are usually slight in build compared to humans - a characteristic stemming from their distaste for conventional labor. Erudites consider all other races to be inferior and have no qualms about saying so.</p> <p><i>Erudites are a neutral race and can start in any city.</i></p>	<p>and shadows, the Freeblood have made their presence known. Unlike their cousins such as the D'morte and T'Haen, the Freeblood are not hindered by many of the weaknesses of the known vampire race, and can even be found moving about in full sunlight.</p> <p><i>Freeblood are a neutral race and can start in any city.</i></p>	<p>inquisitive nature, they are constantly tinkering with devices both mystical and technological. This poking around has gotten them into trouble in the past, but their craftiness and intellect has allowed them to survive and prosper despite whatever mischief they might unleash.</p> <p><i>Gnomes are a neutral race and can start in any city.</i></p>
<p>HALFELF</p>	<p>HUMAN</p>	<p>KERRA</p>	<p>RATONGA</p>
 <p>Caught between the cultures of the Elves and Humans, Half Elves have struggled to establish their own society. They are known for their fierce determination and independent spirit. The Half Elves are rebellious which seems to show through in their hair styles and garb. They have grown somewhat rebellious as a result of exile and refer to themselves as Ayr'Dal, a term derived from the old elven word for "misfit."</p> <p><i>Half Elves are a neutral race and can start in any city.</i></p>	 <p>Sometimes wise and sometimes foolish, humans are capable of both remarkable ingenuity and startling brutality. Humans are diverse in nearly every aspect of their abilities and culture. They possess a wide range of physical features, and their values and principles are equally varied. Capable of both amazing deeds of kindness and thoughtless acts of cruelty, they have risen to prominence among many of the older races.</p> <p><i>Humans are a neutral race and can start in any city.</i></p>	 <p>Kerra worship the spirits of the land and those of their ancestors. Their often docile demeanor masks the fearsome and powerful predators that they are. Kerra are a large humanoid feline race, their bodies covered in fur with colors and patterns denoting their lineage. They are tall and powerful with great agility, their tails able to perform menial tasks almost with minds of their own.</p> <p><i>Kerra are a neutral race and can start in any city.</i></p>	 <p>The Ratonga are agile, crafty, and surprisingly charismatic. Little is known of their past. They have a keen perspective and are highly intelligent, but tend to be selfish and manipulative. They prefer to lurk in the shadows and remain unseen; whatever they do is intended to be silent and blend in with the darkness. Though lacking strength, the excellent agility of Ratonga often makes them perfect scouts.</p> <p><i>Ratonga are an evil race and can start in any evil-aligned city.</i></p>
<p>CLASSES (https://www.everquest2.com/classes)</p>			









Análise Everquest 2	
Pontos positivos	Pontos negativos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Popularidade ▪ Número de jogadores 	Excesso de combinações, pulverizando características

<i>JOGO:</i>				<i>ANO DE LANÇAMENTO:</i>	<i>ULTIMA VERSÃO:</i>
Guild Wars				2005	
<i>PLATAFORMA:</i>	<i>DESENVOLVEDORA:</i>	<i>TIPO DE ADESAO</i>	<i>USUÁRIOS ATIVOS/ IDADE MÉDIA</i>	<i>TIPO DE NARRATIVA</i>	<i>CENÁRIO</i>
pc	ArenaNet Levelup –distrib.	Free account e Premium account			
<i>DINÂMICA DE JOGO</i>		<i>PERSONAGENS</i>			
<p>PVP (O componente PVP é composto por tipos de jogo que vão desde competições em arenas onde as equipes são geradas aleatoriamente, num máximo de quatro contra quatro jogadores, ou então <i>Guild Matches</i> em que dois grupos de jogadores se enfrentam.)</p> <p>e Player versus Environment</p>		<p><i>Guild Wars</i> characters come in all types: male and female, large and small, and in any of 90 combinations of the ten professions: Warrior, Ranger, Monk, Elementalist, Mesmer, Necromancer, Ritualist, Assassin, Dervish, and Paragon. With hundreds of unique skills per character, which can be combined for any number of effects, the possibilities are mind-boggling.</p> <p>In addition, you can create up to four characters per unique <i>Guild Wars</i> account, gain two additional character slots each for <i>Factions</i> and <i>Nightfall</i>, and purchase extra slots if needed. New characters can be deleted and created at any time, allowing you to specialize or to have fun experimenting with profession combinations, skills, and attributes until you create the character who best suits you.</p> <p>http://www.guildwars.com/gameplay/synopsis/</p>		<p>O jogador cria uma personagem e escolhe uma profissão primária, que irá influenciar o aspecto do personagem, ditar as armaduras e armas que poderá usar com maior eficácia, assim como as habilidades iniciais que terá à sua disposição. A dado ponto é-lhe permitido escolher uma segunda profissão, que não a mesma. Isto irá aumentar o conjunto de habilidades iniciais, podendo o jogador usar habilidades com ganhos de sinergia entre profissões diferentes. Há diferentes profissões disponíveis, sendo que cada uma tem características próprias. O personagem vai até ao nível vinte, no entanto após maximizar o nível é possível continuar a desbloquear habilidades através das missões existentes</p>	
PERSONAGENS					
<u>ASSASSIN</u>			<u>ERVISH</u>		
<p>The Assassin walks the shadows, a deadly viper ready to strike at the heart when an enemy least expects it. Assassins are masters of their chosen weapon, the dagger, and are experts at inflicting Critical Strikes that cause massive damage. The Assassin is trained to efficiently link attacks together in a chain without giving an enemy a chance to hit back. Wearing only lightweight armor, they have mastered the ability to move as shadows, avoiding damage by not being there when an enemy's strike lands. Their other magical skills include Hexes that lower a target's defenses and protect the Assassin from harm.</p> <p>Assassin Attributes</p>			<p>Serving the gods as holy warriors, Dervishes stand confidently in the whirlwind of conflict. Martial techniques perfected in the deserts of Elona allow a Dervish's scythe to lash out quickly at multiple opponents, surrounding the holy warrior with a swath of destruction. Initiates often learn spells of self-protection, prayers that rush a warrior into battle, and invocations that empower attacks with elemental fury. Masters of the profession can assume the form of a god, enacting divine will with holy blessings. Keenly aware of the conditions of a fight, a Dervish can reap great benefits by using multiple Enchantments. Wandering the savannahs and deserts of Elona, the faithful Dervish chants prayers to the earth and wind... and the fury of the sandstorm answers in response.</p> <p>Dervish Attributes</p>		

Critical Strikes (Primary)	For each point spent on this primary attribute, the Assassin gains an additional 1% chance to score a critical hit. Assassins can also gain Energy whenever they score a critical hit in this way.	Mysticism (Primary Attribute)	Whenever an Enchantment ends, the Dervish gains 1 Health for each rank of Mysticism and 1 Energy for every 3 ranks of Mysticism.
Dagger Mastery	Boost the Dagger Mastery attribute to boost the damage the Assassin inflicts with daggers and the chance to land a critical hit with a dagger. Many skills, especially dagger attack skills, become more effective with increased Dagger Mastery. This attribute also improves your chance of performing a Double Attack and striking with both daggers at once.	Scythe Mastery	Scythe Mastery increases the damage a Dervish inflicts with scythes, as well as the chance to inflict a critical hit when using a scythe. Many skills, especially scythe attack skills, become more effective with higher Scythe Mastery.
Deadly Arts	Increase the Deadly Arts attribute to improve the duration and effectiveness of Hexes and other skills that make a single enemy vulnerable to the Assassin's strikes.	Earth Prayers	Many Dervish spells, especially those dealing with defense or earth damage, become more effective as this attribute is raised.
Shadow Arts	Put points into the Shadow Arts attribute to improve skills that boost the Assassin's defenses and allow instantaneous shadow movement.	Wind Prayers	This attribute increases the duration and effectiveness of the Dervish's Wind Prayer skills, including prayers that speed movement and lash enemies with cold damage.
ELEMENTALIST		MESMER	
<p>The Elementalist commands the four elemental forces: earth, air, fire, and water. With magic derived from the very foundations of nature itself, Elementalist can inflict more damage in a single strike than any other profession. There are as many types of Elementalist as there are elements and ways to combine them. Some Elementalist choose to study two or more elements to maintain broad discipline, though many prefer to focus on one unique element. Earth magic triggers quakes and volcanoes, envelops foes in solid rock, and can add to the strength and stamina of allies. Air magic is driven by the power of storms and lightning, granting allies greater speed or targeting specific foes with a focused, high-damage attack. Fire magic is often considered the most purely destructive form, inflicting searing pain and damage on multiple enemies. The magic of Water is highly manipulative. Water magic summons ice and mist to slow enemies down and blur their vision, inflicts freezing cold damage, and even protects allies from other forms of magical attack. The primary Elementalist attribute, Energy Storage, gives the Elementalist the highest maximum Energy in the game. This makes other professions that use a lot of Energy, like the Monk or the Mesmer, natural choices for an Elementalist's secondary class. Elementalist should never be at the fore of melee combat, but when surrounded they can tap into a full staple of handy area-of-effect skills just in case.</p>		<p>The Mesmer is not content with living in reality—Mesmers prefer to create their own realities. Mesmers are the mental masters of illusion, control, and domination, subverting an enemy's Energy for their own purposes and supporting the entire party in battle with powerful, mind-bending magic. Domination skills put Mesmers in command of a foe's Health and Energy, while Illusion can inflict damage, slow an enemy, and drain away the powers of those that oppose them. The Mesmer can call on Inspiration to steal Energy directly from the opposition, and the primary Mesmer attribute Fast Casting works just like it sounds—you can sling your spells at a much higher rate than any other profession. The Mesmer is powerful as a damage-dealing spellcaster, a support player, or both. They should usually avoid the front lines, but can turn the tide of most any fight in seconds.</p>	
Elementalist Attributes		Mesmer Attributes	
		Fast Casting (Primary)	This primary attribute lets the Mesmer cast spells more often and for greater overall effect than any other profession.

Energy Storage (Primary)	The Elementalist's primary attribute, Energy Storage, increases maximum Energy and boosts skills that help regenerate Energy.	Domination	This attribute boosts the duration and effect of your Domination spells, which allow you to control your enemies' actions.				
Fire Magic	Improve Fire Magic to increase the duration and effectiveness of the Elementalist's fire skills, which inflict fire damage and can affect large areas.	Illusion	Increase your Illusion attribute to extend the duration and effect of Illusion spells that deceive enemies, hinder their movement, and their ability to cast spells.				
Water Magic	Allocate points to Water Magic to increase the duration and effect of the Elementalist's water skills, which slow enemy movement and turns the blood of foes to ice.	Inspiration	Put points into Inspiration to pump up the duration and effect of your Inspiration spells, which steal Energy from enemies.				
Earth Magic	Build up Earth Magic to increase the duration and effectiveness of the Elementalist's earth skills, which can protect both hero and ally or inflict damage on opponents that ignores their armor.						
Air Magic	Air Magic increases the duration and effectiveness of the Elementalist's Air skills, which pierce armor, cause Blindness, and knock enemies flat.						
MONK		NECROMANCER					
<p>The Monk can speak directly to the gods to open a conduit for divine magic that can heal and protect allies in battle or unleash holy power upon the Monk's enemies. The Monk's connection to the gods is illustrated in the primary Monk attribute, Divine Favor, which grants extra healing ability and makes Monk skills more effective. Monks often choose to focus on one of the other attributes. Healing Monks build up the Healing Prayers attribute to revive allies and mend their wounds. Smiting Monks put points into Smiting Prayers, which inflict damage on foes and work especially well against undead enemies. Protection Monks pump up the Protection Prayers attribute and use magic that prevents allies and themselves from taking damage. The Monk is the definitive <i>Guild Wars</i> "support profession," and will probably never have to wait for a group invitation. Combined with a secondary like Warrior or Ranger, Monks can also be quite effective when it comes to hurting the enemy.</p> <p>Monk Attributes</p> <table border="1" data-bbox="129 1337 1055 1423"> <tr> <td data-bbox="129 1337 430 1423"> Divine Favor </td> <td data-bbox="430 1337 1055 1423"> Every point spent in this primary Monk attribute grants a </td> </tr> </table>		Divine Favor	Every point spent in this primary Monk attribute grants a	<p>The Necromancer wields the power of death itself, a power no enemy can stand against forever. The dark arts of the Necromancer—Curses, Death Magic, and Blood Magic—usually take a toll on the caster by forcing a sacrifice of Health, but the harm that befalls a Necromancer's foes in return makes this a small, if painful, price to pay. Necromancers can command the corpses of their enemies (or even allies) as deadly foot soldiers using Death Magic, while Blood Magic drains Health from foes and transfers it to the Necromancer. Curses hurt the Necromancer, but hurt the Necromancer's opponents even more by sapping enemy Enchantments and healing abilities. Necromancers keep their Energy bars full with Soul Reaping, the primary Necromancer attribute, which feeds upon the deaths of others. The Necromancer requires patience and discipline to master.</p> <p>Necromancer Attributes</p> <table border="1" data-bbox="1160 1302 2092 1393"> <tr> <td data-bbox="1160 1302 1417 1393"> Soul Reaping </td> <td data-bbox="1417 1302 2092 1393"> Soul Reaping, the Necromancer's primary attribute, improves </td> </tr> </table>		Soul Reaping	Soul Reaping, the Necromancer's primary attribute, improves
Divine Favor	Every point spent in this primary Monk attribute grants a						
Soul Reaping	Soul Reaping, the Necromancer's primary attribute, improves						

<p>(Primary)</p>	<p>small healing bonus to all Monk spells that target allies. Divine Favor also pumps up the duration and potency of spells that call forth divine powers to aid the Monk's allies.</p>	<p>(Primary)</p>	<p>your ability to gain Energy whenever a creature near you dies.</p>
<p>Healing Prayers</p>	<p>Healing Prayers increases the duration and effectiveness of spells that allow the Monk to heal and your allies.</p>	<p>Curses</p>	<p>Add points to Curses and boost the duration and effectiveness of Curse skills, reducing your enemies' effectiveness in battle.</p>
<p>Smiting Prayers</p>	<p>Smiting Prayers boosts the duration and damage caused by skills that harm your foes—especially the undead.</p>	<p>Blood Magic</p>	<p>Blood Magic adds to the duration and effectiveness of skills that steal Health from enemies and give it to you.</p>
<p>Protection Prayers</p>	<p>Protection Prayers adds to the duration and power of Protection spells that keep you and your allies safe.</p>	<p>Death Magic</p>	<p>Increase Death Magic to augment the duration and effect of skills that deal cold and shadow damage, as well as those that summon undead minions for you to command.</p>
<p>PARAGON</p>		<p>RANGER</p>	
<p>Paragons are the guardian angels of Elona, humanity's champions against malefic threats. They rally the valiant with Shouts and Chants, aiding heroes, henchmen, and other adventurers through inspiration and motivation. A Paragon's best weapons rely on an insightful mind, a courageous spirit, and a charismatic voice. Many Paragons also arm themselves with a spear and shield, striking from a distance as they shout their battle cries. Through insight, they help others resist Hexes and Conditions, echoing their commands across the field of battle (in fact, some "Echo" abilities renew themselves each time a Chant or Shout ends). When all hell breaks loose, a commanding Paragon shines as a beacon of light, driving back the forces of darkness.</p>		<p>The Ranger is more in touch with living nature than any other profession. Where the Elementalist harnesses and tames the power of the elements, the Ranger lives as one with life in all its abundance, and utilizes unique survival skills that come from this connection. Rangers can perform Nature Rituals that manipulate the environment to hinder enemies, or draw on the power of the wilderness to heal and assist allies in battle. The Ranger can also tame the beasts of the wild and command them to fight at the Ranger's side. The Ranger is the master of the targeted distance attack and Rangers get the most out of ranged weapons like bows. The Ranger's primary attribute, Expertise, demonstrates the benefits of communing with nature. Attack skills and Preparations (like Apply Poison) will use less energy with the more points you pour into Expertise. In a party, the Ranger is often called upon to pull foes toward the group with a well-aimed arrow. Rangers combine effectively with any secondary profession that performs well at a distance.</p>	
<p>Paragon Attributes</p>		<p>Ranger Attributes</p>	
<p>Leadership (Primary Attribute)</p>	<p>The Paragon gains 1 Energy for each ally affected by one of the Paragon's Shouts or Chants, up to a maximum of 1 Energy for every 2 ranks.</p>	<p>Expertise (Primary)</p>	<p>Expertise lets you manage your Energy efficiently by shrinking the cost of attack skills and Preparations.</p>

Spear Mastery	Spear Mastery increases the damage a Paragon inflicts with spears, as well as the chance to inflict a critical hit when using a spear. Many skills, especially spear attack skills, become more effective with higher Spear Mastery.	Beast Mastery	Beast Mastery improves skills that make your animal companion more effective in battle.
Command	Some Paragon skills, especially those that protect your allies or increase your tactical position on the battlefield, become more effective with higher Command.	Marksmanship	The Marksmanship attribute adds damage to basic bow attacks and is the base attribute for most bow skills.
Motivation	Increase Motivation to increase the duration and effectiveness of related skills, as well as the Paragon's ability to help with recovery.	Wilderness Survival	Wilderness Survival improves a Ranger's defensive Stances, Preparations, Traps, and Nature Rituals that affect the entire battlefield.
RITUALIST		WARRIOR	
<p>Ritualists channel otherworldly energies that summon allies from the void. Mystic binding rituals bend those allies to the Ritualist's will. Ritualists hood their eyes to commune with spirits that grant great power and protection. The energy they channel drives Ritualist skills, which can enhance the deadliness of an ally's weapon and wreak havoc on an enemy's Health. The Ritualist can also use the remains of the dead to defend the living, not by reanimating corpses as a Necromancer would, but through the ritual use of urns and ashes. Where the Ranger lives as one with the spirit world, the Ritualist can and will be its master.</p> <p>Ritualist Attributes</p>		<p>Those who choose to follow the path of the Warrior have chosen a profession dedicated to up close and personal violence (and they love every minute of it). The Warrior is the quintessential hack-and-slash fantasy hero: tough, strong, and an expert at wielding melee weapons on the battlefield (in other words, what many MMO gamers call "the tank"). Warriors are masters of the axe, the sword, and the hammer; though most choose to focus on one weapon over the others. With their heavier armor and damage absorbing runes and shields, Warriors can soak up the abuse that other characters in the group can't handle, and give other professions in the party such as Rangers or Elementalists the distance needed to make use of ranged abilities. Many Warrior skills are powered by adrenaline, a special power pool generated as the Warrior fights, instead of Energy. This means the Warrior, already a profession with low Energy regeneration, will still have plenty of skills to use even when Energy runs out. A Warrior's tactical skills are often defensive in nature and help you both protect and lead your troops. Strength is the Warrior's primary attribute; greater Strength lets the Warrior improve all Strength-based skills and more readily pierce an opponent's armor.</p> <p>Warrior Attributes</p>	
Spawning (Primary)	For each point of Spawning the Ritualist takes, summoned or animated creatures gain 4% more Health. Spawning also makes many Ritualist skills related to spirit creatures more effective.	Strength (Primary)	Strength, available only to Warrior primaries, increases the chance to pierce an opponent's armor. Strength is
Communing	Increase the Communing attribute to boost the Ritualist's ability to summon and command otherworldly allies.		

Restoration Magic	Spend points in Restoration Magic to add to the duration and effectiveness of Ritualist skills that heal an ally's injuries.		also the basis of many skills that inflict greater damage on foes.
Channeling Magic	Build up the Ritualist's Channeling Magic attribute to increase the duration and effectiveness of skills that inflict spiritual harm on enemies.	Swordsmanship	Swordsmanship increases basic sword damage as well as damage dealt by sword skills.
		Axe Mastery	Improve Axe Mastery to increase basic axe damage and damage dealt by axe skills.
		Hammer Mastery	Hammer Mastery increases basic hammer damage and damage dealt by hammer skills.
		Tactics	Tactics increases the effectiveness of Shouts and Stances that give the Warrior and allies an advantage in battle.

Análise Guild Wars	
Pontos positivos	Pontos negativos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Incentiva a formação de grupo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A aparência do personagem é tratada como “costume” e não teria função no jogo

JOGO:				ANO DE LANÇAMENTO:	ULTIMA VERSÃO:
LineAge II				Lineage: "The Sacred Destiny" publicado 2000	Lineage II: The Chaotic Chronicle , outubro de 2003
PLATAFORMA:	DESENVOLVEDORA	TIPO DE ADESÃO	DINÂMICA DE JOGO	TIPO DE NARRATIVA	CENÁRIO
pc	NCsoft	Free account	Quests, PVP		
HISTÓRIA BÁSICA		PERSONAGENS			

Os continentes estão em guerra! Grandes heróis representam três reinos em uma luta interminável pela supremacia. A discórdia não se limita apenas aos campos de batalha, pois ela contamina e se espalha tanto pelas cidades quanto por dentro dos muros dos castelos. Mantenha seus aliados próximos, suas armas sempre afiadas e prepare-se para moldar o destino desse mundo mágico.



Selecione a raça desejada. Em Lineage® II existem cinco diferentes tipos de raças para escolher: Human (Humanos), Elf (Elfos), Dark Elf (Elfos Negros), Orc (Orcs), e Dwarf (Anões).

Após selecionar uma raça, escolha a classe de base de seu personagem entre fighter e mystic. A classe base que você escolher irá determinar as classes que você poderá se tornar mais tarde. Selecione entre masculino e feminino (as aparências podem ser diferentes, porém eles possuem as mesmas habilidades), tipo e cor de cabelo, e tipo de rosto. As opções disponíveis podem variar de acordo com a classe. Selecione entre masculino e feminino (as aparências podem ser diferentes, porém eles possuem as mesmas habilidades), tipo e cor de cabelo, e tipo de rosto. As opções disponíveis podem variar de acordo com a classe

PERSONAGENS (<http://www.lineage2brasil.com.br/>)

HUMANS





Sobre os Humanos

Os humanos podem não ser imortais ou ter a mesma vitalidade dos orcs, na história de Lineage 2, porém por conta do pouco tempo de vida, é uma raça que se reproduz rapidamente, sendo a raça em maior número no mundo de Lineage 2.

Essa breve visão da raça humana na história do jogo não é diferente do que vemos nos servidores. No jogo, a maioria dos jogadores opta por jogar com personagens da raça humana pelo fato dos humanos terem o status inicial

Árvore de classes:







<p>mais equilibrado do que as outras raças, além de uma maior variedade de classes para escolha do jogador.</p> <p>Classes de destaque: Dark Avenger, Hawk Eye, Treasure Hunter, Necromancer, Bishop e Prophet</p> <p>Características positivas: Possuem uma variedade de classes maior do que as outras raças e seu status inicial é bem balanceado.</p> <p>Human Fighter É o tipo mais básico de guerreiro. Os personagens aprenderam a usar as mais variáveis armas e são treinados na arte do combate corpo-a-corpo. Têm grande resistência para a dor.</p> <p>Human Mystic A classe dos humanos místicos é interessada nas forças que envolvem o mundo. Eles estudam essas forças e as usam em benefício próprio. Uma vez que eles se reclusão no fundo das salas, lendo seus livros ou fazendo novos experimentos com os mais estranhos materiais, têm uma má reputação perante a sociedade. Eles podem ser considerados magos treinados que estão aumentando seus poderes de uma maneira negligente.</p>	<p>Fighter Classes</p> <p>Warrior - Guerreiro</p>  <p>A classe Warrior é especializada no combate físico, com ênfase nas habilidades de combate. Guerreiros tendem a concentrar seus esforços em elevar suas habilidades para caçar e matar monstros. Durante uma party, guerreiros podem assumir o papel de tanker, com algumas limitações. No entanto, a sua principal vantagem está na habilidade de dar danos.</p> <p>► Dica: Se você pretende avançar para a classe Gladiator, não se apresse em usar dual swords, pois até o nível 40, o Human Warrior não possui habilidades para o uso dessas armas e assim você perde pontos de ataque reduzindo a velocidade da progressão de níveis.</p> <p>Human Knight - Cavaleiro Humano</p>  <p>O Cavaleiro é especializado no combate físico, com ênfase na defesa. Suas habilidades de defesa são excelentes sua regeneração é elevada permitindo a caça por um período mais longo de tempo sem o auxílio de um companheiro. No jogo Knights possuem habilidades para chamar atenção dos monstros, permitindo que outros membros da party fiquem seguros enquanto atacam.</p> <p>► Dica: Verifique bem a diferença entre as duas classes superiores pois elas tem muita diferença.</p> <p>Rogue - Ladino</p>  <p>Suas habilidades são baseadas na evasão, não na defesa, utilizando equipamentos leves para isso. Suas armas são adagas e arcos. Em uma party, rogues não são indicados para agir como tanker mas possuem habilidades para seduzir os monstros individualmente ou passar despercebido por eles e podem auxiliar a party com danos críticos significativos.</p> <p>► Dica: Quanto mais destreza (DEX) essa classe obtiver, mais críticos e maior velocidade no ataque ela irá obter. Escolha o tipo de guerreiro que você será futuramente (dagger ou archer) para não gastar seu SP em skills que você não irá utilizar futuramente.</p> <p>Warlord - Caudilho</p>  <p>O Warlord é a classe de ataques em área, ele consegue atacar múltiplos alvos ao mesmo tempo usando como arma, lanças (Poles). É uma classe muito resistente e progride de nível numa velocidade considerável devido as suas habilidades de ataque em massa. Possui também boas habilidades para se recuperar quando estiver com a vida extremamente baixa. Seu forte é mesmo a caça de monstros, pois no PvP não tem muito destaque devido ao baixo ataque das lanças em relação às outras armas. Numa siege, se ele passar por despercebido, pode causar danos consideráveis à linha de frente.</p> <p>► Dica: Escolha áreas com monstros de nível inferior ao seu para caçar, onde você consiga bloquear vários monstros ao mesmo tempo para utilizar suas habilidades de ataque em massa e assim progredir rapidamente.</p>
---	---





20





20





20





40




<p>Sua aparência básica é de um cidadão usando um manto e um staff, no qual é usado para ajudar na invocação de suas mágicas. Eles podem usar magias de ataque ou de regeneração.</p>	<p>Gladiator - Gladiador</p>  <p>O Gladiador é especialista em combate com duas espadas. É considerado uma das melhores classes para PvP (1vs1). Possui habilidades tanto para caça específica de monstros quando habilidades para ataques poderosos contra jogadores. O jogador que opta pela classe Gladiador deve administrar bem o carregamento da habilidade Sonic Focus que a fonte da força do personagem.</p> <p>► Dica: Durante a progressão de níveis do gladiador, procure caçar monstros que atendam as habilidades que vosse possui de Detect Weakness. Fique esperto às charges da sua habilidade Sonic Focus.</p>	<p>40</p>
	<p>Paladin - Paladino</p>  <p>Paladins são especializados na defesa e cura, proteção dos companheiros. É uma classe exclusivamente defensiva, os paladinos possuem habilidades fortes contra monstros do tipo Undead e uma defesa considerável. É uma classe quase que necessária numa party contra Raid monsters do tipo Undead. No PvP é uma classe mais defensiva, não obtendo muita popularidade entre os jogadores.</p> <p>► Dica: Se você gosta de estar na frente de batalha, protegendo seus amigos com magias de cura ao mesmo tempo que bloqueia os monstros, Paladino é a classe ideal.</p>	<p>40</p>
	<p>Dark Avenger - Vingador Negro</p>  <p>Dark Avengers são cavaleiros que utilizam de magias obscuras e dispõe de uma defesa muito boa. É considerada a melhor classe tanker porque possui uma defesa semelhante à dos Paladins e ainda dispõe de boas habilidades ofensivas. Os Dark Avengers contam com o auxílio de panteras negras, que tem um ótimo ataque e podem ser muito bem utilizadas em PvP.</p> <p>► Observação: Esta é uma ótima classe pra quem esta começando a jogar e ainda tem dúvida do que fazer pois é uma classe muito resistente e de fácil entendimento.</p>	<p>40</p>
	<p>Treasure Hunter - Caçador de Tesouros</p>  <p>É a melhor classe do tipo dagger. Treasure Hunters possuem uma variedade muito maior de habilidades do que as outras raças, possuem um status bem equilibrado e uma taxa de danos críticos considerada boa de acordo com os Dyes aplicados. Uma habilidade bastante peculiar desta classe, é o poder de fazer chaves para baús utilizando como material primário as Keys of Thief - conforme a habilidade aumenta de nível, maior o level das chaves produzidas.</p> <p>► Dica: Estude com cuidado o estado do Trasure hunter ao aplicar dyes, porque remover vida (CON) demais, pode deixá-lo muito vulnerável.</p>	<p>40</p>

	<p>Hawk Eye - Olho de Falcão</p>  <p>É uma das classes mais populares do tipo arqueiro. Possui um status bem balanceado e habilidades bem valorizadas durante um PvP. O Hawk Eye pode vir a ser a melhor opção em arqueiros na sua terceira classe, quando consegue uma variedade de habilidades muito superior em relação as outras classes, porém perde em velocidade para o arqueiro elfo o que torna a escolha entre Hawk Eye e Silver Ranger muito difícil.</p> <p>► Observação: Se você gosta de variedade nas habilidades e um status balanceado, a classe Hawk Eye é a mais indicada entre as classes de arqueiros.</p>	<p>40</p>
	<p>Dreadnought - Couraçado</p>  <p>É o mestre no combate corporal. Possui habilidades para revitalizar-se durante a batalha além do poder de bloquear varios monstros ao mesmo tempo e igualmente atacá-los usando armas como lanças e habilidades em área. Durante uma siege pode causar estragos significativos à linha de frente, mas não é o mais indicado para combates PvP.</p>	<p>76</p>
	<p>Duelist - Duelista</p>  <p>A evolução da classe Gladiador, é o favorito do jogadores para combates PvP (1vs1). O duelista pode recuperar os seus pontos de combate (CP) durante um PvP mas não é somente um personagem especial para combates PvP, ele possui habilidades para a caça de monstros específicos (Detect Weakness) - Isso tudo torna do Duelist uma classe bastante equilibrada para ambas finalidades, PvP e caça de monstros.</p>	<p>76</p>
	<p>Phoenix Knight - Cavaleiro Fênix</p>  <p>Literalmente - O imortal! É a única classe do jogo que pode se reviver (com todos os buffs e HP revitalizado) sem a ajuda de outros jogadores. Isso é atribuído à habilidade Soul of the Phoenix. Os Cavaleiros dessa classe possuem habilidades para recuperar o HP de aliados na party ao mesmo que bloqueiam monstros. Possuem também, habilidades específicas no combate de monstros do tipo Undead. Os Cavaleiros de Fênix são muito resistentes, mas mesmo sendo uma classe de terceiro nível, não possuem muitas habilidades ofensivas no PvP.</p>	<p>76</p>
	<p>Hell Knight - Cavaleiro Infernal</p>	

	 <p>É um tipo de tanker ofensivo. Possui magias obscuras especializadas em enfraquecer e danificar o inimigo, além de possuir uma ótima defesa. É o tipo de classe tanker favorita dos jogadores por possuir um equilíbrio entre caça de monstros e PvP atribuído a essas habilidades mencionadas. Diferente dos paladinos, não possui habilidades para a caça de monstros específicos, mas possuem a assistência do summon Dark Panther.</p>	76
<p>Adventurer - Aventureiro</p>	 <p>O Aventureiro é o dagger que mais possui habilidades especiais, também seguindo a sua classe anterior, é o mais equilibrado. É uma classe temida no jogo por possuir uma habilidade nomeada Instant Kill, que se refere à probabilidade de durante um combate haver um dano que cause morte instantânea do inimigo.</p>	76
<p>Sagittarius - Sagitário</p>	 <p>O Sagitário possui um status bastante equilibrado e de todas as classes de arqueiros, é aquele que possui as habilidades mais efetivas. Possui skills que aumentam as habilidades de ataque dos companheiros de party com uma certa probabilidade e tem um bom HP.</p>	76
<p>Mystic Classes</p>		
<p>Human Wizard - Feiticeiro Humano</p>	 <p>É a classe ofensiva de magos da raça humana, os bruxos possuem habilidades em diversas áreas como summons, ataques em área que poderão ser aprimorados futuramente de acordo com a escolha da segunda classe, pelo jogador. Os tipos das magias dos humanos abrangem todos os elementos explorados no mundo de Lineage 2, incluindo as magias negras. A maioria dos bruxos humanos tem sua formação pela Ivory Tower, ou foi ensinado por algum mestre que trouxe o conhecimento de lá.</p> <p>► Dica: Os summons podem ser de grande ajuda na progressão de níveis, mesmo que futuramente você não deseje seguir uma classe que tenha como base o uso de summons.</p>	20
<p>Cleric - Clérigo</p>		

		<p>O Clérigo é a classe assistente dos magos humanos, possui habilidades para curar, revitalizar e reforçar os companheiros de jogo. Durante a progressão de níveis é possível adquirir buffs muito valorizados, o que o torna um buffer de maior destaque do que os demais já de início. É uma classe que possui especialidade no combate de monstros do tipo Undead, e possui poucas skills ofensivas para demais monstros.</p> <p>► Dica: Para subir de nível mais rápido, você pode persuadir os jogadores com buffs e cura para conseguir partys ou até mesmo dinheiro.</p>	<p>20</p>
	<p>Trickster - Gatuna</p>		
		<p>Essa evolução de bruxo é especializada no elemento fogo. É uma classe muito poderosa e bem equilibrada que possui como base, magias de ataque e enfraquecimento em massa. O sorcerer é como um Warlord dos Magos, é bastante conhecido no jogo pelos poderes de ataque em área que possui o que pode significar uma maior velocidade de up-levels em uma party.</p> <p>► Dica: Tenha cautela quando for usar suas habilidades em massa, conheça bem a área que elas cobrem para não atrair mais monstros do que você consegue matar.</p>	<p>40</p>
	<p>Necromancer - Necromante</p>		
		<p>O mestre na magia negra e artes das trevas. É um pouco de tudo, summoner, damage dealer (Alta taxa de ataques), e debuffer (Especializado no enfraquecimento do oponente). É uma classe com muitas habilidades fortes, e que existe um custo alto de dinheiro para manter. Seus ataques são sustentados por itens como Cursed Bones ou cristais no caso dos summons. É uma classe popular entre os jogadores devido a essa diversidade que a classe apresenta.</p> <p>► Observação: Essa é uma classe poderosa quando bem utilizada, mas exige um nível de administração e raciocínio alto durante os combates. Por possuir um leque grande de habilidades, pode acabar atrapalhando um jogador inesperiente, por exemplo, durante um combate PvP.</p>	<p>40</p>
	<p>Warlock - Feiticeiro Mestre</p>		
		<p>Especializado na criação de summons. É muito popular entre as jogadoras de Lineage 2 porque possui summons em forma de pequenos gatos. Embora pequenos, os summons do Warlock são os mais equilibrados comparado aos summons de outras raças, e além disso possuem boas skills também. Os cubos do Warlock dentre as demais classes do gênero, possuem ótimas propriedades que são: paralisar o inimigo instantaneamente e lançar uma rajada de vento com grande poder de dano.</p> <p>► Observação: (Para os novatos) O tempo de espera para summonar novos monstros nesta classe é muito mais rápido do que o delay da classe Wizard (que demora em torno de 30min).</p> <p>► Dica: Classes do tipo summoner são econômicas pois a força do personagem está no summon e não no personagem propriamente dito sendo não tão necessário a compra de bons equipamentos (O que pode acontecer de alguns jogadores se aproveitarem disso para PKlizar sem usar equipamentos, pois quem ataca é o summon).</p>	<p>40</p>

	<p>Bishop - Bispo</p>  <p>A classe que possui as melhores habilidades de cura. O Bishop é especializado na revitalização de seus companheiros de party e na ressurreição. Dois pontos fortes nesta classe é que o bishop pode reviver todos os integrantes da party, ao mesmo tempo, e ainda recuperar parte da experiência perdida com a morte. É uma classe exclusivamente passiva, as únicas habilidades de ataque que possui são para monstros do tipo Undead.</p> <p>► Dica: Caso você tenha dificuldades em arranjar uma party ou prefira upar sózinho, use de equipamentos pesados e armas como dual swords ou two-handed.</p>	40	
	<p>Prophet - Profeta</p>  <p>É o buffer favorito dos jogadores. O profeta possui os melhores e mais completos buffs do jogo. É extremamente dependente de um pet ou party para subir de nível porque não possui habilidade nenhuma de ataque, apenas magias de enfraquecimento como sleep ou dryad root. Em alguns casos pode atuar como healer numa party, mas sua especialidade é exclusivamente buffs. Alguns jogadores optam por essa classe com interesse em vender os buffs do profeta, que são muito procurados no jogo.</p> <p>► Dica: Assim como o bishop, o profeta também possui habilidades no uso de heavy armors, então se você prefere upar sózinho você pode utilizar equipamentos pesados e armas como dual swords ou two-handed.</p>	40	
	<p>Archmage - Arquimago</p>  <p>O nível final dos magos formados em Ivory Tower. Os arquimagos são mestres na manipulação do elemento fogo e podem usar isso para criar barreiras envolta do seu corpo que danificam o inimigo durante um ataque ou até mesmo fazer do inimigo uma bomba relógio. São especializados no ataque em área com danos significativos. O elemento fogo é muito útil no combate de monstros do tipo inseto e planta, o que dá alguma vantagem sobre alguns bosses do jogo como Queen Ant.</p>	76	
	<p>Soultaker - Coletor de Almas</p>  <p>A mais obscura classe de Lineage 2. Possui um dos ataques mais temidos no jogo, o Dark Vortex e skills suficientes para transformar o melhor dos guerreiros, no mais fraco personagem do jogo, com suas habilidades de enfraquecimento. Já foi o mago mais over-power do jogo, mas os desenvolvedores foram reduzindo o poder do Soultaker e do Necromancer gradativamente para não causar desequilíbrio em relação às outras classes.</p>	76	
	<p>Arcana Lord - Mestre Arcano</p>		

		<p>Os summons do Arcana Lord são especializados no combate corpo a corpo e na resistência. Durante o nível 79, o Arcana Lord adquire o seu último summon, o Cat King ou Feline King, que possui habilidades muito poderosas como stun e ataques múltiplos consecutivos. É uma classe que aparenta ser passiva, mas tem bastante destaque entre as classes finais de summoners.</p>	76
	<p>Cardinal</p> 	<p>O mais alto nível das classes de healer. O cardinal é o mestre no equilíbrio de partys de alto nível, ele pode nivelar a vida de todos os jogadores no grupo durante um raid-combat e usar a vida dos personagens que estão melhores para preencher a vida de todos que estão com pouca vida, além de ter aprimoradas as suas skills de ressurreição que neste estágio revivem personagens com todos os buffs anteriores e HP revitalizado.</p>	76
	<p>Hierophant</p> 	<p>É o mais alto nível do profeta, especializado em buffs de combate corpo a corpo. Possui a habilidade Prophecy of Fire que aumenta atributos importantes no status de classes do tipo fighter. O conhecimento na arte da proteção e assistência permite que neste nível o Hierophant possa se tornar quase imune a magias de enfraquecimento. Essa classe tem facilidade em conseguir dinheiro, com a venda dos buffs que é muito valorizada entre os guerreiros do jogo.</p>	76

ELFOS

sobre os Elfos

Durante a Era dos Gigantes, dentre todas as criaturas, eram eles quem mantinham a posição mais alta em Aden. Entretanto, quando os gigantes foram destruídos, o poder e a influência dos elfos foram disseminados. Agora eles habitam pequena parte da floresta no continente central.

Em Lineage 2, os jogadores que jogam com os elfos geralmente são magos ou arqueiros, isso porque os elfos possuem alta destreza e conhecimento da magia. Os magos elfos possuem alto nível na velocidade da conjuração da magia e os

Árvore de classes



arqueiros possuem uma velocidade de corrida superior às outras raças.

Classes de destaque:
Spellsinger, Silver Ranger, Sword Singer.

Características positivas:
Os magos possuem o maior cast speed do jogo e os arqueiros e daggers uma grande probabilidade para críticos além de ter a maior velocidade do jogo, e no caso dos arqueiros, a velocidade para atirar as flechas pode chegar até 2x mais do que as outras classes do gênero.

Características negativas:
As classes de guerreiros como Temple knight ou Sword Singer possuem bem menos habilidades em defesa em relação às outras classes do gênero. No caso do Sword Singer que é uma classe de destaque porque possui buffs únicos (e muito úteis), depois do nível 40, o personagem não ganha mais a habilidade passiva de defesa e isso torna o personagem muito vulnerável, até para monstros.

Elven Fighter
São ágeis e espertos, por esta característica evoluem mais rapidamente quando são usadas armas de destreza como arcos ou facas.

Elven Mystic
Para proteger a natureza, eles utilizam-se do poder dos espíritos e se focam em treinar habilidades mágicas.

Elven Fighter Classes

Elven Knight - Cavaleiro Élfico



Os Cavaleiros Elfos não são os mais destacados em relação à defesa física, porém são conhecedores da magia e das forças da luz e por isso possuem boa defesa mágica assim como ataques especiais no combate e resistência de monstros undead. Sua principal arma é a espada e o escudo, obrigatoriamente.

► **Dica:** Essa é uma classe que tem especialização em armas do tipo Sword e Blunt, e como não possui habilidades específicas para uma delas, você pode usar qualquer arma destes dois tipos.

Elven Scout - Escudeiro Élfico



Os elfos são conhecidos pela sua velocidade e habilidade com arcos. O elven scout é justamente especializado nisso, na velocidade e destreza utilizando exclusivamente arcos ou adagas e roupas leves. Os elfos tem boa destreza em seu estado inicial o que garante um bom desempenho desta classe.

► **Dica:** Quanto mais destreza (DEX) essa classe obtiver, mais críticos e maior velocidade no ataque ela irá obter. Escolha o tipo de guerreiro que você será futuramente (dagger ou archer) para não gastar seu SP em skills que você não irá utilizar futuramente.

Temple Knight - Cavaleiro do Templo



É uma classe voltada ao combate das criaturas das trevas. Os templários possuem boa defesa mágica e contam com o auxílio de cubos que são uma espécie de criaturas mágicas que durante um combate curam e trazem benefícios para o seu mestre. Em relação às outras classes do tipo tanker, o Temple Knight é a mais fraca no ataque. Seu ponto forte é os cubos que possui e as magias no combate de monstros undead.





► **Dica:** Procure áreas com monstros do tipo undead para caçar, onde as suas skills contra esses monstros poderão ser aproveitadas.

Swordsinger

20

20

40

		<p>É uma espécie de classe híbrida, é um guerreiro porém sua especialidade são buffs poderosos, de curta duração. É uma classe de grande importância numa party, suas habilidades de combate são ruins mas suas habilidades de auxílio compensam. O Swordsinger é uma classe muito vulnerável quando se trata de defesa física, tornando o uso de algum pet ou a participação em partys praticamente indispensável para progressão de níveis.</p> <p>► Observação: Utilize armas do tipo blunt ou sword, lembre-se: o Swordsinger não é como o Bladedancer que possui habilidades para uso de dualswords.</p>	40
	<p>Plains Walker - Andarilho da Planície</p>		
		<p>O mais veloz dos daggers. Possui boa destreza em função do seu status inicial. Em relação aos outros tipos de daggers, é o que possui maior taxa de críticos e acerta mais skills, porém é também o dagger que tem menor ataque físico. Uma das habilidades únicas dessa classe é o Chameleon Rest que permite ao Plains Walker descansar cercado de monstros sem ser percebido. Uma habilidade bastante peculiar desta classe, é o poder de fazer chaves para baús utilizando como material primário as Keys of Thief - conforme a habilidade aumenta de nível, maior o level das chaves produzidas.</p>	40
	<p>Silver Ranger - Guardiã Prateado</p>		
		<p>O mais veloz dos arqueiros. É um dos favoritos personagens dos jogadores pela velocidade no ataque e na corrida que esta classe possui. Os elfos são mestres em destreza e velocidade, o que torna o Silver Ranger uma das melhores classes da raça. O Silver Ranger possui menos habilidades ofensivas em relação às outras classes do gênero porém possui um atk.spd muito desenvolvido podendo ser duas vezes maior que a de um arqueiro dark elfo.</p> <p>► Observação: Se você gosta de variedade nas habilidades, talvez o silver ranger não seja o mais indicado. Mas se gosta de se locomover rapidamente, e causar bons danos críticos é uma ótima classe - Indicada.</p>	40
	<p>Eva's Templar - Templário de Eva</p>		
	 <p>Sword Muse</p>	<p>É uma continuação da classe Temple Knight e basicamente segue o mesmo estilo da classe anterior, as habilidades adquiridas neste nível de classe são basicamente semelhantes as do Phoenix Knight, com exceção de algumas skills específicas dele.</p>	76



O Sword Muse é especializado na assistência de magos e guerreiros que usam a agilidade como atributo principal. Possui ótimas canções para a redução do consumo de MP e re-uso das magias. Isso porque na classe anterior, o sword singer, ele adquire quase que unicamente canções para assistência de guerreiros que utilizam a agilidade como atributo principal, e agora neste nível de classe ele recebe estas habilidades para benefício de magos, para equilibrar a assistência para os dois tipos.

76

Wind Rider - Guardiã do Vento



Não é a toa o nome da classe traduzido ser "Guardião do vento", o Wind Rider é o dagger de maior agilidade do jogo suas habilidades são basicamente aplicadas à evasão. Seu poder de esquiva é muito grande e pode ser seu trunfo num combate contra outras classes do tipo guerreiro. Possui ótimos ataques críticos e suas skills de ataque físico são muito parecidas com as do Adventurer, temidas pelo instant kill chance, habilidade essa que pode derrotar o inimigo em um ataque.

76

Moonlight Sentinel - Sentinela da Luz da Lua



Uma das classes mais velozes do jogo. Os elfos tem um poder de precisão muito grande e isso faz do Sentinela um perito no arco. Mas apesar das suas habilidades de combate naturais serem boas, em contrapeso o Moonlight Sentinel é o arqueiro que menos tem habilidades de ataque, podendo em relação aos outros arqueiros ter duas vezes menos skills, o que pode chatear o jogador que optar por esta classe. Outro trunfo do sentinela, é a velocidade que possui ao atirar flechas, podendo ser duas vezes maior que a dos outros arqueiros.

76

Elven Mystic Classes




Elven Wizard - Feiticeiro Élfico







Os magos elficos são especializados na magia branca e da luz, protegidos pelo poder das florestas. Possuem magias em dois tipos de atuação, summons e magias ofensivas. Algumas skills são especializadas no combate de monstros do tipo undead.

► **Dica:** Os summons podem ser de grande ajuda na progressão de níveis, mesmo que futuramente você não deseje seguir uma classe que tenha como base o uso de summons.

20

	<p>Elven Oracle - Oráculo Élfico</p>  <p>É a classe buffer dos elfos. Ele pode atuar como healer e buffer ao mesmo tempo. Futuramente esta classe pode desenvolver o poder de teletransportar varias pessoas da party ao mesmo tempo, sendo uma de suas especialidades. Possui um cast speed muito veloz e um poder de cura considerável.</p> <p>► Dica: Para subir de nível mais rápido, você pode persuadir os jogadores com buffs e cura para conseguir partys ou até mesmo dinheiro.</p>	20
	<p>Spellsinger</p>  <p>O Spellsinger é uma das melhores classes do tipo mago. Possui excelente cast speed e duas magias muito importantes durante um PVP ou Mob que são Cancellation e Sleeping Cloud. Os elfos são protegidos pela deusa Eva, deusa da água e da pureza, e por este motivo o Spellsinger possui magias baseadas no elemento água. Esse mago também possui magias para o combate de monstros do tipo undead, uma especialidade dos elfos.</p> <p>► Dica: Para que o potencial dos ataques do spellsinger seja totalmente aproveitado, procure caçar monstros que usam o elemento fogo, ou seja, que tenham fraqueza contra ataques do elemento água ou procure monstros do tipo undead.</p>	40
	<p>Elemental Summoner - Invocador Elemental</p>  <p>O Elemental Summoner é classe elfica especializada na invocação de criaturas, no caso dos elfos, essas criaturas são unicórnios. Os summons do Elemental Summoner são especializados em magias de distância podendo atingir vários alvos ao mesmo tempo e com um grande poder, mas possuem um ataque físico razoável também o que torna essa classe uma das preferidas pelos jogadores. Os cubos do Elemental summoner são especializados na cura e fortalecimento do invocador.</p> <p>► Observação: (Para os novatos) O tempo de espera para summonar novos monstros nesta classe é muito mais rápido do que o delay da classe Elven Wizard (que demora em torno de 30min).</p> <p>► Dica: Classes do tipo summoner são econômicas pois a força do personagem está no summon e não no personagem propriamente dito sendo não tão necessário a compra de bons equipamentos (O que pode acontecer de alguns jogadores se aproveitarem disso para PKlizar sem usar equipamentos, pois quem ataca é o summon).</p> <p>Elven Elder - Ancião Élfico</p>	40

		<p>A classe de ancião é muito frágil porque as suas habilidades de defesa se resumem a equipamentos leves e seu ataque é exclusivamente contra monstros do tipo undead. É uma classe que possui poucos buffs importantes, mas que ainda assim são úteis como Resist Shock por exemplo. Possui skills para transportar uma party de um lugar a outro de uma só vez e também é especializado na cura de estados negativos.</p> <p>► Dica: Você pode salvar seus companheiros de party durante uma caça, se for necessário, usando a habilidade Party Recall e você também pode auxiliar na caçada se os monstros alvo forem do tipo undead, mas administre seu MP para sempre haver mana para cura dos seus amigos.</p>	40
	<p>Mystic Muse</p> 	<p>O mais elevado nível dos magos elfos. É um especialista em ataques de gelo, possuindo duas habilidades muito poderosas: Light Vortex, que é muito efetiva contra monstros do tipo undead, e Ice Vortex, que além de causar danos ao inimigo, o deixa em estado negativa devido aos danos causados pelo congelamento.</p>	76
	<p>Elemental Master - Mestre Elemental</p> 	<p>A última forma do invocador elfico possui habilidades para fortalecer seus summons no que eles tem de melhor, o poder de ataque mágico. Neste nível de classe é possível aprender a invocação da mais poderosa criatura da classe, o Unicórnio Magnus. Também é possível adquirir habilidades para aprimoramento do cast das magias do summoner neste estágio.</p>	76
	<p>Eva's Saint - Santo de Eva</p> 	<p>O mais alto nível de buffers da raça elfica. Possui habilidades para fortalecer especificamente magos como a sua skill Prophecy of Water que pode aumentar todos os atributos importantes de um mago por um período de tempo um pouco menor do que um buff comum. Uma das principais habilidades do buffer elfo é o recarregamento de mana, onde nesse estágio ele pode lançar buffs para o seu parceiro receber uma maior quantidade de recarregamento dela.</p>	76
<u>DARK ELFS</u>			
<p>Sobre os Dark Elfos Uma vez fizeram parte da tribo dos Elfos, mas foram banidos depois de</p>	<p>Árvore de classes</p>		

terem sido seduzidos pelo poder da magia negra. Eles pretendiam usar a magia negra para enfrentar os humanos mas não obtiveram sucesso na batalha e após isso se esconderam na floresta negra sobre a proteção da Deusa da morte, Shilen, para continuar a estudar os segredos da magia negra.

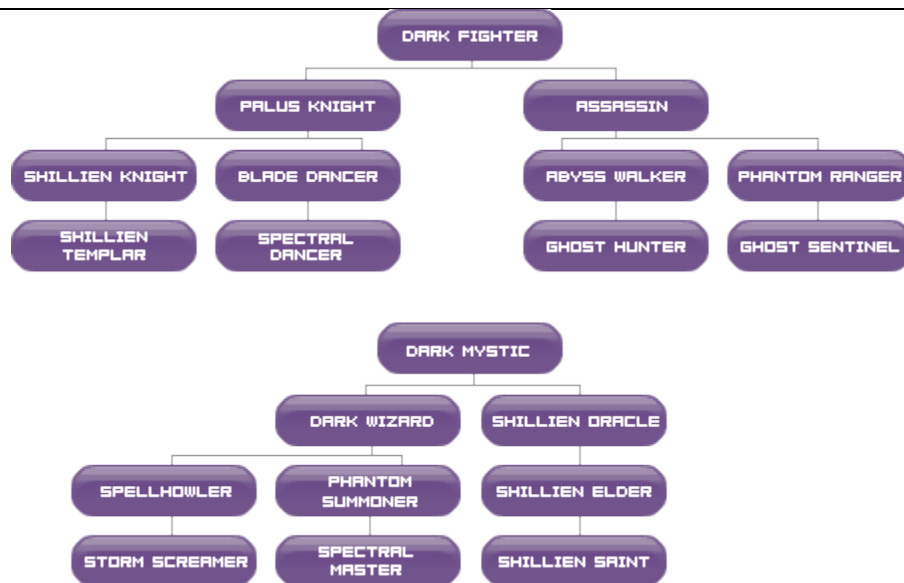
Os Dark Elfos possuem classes e habilidades similares às dos Elfos. Possuem um ótimo ataque e danos bastante significativos. Os jogadores que optam por jogar com a raça dos Dark Elfos escolhem geralmente classes de magos pelo dano efetivo que eles podem causar.

Classes de destaque:

Spellhowler, Phantom Summoner e Blade Dancer.

Características positivas:

Possuem o status inicial de maior ataque físico e maior ataque mágico (STR e INT) em relação às outras raças. A classe Blade Dancer é um dos melhores suportes do jogo. Os summons da classe Phantom Summoner são bem diferenciados e atendem à todas as necessidades que o jogo impõe ao jogador.



Dark Fighter Classes




Palus Knight - Cavaleiro Palus











O Palus Knight é uma classe bastante forte de tanker, devido ao status inicial que os Dark Elfos possuem de maior STR do jogo. No entanto, em contrapeso, o Palus Knight é o cavaleiro de menor defesa do jogo por possuir uma CON abaixo das demais classes do gênero. Esta classe possui muitas habilidades para enfraquecer e tomar vantagem do inimigo como deixá-lo lento ou sangrando por exemplo, mas um dos pontos negativos é que ela não possui nenhuma habilidade para paralisar o inimigo como Stun.




► **Dica:** Essa é uma classe que tem especialização em armas do tipo Sword e Blunt, mas não é recomendado o uso de Blunts se você quiser aproveitar todo o potencial das magias do Palus Knight.




Assassin - Assassino

<p>Características negativas: HP extremamente baixo, e para balancear o grande ataque mágico que possuem, a sua velocidade de conjuração de magias é uma das mais lentas. A classe Blade Dancer é um ótimo suporte, mas muito vulnerável (inclusive contra monstros) pelo fato de não receber a habilidade passiva de defesa depois do nível 40. As habilidades dos summons da classe Phantom Summoner, como poisons, são um tanto inúteis.</p> <p>Dark Fighter Possuem ótima resistência e podem usar os mais variados tipos de arma, são excelentes guerreiros no uso de espadas.</p> <p>Dark Mystic O elemento principal usado pelos magos negros é o Vento. Eles podem invocar o poder dos ventos para solidificar ataques muito poderosos.</p>		<p>O assassino é perito no uso de adagas e arco mas não chega a ser o melhor nisso. Os Dark Elfos são os mais fortes em relação à força física mas se tratando de outros atributos como velocidade e agilidade, outras raças tomam a liderança, por isso o Assassino pode não ser o mais veloz, mas é o mais forte e o que possui um maior número de habilidades de ataque em relação às outras classes do gênero.</p> <p>► Dica: Quanto mais destreza (DEX) essa classe obtiver, mais críticos e maior velocidade no ataque ela irá obter. Escolha o tipo de guerreiro que você será futuramente (dagger ou archer) para não gastar seu SP em skills que você não irá utilizar futuramente.</p>	20
		<p>Uma classe imponente é o que o Shillien Knight é. Sua especialidade é o enfraquecimento tanto da defesa como do ataque do inimigo, e além disso pode criar estados negativos nele como deixá-lo sangrando ou em envenenado. Uma habilidade muito importante desta classe é o Lightning Strike, que pode deixar o inimigo em estado de choque por um longo tempo o que poderia garantir a vitória num PvP por exemplo. Assim como o Temple Knight, esta classe também possui o auxílio de cubos, porém os poderes dos seus cubos estão focalizados no enfraquecimento do inimigo e vantagem do seu mestre. O Shillien Knight é o cavaleiro de menor quantidade de vida e defesa, mas isso não chega a ser uma fraqueza por completo, isso porque ele é o único que possui habilidades de defesa com escudo em todas as direções que o ataque possa vir, aumentando as probabilidades de defesa.</p> <p>► Dica: O Shillien Knight além de tanker, pode ser usado como damage dealer através do uso da transformação pela Skill Vanguard que possibilita o uso de espadas de duas mãos, por isso é interessante ter uma arma desse tipo para algumas ocasiões como çaçadas e etc.</p>	40
		<p>O Bladedancer é o guerreiro especializado no combate com espadas duplas. Assim como o Shillien Knight, ele possui o poder de manipulação de magias envolvendo veneno e o enfraquecimento do oponente como Hex e Power Strike. É uma espécie de classe híbrida, é um pouco fighter (não tanker porque após o nível 40 ele não recebe mais habilidades para o aumento de defesa no uso de Heavy Armors), e também um pouco buffer pelas excelentes dances que possui que fortalecem tanto guerreiros como magos. Isso faz do Bladedancer um dos melhores companheiros numa party, mas não chega a ser um bom personagem para PvP ou caça de monstros, sózinho.</p> <p>► Dica: Administre bem a sua mana dando apenas as dances que a sua party irá usar, lembre-se que o consumo de mana das dances é exponencial.</p>	40
	<p>Abbyss Walker - Andarilho do Abismo</p>		

	<p>É o dagger de menor destreza e velocidade mas em compensação possui um maior leque de habilidades de ataque. O Abyss Walker possui o maior ataque dentre os outros daggers e seus críticos são dos melhores porém sua critical chance é muito baixa, e por isso ele não é um dos favoritos pelos jogadores em classes deste gênero. Uma habilidade bastante peculiar desta classe, é o poder de fazer chaves para baús utilizando como material primário as Keys of Thief - conforme a habilidade aumenta de nível, maior o level das chaves produzidas.</p> <p>► Dica: Estude com cuidado o estado do Abyss Walker ao aplicar dyes, porque remover vida (CON) demais, pode deixá-lo ainda mais vulnerável em vista que os Dark Elfos já possuem um baixo HP.</p>	<p>40</p>
<p>Phantom Ranger - Guardiã Fantasma</p> 	<p>O Phantom Ranger possui uma grande variedade de skills e o impacto das suas flechas é superior comparado às outras classes, no entanto sua velocidade é comprometida devido ao status inicial dos Dark Elfos. A chance de críticos e a velocidade do seu ataque pode ser um pouco abaixo em relação às outras classes do gênero, mas a força do seu ataque e skills pode compensar até mesmo porque quando ele acerta um crítico, é devastador.</p> <p>► Observação: Se você gosta de variedade nas habilidades o Phantom Ranger pode ser uma boa escolha, porém se você gostar de velocidade e rapidez não é o mais indicado.</p>	<p>40</p>
	<p>Shillien Templar - Templário de Shilen</p> <p>O Templário de Shilen é mais alto nível dos cavaleiros dark elficos, possui habilidades semelhantes as skills do Hell Knight. Sua especialidade era anteriormente e continua sendo atribuir estados negativos ao inimigo. É um excelente tanker e debuffer, na versão do jogo Gracia - Part 2, o Shillien Knight adquire habilidades que podem atribuir status negativos em massa como o Touch of Shilen.</p>	<p>76</p>
<p>Spectral Dancer</p> 	<p>O Spectral Dancer nesse estágio adquire habilidades para a sua vantagem no combate como danças para a paralização do oponente ou no caso da Dance of Shadows, passar despercebido pelos monstros. Durante os mais altos leveis da classe, é possível aprender um buff muito importante que adiciona dois atributos para cada membro da parte, podendo ser esses atributos, aquilo que o personagem tem de melhor. O Spectraldancer tem um nível de combate mais avançado nesse nível mas está longe de ser um bom personagem para PvP. Na versão do game, Gracia - Part 2, o Spectral dancer foi meio esquecido por assim dizer porque não ganha skills muito significativas nos níveis mais avançados.</p>	<p>76</p>

	<p>Ghost Hunter - Caçador Fantasma</p>  <p>O Ghost Hunter finalmente consegue um bom nível de rapidez e nesse estágio da classe, o personagem adquire muitas habilidades interessantes podendo se esquivar ou refletir skills. Neste nível atingido pelo guerreiro, o Ghost Hunter obtém o poder de virar o seu inimigo de costas para causar danos mais efetivos com suas habilidades. Nos níveis mais elevados, em Gracia - Part 2, o Ghost Hunter pode viajar pelos campos, do mundo de Lineage 2, literalmente como um fantasma, onde ele fica mais veloz e ágil.</p>	76
	<p>Ghost Sentinel - Sentinela Fantasma</p>  <p>Um forte arqueiro é o que o Ghost Sentinel é de fato. Suas flechadas e skills costumam dar mais danos do que as demais classes de archers neste estágio da carreira, também possui uma maior variedade de habilidades que podem ser usadas na estratégia do jogo. Nos estágios mais elevados, o Ghost Sentinel pode perfurar qualquer superfície com a habilidade Ghost Piercing podendo até causar um dano crítico violento.</p>	76
Dark Mystic Classes		
	<p>Dark Wizard - Mago das Trevas</p>  <p>Os Dark Wizards são ensinados na arte do uso da magia negra. O elemento predominante nas magias dos magos negros é o vento, os magos dessa linhagem podem reunir os ventos e solidificá-los a ponto de se tornarem lâminas cortantes. Também possuem conhecimento em venenos e habilidades para deixar o inimigo enfraquecido. As criaturas que podem ser invocadas pelo Dark Wizard, são originadas pela magia negra, passada de geração em geração pelos Dark Elfos, essas criaturas são basicamente formadas por sombras e trevas.</p> <p>► Dica: Os summons podem ser de grande ajuda na progressão de níveis, mesmo que futuramente você não deseje seguir uma classe que tenha como base o uso de summons. Você também pode dar preferência na caça de monstros voadores, que geralmente possuem fraqueza contra ataques de vento.</p>	20
	<p>Shillien Oracle - Oráculo de Shilen</p>  <p>É a classe buffer dos dark elfos. Ele pode atuar como healer e buffer ao mesmo tempo. Futuramente esta classe irá desenvolver um poder de curá muito grande podendo ser semelhante ao do Bishop. A sua especialidade futuramente são buffs para magos mas durante este estágio é possível aprender alguns buffs úteis para fighters, faltando apenas alguns buffs básicos.</p> <p>► Dica: Para subir de nível mais rápido, você pode persuadir os jogadores com buffs e cura para conseguir partys ou até mesmo dinheiro.</p>	20

	<p>Spellhowler</p>  <p>O Spellhowler é um dos mais poderosos magos, tanto para PvP quanto contra monstros. É o mago de maior M.Atk do jogo pelo fato dos Dark Elfos possuírem o status inicial de maior INT dentre as outras raças. O Spellhowler é uma classe que possui muitos debuffs, e um poder de fogo muito grande, porém em contrapeso seu cast costuma ser mais lento do que os demais magos.</p> <p>► Dica: Para que o potencial dos ataques do spellhowler seja totalmente aproveitado, procure caçar monstros voadores, ou seja, que tenham fraqueza contra ataques de vento ou até mesmo monstros que tenham fraqueza contra ataques das trevas, já que é uma especialidade dos Dark Elfos.</p>	40
	<p>Phantom Summoner - Invocador Fantasma</p>  <p>O Phantom Summoner já foi dos piores summoners nas versões mais antigas do jogo mas a partir da versão do game, Gracia, o Phantom Summoner é um dos únicos summoners que possui além do poder das criaturas invocadas, ataques de longa distância significativos como o Death Spike. Isso fez do Phanto Summoner, uma das melhores classes do gênero. Suas criaturas das sombras têm como atributo básico a DEX, como por exemplo o Soulless que é o summon mais veloz do jogo. O Phantom Summoner é o mago que possui as criaturas mais variadas que são: Sillhouette (Uma espécie de maga que pode remover a vida do inimigo para preencher a sua própria), Shadow (O summon mais equilibrado da classe, ele pode recuperar sua vida enquanto bate no oponente devido a habilidade passiva que possui), Soulless (Possui a habilidade de lançar uma nuvem de veneno em área que pode ser usada para atrair monstros distantes, e também a habilidade de explodir corpos e causar danos em área - É uma espécie de assassín) e por fim o Nightshade (este é o grande trunfo da classe, é um summon que possui a maior vida dentre os summons, ele pode curar até 1000 pontos de HP do alvo de uma só vez além de poder causar estados negativos na defesa física e mágica do oponente - é uma espécie de healer).</p> <p>► Observação: (Para os novatos) O tempo de espera para summonar novos monstros nesta classe é muito mais rápido do que o delay da classe Dark Wizard (que demora em torno de 30min).</p> <p>► Dica: Classes do tipo summoner são econômicas pois a força do personagem está no summon e não no personagem propriamente dito sendo não tão necessário a compra de bons equipamentos (O que pode acontecer de alguns jogadores se aproveitarem disso para PKlizar sem usar equipamentos, pois quem ataca é o summon).</p>	40
	<p>Shillien Elder - Ancião de Shilen</p>  <p>A principal função do Shillien Elder é assistir os magos de ataque. Essa classe possui um grande poder para recuperar a mana e aumentar as habilidades dos magos. Contra monstros, as suas habilidades são válidas apenas contra monstros do tipo undead e ainda não são tão boas as habilidades. O jogador que optar pelo Shillien Elder deve optar por alguma arma alternativa se quiser subir de níveis sozinho.</p>	40

	<p>Storm Screamer</p>  <p>O mais poderoso mago do jogo, pelo menos no que se refere ao ataque mágico. O Storm Screamer possui uma das mais poderosas skills do jogo, o Dark Vortex, e além disso ele conta com mais dois tipos de Vortex usando o elemento Vento. É um forte adversário num PvP, suas curses costumam atingir o oponente com facilidade, mas em contra peso de tanto poder, o Storm Screamer possui uma fraqueza que é o seu cast speed lento, assim como é um dos mais vantajosos no m.atk ele é um dos piores magos do gênero, no cast speed.</p> <p>Spectral Master - Mestre Espectral</p>  <p>Mestre nas artes sombrias, o Spectral Master neste estágio desenvolve a habilidade de invocar a criatura suprema das trevas, o Spectral Lord, possessor de grandes habilidades de combate e uma agilidade sem igual dentre os summons. O Spectral Master também pode fortalecer seus summons com o Assassin Servitor que aumenta os atributos que dizem respeito a agilidade (DEX) da criatura. Essa classe pode se sair muito bem durante um PvP, principalmente contra magos, pela magia anti-buffs que possui contra eles - o Mage Bane, habilidade que remove todas os buffs que dizem respeito aos atributos que um mago precise como m.atk e cast speed por exemplo.</p> <p>Shillien Saint - Santo de Shilen</p>  <p>O mais alto nível de buffers da raça dos Dark Elfos. Possui habilidades para fortalecer especificamente personagens que tem como atributo principal a agilidade (DEX) com a sua skill Prophecy of Wind por um período de tempo um pouco menor do que um buff comum. Uma das principais habilidades do buffer dark elfo é o recarregamento de mana, onde nesse estágio ele pode lançar buffs para o seu parceiro receber uma maior quantidade de recarregamento dela.</p>	<p>76</p> <p>76</p> <p>76</p>
ORCS		
<p>Sobre os Orcs</p> <p>A raça orc é a raça do fogo. Dentre todas as raças, os orcs possuem as mais poderosas habilidades físicas. Após a destruição dos gigantes, eles foram capazes de expulsar as forças élficas e obter a posição mais poderosa no continente. Entretanto, eles foram derrotados</p>	<p>Árvore de classes</p>	

pela aliança Elfo-Humanos algum tempo depois, e vivem atualmente na região ártica do extremo nordeste do continente.

No jogo os Orcs não possuem muita velocidade ou destreza (com exceção da classe Tyrant que pode chegar a picos de velocidade extrema) mas ganham destaque na força das suas skills físicas. Eles não possuem magias de longa distância, inclusive as classes de magos na raça orc possuem skills físicas, realçando o quão fisicamente forte é esta raça.

Classes de destaque:

Destroyer, Tyrant e Orverlord.

Características positivas:

Possuem habilidades de combate físico realmente acima do normal, como o Destroyer que pode chegar em alguns instantes no maior P.atk do jogo ou Tyrant que da mesma forma, pode chegar à picos onde obtém o maior Atk.speed do jogo. Os buffs dos magos são em área e podem ser dados à todos os membros do clã ou aliança mesmo estando em longas distâncias e além disso, os magos tem várias magias de área podendo acertar multiplos alvos ao mesmo tempo.



Orc Fighter Classes

Orc Raider - Corsário Orc



Os Orcs têm grande conhecimento do combate físico, o Orc Raider é o guerreiro orc treinado nessas habilidades do combate com diversas armas. Ele pode utilizar inicialmente armas do tipo Blunt e Sword, mas futuramente pode se especializar no uso de diversas armas como lanças e espadas de duas mãos. Suas melhores habilidades são basicamente ativadas quando sua vida esta baixa.

► **Dica:** A skill Frenzy é uma habilidade muito poderosa, porém só ativada quando sua vida esta baixa. Você pode tirar proveito dela sem correr risco, deixando a skill Battle Roar preparada para o uso logo após a skill Frenzy, já que um dos efeitos do Battle Roar é recuperar o HP instantaneamente.

20





Monk - Monge








O Orc Monk é o único personagem especializado no uso de Fists. Sua especialidade é a força aliada à velocidade, ele utiliza de Totens e poderes antigos para se fortalecer e ser mais efetivo durante a batalha. Possui também algumas habilidades de distância. Futuramente ele poderá atingir picos de velocidade no ataque realmente impressionantes, podendo ser superiores à velocidade do melhor dagger. Vale lembrar que o poder dos Orcs e suas habilidades são baseadas em picos, ou seja, pequenos intervalos de muito poder, que devem ser bem utilizadas durante o tempo decorrente.

20

Destroyer - Destruidor

<p>Características negativas:</p> <p>Assim como os orcs possuem alto ataque físico, em contrapeso eles possuem uma velocidade muito baixa. A velocidade de ataque, ou precisão nele é muito baixa e por esse motivo os jogadores preferem utilizar armas do tipo Blunt que possuem uma precisão maior. O cast speed dos orcs também é muito baixo o que não garante aos magos orcs o título de melhores magos no pvp.</p>		<p>Literalmente o personagem é exatamente o que é o nome da classe: "Destruidor". O Destroyer é o personagem que pode atingir o maior ataque físico e o maior HP do jogo. Suas habilidades são mortais, o que faz dele uma das melhores classes dos Orcs. O Destroyer possui muitas skills de fortalecimento quando sua vida está baixa (o que é demorado pra se conseguir) e apesar dessas skills de fortalecimento durarem poucos segundos, é o que basta para um jogador experiente dizimar uma frente de batalha no PvP ou matar monstros facilmente. O Destroyer é um oponente de respeito no PvP, suas únicas desvantagens são sua velocidade de corrida (a mais lenta do jogo), o fato de não possuir habilidades de distância (o que o uso de um arco pode resolver) e sua defesa mágica ser baixa.</p> <p>► Dica: Durante um PvP, tenha em mãos sempre um arco, para o caso do oponente lhe prender, assim você terá como atacar de longe. O poder máximo do Destroyer pode ser adquirindo usando a seguinte sequência de skills na seguinte ordem quando seu HP estiver de acordo com o que elas requerem: Rage + Frenzy + Zealot + Battle Roar - Isso fará com que o seu personagem atinja um nível de críticos e ataque físico capaz de matar personagens em um só ataque, e também o uso de um arco pode ser muito bem aplicado no caso da vítima tentar escapar.</p>	<p>40</p>
<p>Orc Fighter</p> <p>Orcs guerreiros recebem treinamento na arte de usar espadas de duas mão e de bastões. Menos freqüente, também recebem treinamento na arte de usar duas garras e luvas de combate para aprender a técnica do Tangu.</p>	<p>Tyrant - Tirano</p> 	<p>O Tyrant é uma classe bem particular em Lineage 2. É o único especializado em usar as Fists, o que pode ser uma vantagem pois as Fists geralmente custam mais barato em função de não haver tanta procura do item. É um personagem que utiliza tanto a força física quanto a agilidade no combate, podendo atingir a maior velocidade de ataque (Atk. Spd) do jogo por alguns instantes. Possui boas skills à distância e além disso habilidades para atacar múltiplos alvos e até mesmo deixá-los em choque (Stun).</p>	<p>40</p>
<p>Orc Mystic</p> <p>Diferente dos orcs jovens que, notavelmente têm uma tendência a se tornar guerreiros, esses mais fracos são levados para o templo. Eles não recebem apenas treinamento nas técnicas do deus do fogo e do poder, mas também aprendem os segredos únicos da cultura orc. Claro que todos os orcs místicos também recebem lições básicas de combate físico como qualquer membro da raça orc.</p>	<p>Titan - Titã</p> 	<p>O Titã é o mais alto nível dos guerreiros Orc. Nesse nível o personagem pode aprender novas habilidades em área e para chocar o inimigo (Stun). Durante uma siege, o Titan é temido pelo poder que possui nos ataques em área com lanças, onde a área do seu ataque não chega a ser muito longa porém ainda assim mortal. Suas habilidades com maior poder de destruição continuam sendo as habilidades com espadas de duas mãos mas é interessante portar armas de outros tipos para diferentes ocasiões.</p>	<p>76</p>
<p></p>	<p>Grand Khavatari</p> 	<p>O Grand Khavatari continua com o mesmo estado anterior, podendo aprender novas habilidades no uso de Fists. Funciona como o Duelist em algumas particularidades como em suas skills que também precisam ser carregadas antes do uso até que a quantidade de energia necessária esteja reunida.</p>	<p>76</p>

Orc Mystic Classes		
<p>Orc Shaman - Curandeiro</p> 	<p>O Orc Shaman é a única classe do tipo mago que pode ser seguida durante o nível 20. Ele é especializado em Buffs para party e clã, que futuramente podem ser aprimorados. Sua especialidade não é exatamente o ataque mágico já que não é o forte dos Orcs. Possui magias e debuffs em área, o que o faz um bom companheiro na party durante um mob. Em relação aos outros magos, é o mais forte fisicamente, tanto que é preferível que use armas do tipo Blunt para aproveitar o Stun que possui.</p> <p>► Dica: Uma boa estratégia para progredir de nível, é reunir uma quantidade de monstros um pouco mais fracos que seu level, prendê-los no chão e lançar suas curses de redução de vida, e posteriormente conforme eles vão perdendo vida, ataque individualmente cada um com uma arma de ataque físico bom.</p>	20
<p>Overlord</p> 	<p>O Overlord é uma das classes favoritas da raça Orc, para os jogadores. Essa classe possui buffs muito bons que atingem o clã ou a aliança inteiros, sem necessitar de uma party para isso, o que o faz um dos melhores personagens de buff durante uma siege porque acelera o processo de fortalecimento dos guerreiros. Suas habilidades consistem em enfraquecer o inimigo ao ponto de ficar vulnerável à morte. É considerado um entre os melhores personagens para PvP, porque além das curses ele pode regenerar seu CP, e o CP de outros personagens, consideravelmente.</p>	40
<p>Warcryer</p> 	<p>É um buffer de party que possui a maioria dos buffs importantes para uma caçada. Possui algumas habilidades com efeitos semelhantes às magias do Prophet. Essa classe possui algumas habilidades na cura e regeneração acelerada da vida dos seus companheiros, e além disso tem um bom ataque físico com um Stun muito potente, semelhante ao dos Dwarfs. Sem dúvida é uma das melhores classes buffer.</p>	40
<p>Dominator - Dominador</p>		

		<p>É literalmente a classe para combate PvP. O Dominator além de possuir buffs massivos e insanos para seus companheiros de clã ele pode enfraquecer os membros do clã inimigo limitando seu CP ou diminuindo o efeito da cura de suas vidas. A inclusão de Dominators num clã pode garantir a vitória da guerra com toda certeza. Mas apesar de ser um trunfo no PvP em massa, contra monstros o Dominator pode precisar de assistência para progredir de níveis.</p>	76
		<p>O Doomcryer é um buffer mais defensivo, suas magias para party protegem os membros contra os fortes efeitos de críticos e pode também fortalecer o poder de ataque dos magos. Possui o poder de teletransportar membros da party com a habilidade Gate Chant, e assim chamar reforços para um PvP ou reuniões de caça.</p>	76

ANÕES

Sobre os Anões






Anões são a raça da terra e são possuidores de uma forte força física e uma curiosidade natural com a criação de novos itens. A estrutura de sua sociedade pode ser comparada com a de uma grande corporação bem organizada e voltada principalmente para os negócios, onde há os caçadores que buscam itens e materiais e os artesãos que produzem novos itens com esses materiais.


Jogar com personagens dessa raça é simples. Os anões possuem poucas habilidades de combate e são muito resistentes (quase tanto quanto os Orcs). São personagens que costumam adquirir uma quantidade maior de adena em menos tempo no jogo, pelas habilidades de busca e produção de itens que possuem. Os jogadores que optam por jogar com personagens

Árvore de classes



Scavenger - Necrófago

<p>dessa raça o fazem na busca de conseguir riqueza e itens raros mais facilmente.</p> <p>Classes de destaque: Bounty Hunter e Warsmith.</p> <p>Características positivas: Possuem ótimo HP e por habilidades como Spoil ou Craft conseguem juntar mais dinheiro do que outras raças. Em Lineage 2 - Gracia part 2 os artesãos ganharam o Merchant Summon que é muito útil na venda de itens, sem precisar ficar parado vendendo itens.</p> <p>Características negativas: São literalmente fracos por sua defesa mágica e corporal serem baixas, e além disso não possuem habilidades significativas de ataque nem magias de longa distância. Um pet ou summon bem treinados, para quem joga com esta raça, é quase que fundamental para ajudar a caçar monstros.</p> <p>Dwarven Fighter Todos os anões adultos são membros de um clan de manufaturas. Dentro do clan, eles inicialmente passam por um processo de aprendizagem. Durante esse período, os anões aprendem como fazer diversas armas, escudos, armaduras, armas para as sieges e aprendem a coletar materiais para suas produções.</p>		<p>Os Scavengers são a classe da fortuna com base no espólio da batalha. Ele possui habilidades para capturar itens escondidos nos monstros após a sua morte, sendo algumas vezes esses itens, raros. O Scavenger possui uma boa resistência e pode ser treinado usando lanças ou blunts, mas diferente das futuras classes do Artisan, o Scavenger não é e nem se tornará uma classe útil no PvP.</p> <p>► Dica: Dê preferência para o uso de Blunts para o uso do Stun que a classe possui, isso porque fica mais fácil a skill Spoil funcionar quando o monstro possui status de paralização ou choque.</p>	20
	<p>Artisan - Artesão</p> 	<p>O Artesão é um bom personagem para fazer fortuna. Ele é o único que pode construir itens como munições e armamentos top-level. O Artesão aliado ao Scavenger podem construir grandes fortunas em um curto período de tempo, facilmente. O Artesão é tão resistente quanto o Scavenger, a diferença está no ataque. Essa classe pode construir monstros, summons que o auxiliam na batalha e que são muito fortes.</p> <p>► Dica: Dê preferência para o uso de Poles, ou seja, lanças - Isso pode facilitar e agilizar a progressão de níveis, já que essa classe não possui a habilidade do espólio, e ainda você pode contar com a ajuda dos summons para aguentar uma maior quantidade de monstros.</p>	20
	<p>Bounty Hunter - Caçador Favorado</p> 	<p>É esperto na arte de confundir os monstros para conseguir seus itens. O Bounty Hunter é treinado no uso do Spoil e para isso aprende algumas habilidades como Fake Death (Fingir de morto), para confundir os inimigos e escapar de enrascadas. Não possui nenhum summon que o ajude nas batalhas (o que pode ser corrigido se usar algum pet) mas é muito resistente e tem um bom HP.</p> <p>► Observação: Há alguns jogadores que usam armas como Dual Swords ou Fists em classes como essa na esperança de que o ataque seja melhor, por isso vale lembrar, os anões tem especialidade apenas no uso de Poles e Blunts, usar outro tipo de arma não irá aproveitar esse bônus e consequentemente não será melhor.</p>	40
	<p>Warsmith - Ferreiro</p> 	<p>O Warsmith é a peça chave para o sucesso numa Siege, além da fortuna que pode obter construindo itens com os materiais indicados nos recipes, ele pode construir summons de batalha imensos, usados especialmente em Sieges para quebrar portões e muros. Diferente do Bounty Hunter, o Warsmith não possui a habilidade de se fingir de morto. Outra particularidade do Warsmith é o seu summon Merchant Golem (Lançado nas versões de Lineage 2 Gracia em diante) que é um summon para venda de itens enquanto o Warsmith pode se movimentar livremente e caça como preferir.</p>	40
	<p>Fortune Seeker - Buscador de Fortunas</p> 	<p>O Fortune Seeker é um mestre no espólio, ele pode causar um possível mudança no interior do monstro ao mesmo tempo que o deixa em estado de choque para posteriormente coletar seus itens. Adquire algumas habilidades para regenerar seu CP e isso faz do Fortune Seeker muito resistente num combate PvP, mas apesar disso não é muito forte.</p>	76

	<p>Maestro</p>  <p>O Maestro é o mestre na construção de engenhocas, ele pode construir além de summons especiais para sieges e armas de alto nível, uma armadura mecânica que envolve seu corpo e aumenta suas habilidades na batalha. Não possui a habilidade de regenerar CP como o Fortune Seeker mas é muito resistente também e possui um bom HP.</p>	76
--	---	----

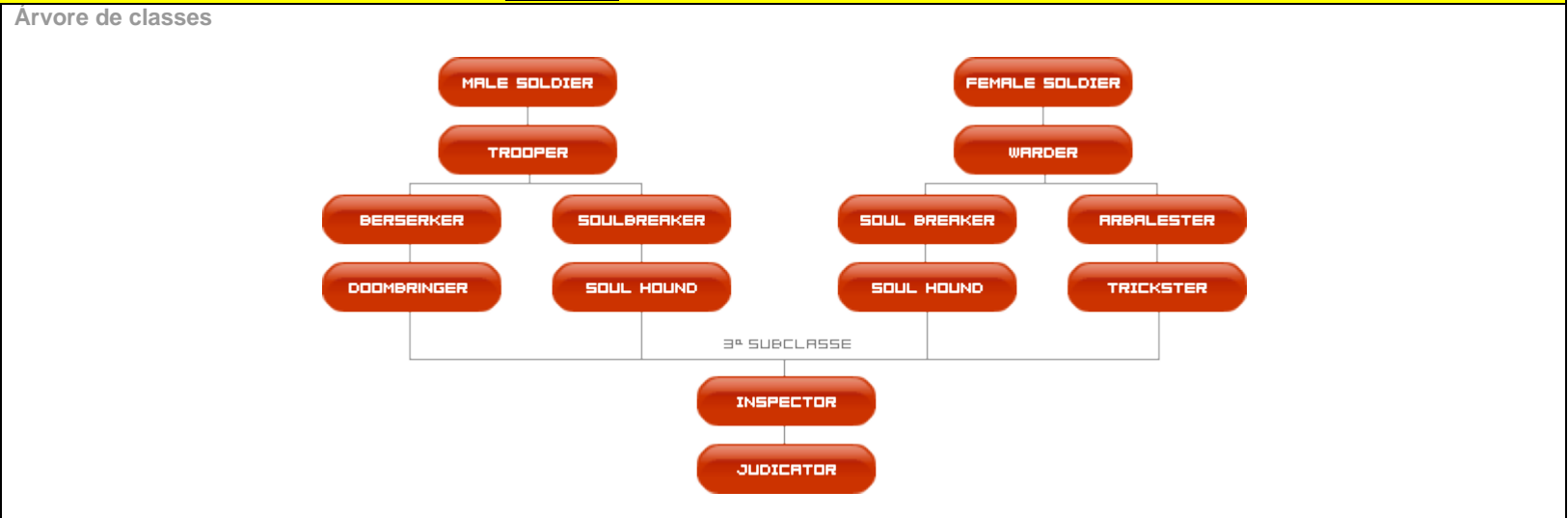
KAMAELS

Sobre os Kamaels

A raça Kamael viveu durante todo este tempo enclausurada na Ilha das almas, próxima à vila dos Dark Elfos. É uma raça muito fechada e ligada à sua cultura; diferente das outras raças eles não foram criados por um Deus específico e seu poder é baseado em usar as almas dos oponentes como energia para suas habilidades. Kamaels podem apenas usar armaduras leves e o motivo pelo qual possuem apenas uma Asa, é porque são amaldiçoados e por esse motivo buscam restaurar sua forma original.


Os Kamaels foram apresentados aos jogadores na oitava versão do jogo, é uma raça muito específica e possui uma jogabilidade diferente da encontrada nas outras raças. Eles não podem usar armaduras que não sejam do tipo light e as armas utilizadas são diferenciadas. As skills são bem peculiares e únicas, com cada classe contendo bastante debuffs que durante um pvp em grupo pode fazer uma diferença enorme. Mas essas qualidades todas não descrevem um personagem bom para PvP, os Kamaels são muito fracos em relação a defesa e HP, tornando-os bons apenas como suporte.

Classes de destaque:
Berserker, Inspector e Arbalester.






Male Soldier Classes

Trooper - Soldado



Por estar numa fase transitória, ele pode escolher entre usar Acient Sword e Rapier. O Trooper utiliza das forças das trevas para atacar, aproveitando a energia das almas coletadas como base para suas skills. Possui habilidades únicas como o poder de desarmar o oponente, o que em um PvP pode garantir a vitória. Juntamente com os Dark Elfos, os guerreiros Kamael possuem o melhor status de STR inicial o que pode dar um bom ataque físico nas classes, e ainda possui uma espécie de Ultimate Defense que pode ser muito útil para assumir o papel de tanker em alguns casos, mas sua defesa física normalmente não é boa, o tornando muito vulnerável.

<p>Características positivas: Possuem habilidades únicas e uma jogabilidade diferenciada das demais raças, além do gráfico das skills serem muito bem trabalhados o que deixa os jogadores fascinados. Possuem uma classe secreta (Inspector) que pode ser adquirida ao completar 2 subclasses e que é bastante poderosa. A força (STR) inicial dos personagens do gênero masculino é uma das maiores (como a dos Dark Elfos) e a destreza (DEX) das mulheres é a maior encontrada no jogo (como a dos Elfos).</p> <p>Características negativas: A defesa dos personagens é muito baixa, e possuem duas limitações que são poder usar apenas equipamentos leves e outra é poder fazer subclasses apenas da raça Kamael. Outro ponto negativo é que há algumas classes que só personagens femininos podem obter e vice-versa. Por serem de natureza obscura, quando são regenerados por outro personagem, recebem a penalidade de receber apenas 60% do poder de cura.</p> <p>Male Soldier O guerreiro Kamael é treinado com armamento pesado como espadas normais e de duas mãos. Todo guerreiro Kamael inicialmente ganha o título de Soldado.</p> <p>Estado inicial da classe Male Soldier STR 41 CON 31 DEX 33 MEN 25</p>	<p>Berserker- Frenético</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="flex-grow: 1;"> <p>Possuidor de um forte ataque físico e mágico. O Berserker pode regenerar e aumentar o HP dos companheiros de party. Possui várias habilidades para enfraquecer e paralisar o oponente como o Shoulder Charge que deixa o inimigo sob efeito de Stun. Além disso, nesse estágio ele aprimora suas habilidades de defesa, porém não chega a ser um personagem bom nisso. No PvP pode causar bons danos, mas é muito vulnerável em função da defesa que tem.</p> </div> <div style="width: 40px; text-align: center; background-color: #cccccc; color: white; font-weight: bold; padding: 5px;">40</div> </div>
	<p>Doombringer - Portador da Destruição</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="flex-grow: 1;"> <p>Sem dúvida uma classe interessante de se ter em uma Siege, ele pode desarmar vários inimigos ao mesmo tempo, impedindo-os de usar suas armas por um curto período de tempo. Além disso, como os outros Kamaels nesse estágio de classe, ele pode se transformar no Kamael completo (com duas asas e uma aura maligna em sua volta).</p> </div> <div style="width: 40px; text-align: center; background-color: #cccccc; color: white; font-weight: bold; padding: 5px;">76</div> </div>
	<p>Female Soldier Classes</p> <p>Warder - Carcereira</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="flex-grow: 1;"> <p>É uma espécie de assassina Kamael. Possui habilidades para se mover rapidamente e atacar usando Crossbow ou Rapier. Suas especialidades consistem em montar armadilhas e se ocultar para pegar o oponente de surpresa e assim causar maiores danos. Apesar de ter o status básico inicial DEX igual ao dos Elfos, o maior do jogo, não chega a ser uma boa classe archer, nem mesmo se destaca no PvP.</p> </div> <div style="width: 40px; text-align: center; background-color: #cccccc; color: white; font-weight: bold; padding: 5px;">20</div> </div>
	<p>Arbalester - Balista</p>

WIT 11

INT 29

Female Soldier

As guerreiras Kamael são treinadas para o uso de armamentos leves como bestas e espadas de porte menor. Especializam-se na arte da armadilha e desfarce.



A Arbalester pode seduzir o oponente até suas armadilhas, assim como detectar e desarmar armadilhas de outros jogadores. É uma classe archer que não possui poder significativo num PvP. É muito eficiente contra monstros, podendo desenvolver várias estratégias com suas armadilhas e debuffs.

40

Trickster - Gatuna



A Trickster desenvolve habilidades no combate e proteção de partys, há habilidade Betrayal Mark pode fazer com que o portador dessa marca carregue a chance de danificar seus companheiros de party ao ser atacado; da mesma forma, a Trickster pode proteger sua party usando a skill Prahnah que serve para aumentar significativamente a defesa mágica.

76

Female e Male Soldier Classes

Soulbreaker - Destruidor de Almas



É uma espécie híbrida de mago de-buffer com Assassin. O Soulbreaker possui habilidades muito peculiares, ele pode fortalecer os companheiros de party que sejam Kamael, e pode atacar múltiplos alvos com magias ou skills físicas. Essa classe pode tirar proveito das Death Marks que os outros colegas Kamael deixam nos oponentes e usar uma skill que danifica somente os oponentes com a marca, ignorando qualquer defesa.



40

Inspector - Inspetor (disponível para Kamaels com 2 subclasses completas)



É uma classe secreta que só pode ser obtida quando o personagem estiver na escolha da 3ª Subclasse. É uma espécie de Mago de-buffer que também possui habilidades no combate e defesa física, também possui alguns buffs poderosos, pode-se dizer que é uma espécie de "tudo em um". Suas habilidades de combate são "apelonas" por assim dizer, principalmente se tratando dos seus de-buffs, no caso de terem êxito.

40

	Soul Hound		
		Nesse estágio, o Soul Hound não ganha grande habilidades significativas, as mais poderosas skills que adquire é a habilidade de criar a arma Leopord e de se transformar na forma final dos Kamaels, onde apresenta suas duas asas com uma aura maligna em torno do corpo.	76
	Judicator - Julgador (disponível para Kamaels com 2 subclasses completas)		
		Muito pouco foi revelado sobre esta classe, mas além de poder se transformar na forma final do Kamael, ela possui a habilidade de paralizar os inimigos que a atacam.	76

Análise Lineage II	
Pontos positivos	Pontos negativos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelo quantidade de opções já se nota o privilégio de umas raças em relação a outras. (ninguém quer ser um orc) ▪ As escolhas das raças já indicam um imaginário fixado, a partir do qual se constrói a narrativa de fundo ▪ Quests permitem ir e vir (narrativa sand Box) ▪ Muita coisa já em português (raridade) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lançado à muito tempo.

JOGO:				ANO DE LANÇAMENTO:	ULTIMA VERSÃO:
Dragon Age II				Dragon Age: Origins >>2009	Dragon Age II >>2011 Dragon Age Inquisition (2014)
PLATAFORMA:	ESTÚDIO RESPONSÁVEL	TIPO DE ADESAO	USUÁRIOS ATIVOS/ IDADE MÉDIA	TIPO DE NARRATIVA	CENÁRIO
Microsoft Windows Mac OS X PlayStation 3 Xbox 360	Bioware/ AE	Free account e Premium account		Fechada	
DINÂMICA DE JOGO		HISTÓRIA BÁSICA		PERSONAGENS	
		<p><i>Dragon Age II</i> se passa no mundo místico de Thedas, e conta a história de Hawke,⁴ um humano que fugiu da nação de Ferelden durante os eventos de <i>Dragon Age: Origins</i> e chegou em uma cidade-estado vizinho, chamada Kirkwall, como um fugitivo. Durante uma década de história, Hawke se torna um cidadão poderoso e influente, conhecido como o lendário "Champion of Kirkwall"(Campeão de Kirkwall), e o centro de eventos que mudarão o curso de Thedas para sempre. O jogo foca em Hawke e seu progressivo aumento de poder e prosperidade, e é dividido em capítulos, como se fossem flashbacks, contados por um dos companheiros de Hawke, Varric, que relata a "verdadeira história do campeão" a Cassandra Pentaghast, uma Seeker religiosa da Chantry. Os personagens que acompanham Hawke em sua jornada são Fenris (um elfo e ex-escravo de Tevinter Imperium), Merrill (uma elfa rejeitada pelo seu clã, o clã dos Dalish), Isabela (uma capitã pirata encalhada em Kirkwall após seu barco ter quebrado), Anders (um ex-Grey Warden e, ao mesmo tempo, um possuído), Aveline Vallen (uma fugitiva de Federelden que se torna uma guarda), Varric Tethras (um anão que administra uma rede de espiões em Kirkwall), Sebastian Vael (um ex-príncipe de Starkhaven, trazido pela Chantry), e ou Carver(irmão de Hawke), ou Bethany(irmã de Hawke). Alguns desses personagens contribuem significativamente</p>		<p>O protagonista de <i>Dragon Age: Origins</i> é proveniente de uma das seis origens. A escolha da raça, sexo e classe da personagem é deixada inteiramente ao jogador. O primeiro nome do protagonista pode ser escolhido pelo jogador, mas o último nome é fixo, sendo dependente da origem escolhida.¹⁰</p> <p>No decorrer do jogo, múltiplos personagens podem-se juntar ao grupo do jogador. São eles Alistair, um Grey Warden altruísta com um sentido de humor sarcástico; Morrigan, uma sombria maga de personalidade fria e cínica, apresentando pouca tolerância para com a autoridade e um grande desrespeito pelos valores morais; Wynne, uma anciã do círculo de magos, apresentando uma personalidade benevolente mas determinada e um instinto maternal pelo grupo de aventureiros; Leliana, um membro da religião local, cuja personalidade gentil esconde um engenho especial para espionagem e combate; Oghren, um anão com um amor excessivo pelo álcool e por conflitos; Zevran, um assassino que se junta ao grupo após uma tentativa falhada de matar o protagonista e Sten, um qunari (raça de homens bárbaros) gigante. O jogador tem também a opção de adotar um cão, que pode servir como membro do grupo.⁹</p> <p>Um dos principais antagonistas do jogo é Teyrn Loghain, conselheiro do rei, um traidor que levou à derrota os Grey Wardens e à morte do rei numa batalha contra os Darkspawn. Assumiu o comando do reino de Ferelden, opondo grandes dificuldades às tentativas empreendidas</p>	

		para o progresso da história, como o início de uma revolta dos Qunari contra Kirkwall causada por Isabela, ou o ataque dos templários sobre os magos, causado por Anders			pelo jogador de unir o reino contra os Darkspawn
PERSONAGENS					
ANDERS	AVELINE	FENRIS	ISABELA	MERRIL	VARRIC
<p><i>"It is the Maker who creates mages. The Chantry was built by men, and it can be brought down by them."</i></p> <p>Anders, the light-hearted rebel mage from <i>Dragon Age: Origins, Awakening</i>, has changed. Urged by his friend Justice to fight the Circle of Magi more actively, Anders agreed to become Justice's human host... only to find that his anger at the Circle warped Justice into the demonic spirit of Vengeance. Now Anders must struggle mentally and physically to maintain his control over the demon within... at least long enough to see the Circle of Magi overturned forever.</p>	<p><i>"Protect what matters with everything you have. Or you'll have nothing. And deserve it."</i></p> <p>Aveline Vallen is a soldier, a master of sword and shield, and a tireless guardian... to a point. The daughter of an exiled chevalier, Aveline is not the knight her father wished her to be. Although fully trained in chivalrous combat, she was raised in the shadow of a lost life and will not lose another for the sake of honor. Protecting her adopted home of Kirkwall becomes a chosen duty, not a privileged calling. The people she stands for will not be wasted on lost causes or protecting the foolish from themselves. Pride can be bandaged like any</p>	<p><i>"They know what I am. Let them come, if they find the courage."</i></p> <p>Once slave to a Tevinter magister, Fenris was altered: lyrium was burned into his flesh, its magic both stripping his memory as well as changing him forever. He became a living weapon, and eventually used his power to escape his chains. Now he finds himself in a strange land with no friends—and a former master that refuses to let him be.</p>	<p><i>"I win because I cheat, Kitten. I thought that was obvious."</i></p> <p>Isabela is the pirate scourge of two coastlines, four nations, and countless tavern floors. She's equally skilled with dagger and insult, and it's hard to know which cuts deeper. It's rare to see her in one place for long, but with her ship reduced to timbers, Isabela's had to content herself with whatever bounty Kirkwall has to offer. And that means no end of headaches for the rich and foolish, and no end of amusement for her. She's as desired as she is feared, which is to say, a lot and often. Fall on her blade, or at her feet—a win is a win, in her book.</p>	<p><i>"It's a Keeper's job to remember, even the dangerous things."</i></p> <p>The Keepers of the Dalish are the masters of ancient lore and guardians of old secrets. Merrill can recite all of known elven history and navigate the Fade... but has very little experience with the world or even her own people. Now in a foreign land, surrounded by dangers on all sides, Merrill must find help for her clan. Whatever the cost.</p>	<p><i>"I know everyone in this city. Well, everyone worth knowing."</i></p> <p>Words are his trade, exaggeration his specialty—Varric can make or break a legend without lifting a finger. Born into a merchant guild, Varric never knew a dwarven homeland, and has never worked the Stone. He prefers a warm tavern fire, a mug that never empties, a willing audience, and an unwilling subject. He can spin a grand story of Ancestors and Paragons—or anything you like—but it's not out of reverence. Truth is just another commodity. History is written by the victors, but it can also be written by Varric, who then decides the victors. If you want profit, look to his brother, Bartrand, a</p>

	other wound—when threats are dead and everyone is safely home.		Shipwrecked, hounded, Isabela hasn't decided if she's cornered yet. She's having too much fun		scoundrel with a true head for business. But if you want to be remembered, Varric is your man
--	--	--	---	--	---

Análise Dragon Age II	
Pontos positivos	Pontos negativos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelo quantidade de opções já se nota o privilégio de umas raças em relação a outras. (ninguém quer ser um orc) ▪ As escolhas das raças já indicam um imaginário fixado, a partir do qual se constrói a narrativa de fundo ▪ Quests permitem ir e vir (narrativa sand Box) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A próxima versão parece ser muito mais legal que a atual.

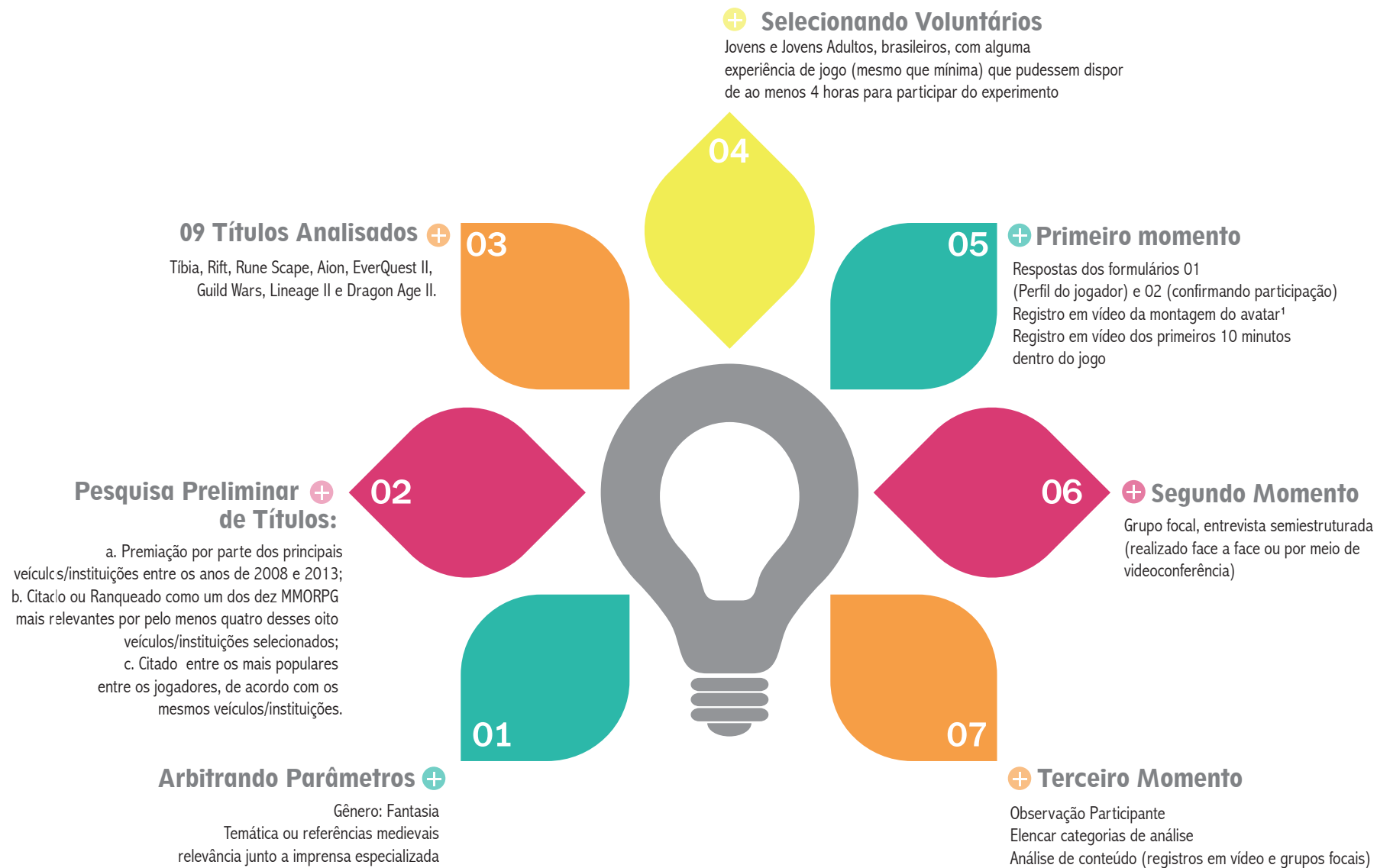
RESUMO GERAL DE ANÁLISE				IMPORTÂNCIA DO AVATAR		TIPO DE NARRATIVA
JOGO	PRÓS	CONTRA	NÍVEL DE PERSONALIZAÇÃO DO AVATAR	CONCEITUAL	IMAGETICAMENTE	
TÍBIA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tradição 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apenas 04 opções de “roupa” para o avatar inicial ▪ Pouca profundidade na escolha do personagem 		BAIXA	BAIXA	Sand Box – baseada em quests e PvP
RIFT	<ul style="list-style-type: none"> ▪ complexidade conceitual dos personagens; ▪ excelente possibilidades de montagem de personagens ▪ muitas premiações nos últimos anos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Narrativa fechada em quest 		ALTÍSSIMA	ALTA	Fechada em tipos específicos de aventuras divididas pelo nível de dificuldade e a quantidade de jogadores
RUNE SCAPE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Narrativa livre (sand Box) ▪ Muito premiado; ▪ Grande número de jogadores ativos ▪ Alguns prêmios pela imprensa especializada 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ As características do avatar/personagem não interferem na dinâmica do jogo. Tem pouca importância 		BAIXÍSSIMA	BAIXA	Sand Box – baseada em quests e PvP
AION	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Liberdade visual no avatar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sucesso recente ▪ Poucos dados sobre o tipo de narrativa 		ALTA	ALTA	Sand Box – baseada em quests e PvP

RESUMO GERAL DE ANÁLISE				IMPORTÂNCIA DO AVATAR		TIPO DE NARRATIVA
JOGO	PRÓS	CONTRA	NÍVEL DE PERSONALIZAÇÃO DO AVATAR	CONCEITUAL	IMAGETICAMENTE	
EVERQUEST II	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Popularidade/tradição ▪ Número de jogadores 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Excesso de combinações, pulverizando características. 		ALTÍSSIMA	ALTA	<p><i>Sand Box – baseada em quests e PvP (complete quests, explore the world, kill monsters and gain treasures and experience)</i></p>
GUILD WARS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Incentiva a formação de grupos ▪ Complexidade conceitual diretamente ligada ao aspecto visual do personagem 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A aparência do personagem é tratada como “costume” e não teria função no jogo 		ALTÍSSIMA	BAIXA	<p><i>Sand Box - pensado para uso em grupo e PVP (O componente PVP é composto por tipos de jogo que vão desde competições em arenas onde as equipes são geradas aleatoriamente, num máximo de quatro contra quatro jogadores, ou então Guild Matches em que dois grupos de jogadores se enfrentam.)</i></p> <p><i>e Player versus Environment</i></p>

RESUMO GERAL DE ANÁLISE				IMPORTÂNCIA DO AVATAR		TIPO DE NARRATIVA
JOGO	PRÓS	CONTRA	NÍVEL DE PERSONALIZAÇÃO DO AVATAR	CONCEITUAL	IMAGETICAMENTE	
LINEAGE II	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelo quantidade de opções já se nota o privilégio de umas raças em relação a outras. (ninguém quer ser um orc) ▪ As escolhas das raças já indicam um imaginário fixado, a partir do qual se constrói a narrativa de fundo ▪ Quests permitem ir e vir (narrativa sand Box) ▪ Muita coisa já em português (raridade) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lançado à muito tempo. 		ALTÍSSIMA	MEDIANA	Sand Box – baseada em quests e PvP
DRAGON AGE II	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Controle detalhado do avatar ▪ Controle de múltiplos personagens ▪ Novidade no deslocamento (você não é o herói, é amigo do herói) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mesmo em sand Box, aparentemente você está preso ao cenário original e ao personagem principal ▪ A próxima versão parece ser muito mais legal que a atual. 		BAIXA	ALTA	Sand Box – baseada em quests e PvP

Apêndice 03: Design do Experimento

Quadro resumo descrevendo as etapas do experimento realizado



1. O título escolhido foi Rift. Sua escolha se deu por ser, dos 09 títulos previamente analisados, aquele cuja a experiência anterior dos jogadores era a mais reduzida

Apêndice 04: Questionário 01
Perfil dos Players

QUESTIONÁRIO 01 - PERFIL DO PLAYER

FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO - VOLUNTÁRIO PESQUISA DE DOUTORADO SOBRE AVATAR

Estamos selecionando voluntários para participarem de grupos focais sobre a experiência de jogo em jogos digitais do tipo MMORPG (rpgs on line de múltiplos jogadores). Essa pesquisa é parte integrante da tese de doutorado "Avatar, corpo e videogame: articulações entre comunicação imaginário e narrativas", desenvolvida junto ao programa de comunicação da Universidade de Brasília - UnB pela professora Dani Amatte do curso de Design (FAU-Ufal)

* Required

1. Nome *

qual seu nome e/ou nickname ?

.....

2. Qual seu email de contato? *

(um que você veja com certa frequência e não aquele que você usa quando se cadastra em sites suspeitos)

.....

3. data de nascimento *

.....
Example: December 15, 2012

4. Você estaria disposto a jogar algumas horas de um MMORPG e relatar sua experiência? *

(Estamos selecionando voluntários para participarem de grupos focais sobre a experiência de jogo. Essa pesquisa é parte integrante da tese de doutorado "Avatar, corpo e videogame: articulações entre comunicação imaginário e narrativas", desenvolvida junto ao programa de comunicação da Universidade de Brasília - UnB)

Mark only one oval.

Sim

Não

QUESTIONÁRIO 01 - PERFIL DO PLAYER

5. Obrigada por se oferecer. Participando da pesquisa, quanto tempo você estaria disposto a jogar por ela? *

(aqui precisamos que você nos diga quanto tempo tem disponível para nós. Serão algumas horas jogando, não necessariamente consecutivas, e outras 2 horas, aproximadamente, em uma reunião com a pesquisadora e outros jogadores para conversarmos sobre sua experiência com o jogo)

Mark only one oval.

- topo se for coisa rápida (até 2 horas + a reunião)
- Tenho tempo e interesse (entre 2 e 6 horas + a reunião)
- adorei a ideia de contribuir para o progresso da ciência (mais de 6 horas e topo mais de uma reunião)

6. quanto tempo passou jogando no último mês *

(esse tempo não precisa ser preciso, nem ininterrupto)

Mark only one oval.

- menos de 10 horas
- entre 10 e 30 horas
- mais de 30 horas
- não sou jogador, vim por pura curiosidade mesmo

7. quanto tempo você acha que jogou no último ano? *

(somando todos os jogos, todas as plataformas, quanto tempo você deve ter dedicado aos jogos)

Mark only one oval.

- menos de 100 horas
- entre 100 e 240 horas
- mais de 240 horas
- já disse, essa não é a minha

8. Você joga ou já jogou algum MMORPG?

(não importa quanto, nem onde, nem qual. Qualquer MMORPG jogado conta)

Mark only one oval.

- sim
- não

9. Se tiver respondido sim a pergunta anterior, liste até 03 jogos que você tenha jogado nos últimos 3 anos

(informe o jogo, que personagem usa - raça, habilidade, nível - e qual apelido/nome você usava no jogo.)

QUESTIONÁRIO 01 - PERFIL DO PLAYER

10. Joga desde que idade?

(quando começou nessa vida)

.....

11. Qual seu jogo favorito?

(a resposta pode ser "amarelinha" ou qualquer jogo digital, não importa a plataforma ou sua expertise no jogo)

.....

12. Qual dos jogos abaixo você conhece? *

(Pode ser apenas de "ouvir falar")

Check all that apply.

- Tíbia
- Rift
- Rune Scape
- Aion
- Everquest II
- Guild Wars
- Lineage II
- Dragon Age II
- não conheço nenhum desses aí

13. já jogou algum dos jogos abaixo relacionados? *

(mesmo que só uma vez, você já abriu o jogo e tentou ao menos montar um avatar?)

Check all that apply.

- Tíbia
- Rift
- Rune Scape
- Aion
- Everquest II
- Guild Wars
- Lineage II
- Dragon Age II
- não conheço nenhum desses aí

QUESTIONÁRIO 01 - PERFIL DO PLAYER

14. Caso tenha tido a experiência com algum dos jogos abaixo, nos diga qual o nível seu personagem/avatar se encontra

(essa pergunta é específica para aqueles que já possuem uma relação com algum desses jogos. Responder essa pergunta é bastante importante para saber como encaixá-lo no estudo. Pedimos que seja bastante honesto na resposta)

Mark only one oval per row.

	apenas montei o avatar	iniciante	nível mediano	avançado	muito avançado (sou praticamente viciado no jogo)
Tibia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rift	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rune S cape	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aion	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Everquest II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Guild Wars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lineage II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dragon Age II	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. Como é o seu computador? *

(você se lembra da configuração do computador onde vc normalmente joga? processador, placa de vídeo, memória ram etc)

.....

.....

.....

.....

.....

16. Em casa, quando você joga on line, qual sua velocidade de conexão? *

(1Mb, 10Mb. 15MB etc)

.....

17. Onde você preferiria jogar? *

(onde você se sentiria mais confortável para jogar?)

Mark only one oval.

- Em um laboratório junto com outros jogadores
- No conforto do meu lar, com meu equipamento e meus snacks preferidos

QUESTIONÁRIO 01 - PERFIL DO PLAYER

18. Escolha abaixo as melhores opções de horário para você participar de uma reunião presencial *

(escolha o horário que melhor lhe convém, pode inclusive marcar mais de um. Esse horário seria pra nossa primeira conversa presencial onde explicaremos os objetivos da pesquisa e como você poderá contribuir para o estudo)

Check all that apply.

- Terças das 15h30 às 17h30
- quartas das 09h às 11h
- quartas das 13h às 15h
- sextas das 15h30 às 17h30

Powered by



**Apêndice 05: Grupos Focais
Questionário Guia**

Grupo Focal | Questionário modelo

O questionário da entrevista conta com 13 questões, subdivididas em 03 grupos (background | sujeito e avatares | a experiência consciente). O questionário será aplicado a um grupo de 15 participantes, sendo 05 presentes fisicamente e 10 por meio de telepresença. A técnica utilizada será a de “grupo focal”, cuja dinâmica metodológica detalhamos no tópico 3.2 desta tese

1 BACKGROUND

Nessa seção as questões buscam identificar parâmetros que descrevam a relação dos sujeitos do grupo com o mundo dos jogos digitais

1. Qual sua memória mais antiga de jogo? E de um avatar?
2. Como você descreveria seus hábitos de jogo ao longo da sua vida?
3. Conte me sobre sua pior memória relacionada a uma experiência de jogo.
4. Conte me sobre o primeiro avatar que você se lembra de ter construído

2 SUJEITO E AVATARES

Nessa seção a ideia é construir uma compreensão sobre a maneira que o jogador se relaciona com os avatares com os quais lidou ao longo dos anos como jogador

5. Me conte dos avatares que montou antes de nosso experimento
6. Como você se sente quando sobe de nível ou um item é adicionado ao seu avatar?
7. Quando você constrói um avatar o que você leva em consideração para as escolhas que faz?
8. Você tem mudado o jeito como usa os avatares ao longo do tempo?

3 A EXPERIÊNCIA CONSCIENTE

Nessa seção as questões se relacionam com o experimento demandado aos participantes. Cada um deveria ingressar no game RIFT, construir um avatar (registrar tal construção em vídeo) e iniciar os primeiros contatos com o jogo (enviando o registro em vídeo dos primeiros 10 minutos do jogador no ambiente on line). Após o envio dos registros em vídeo, os participantes participariam do grupo focal estruturado por esse questionário. Sobre essa experiência específica, onde o participante já foi de alguma maneira informado sobre o interesse da pesquisa sobre o avatar, levantaríamos as questões a seguir

1. Para a construção do avatar em nosso experimento, você notou alguma mudança no seu processo?
2. Como você pensa que o avatar que construiu em nossa experiência se compara aos outros com os quais você já jogou?
3. Você pode me falar das suas escolhas nesse avatar? [buscar ouvir se o jogador relaciona a experiência com sua identidade ou corpo, sem introduzir o assunto diretamente]
4. Você pode me contar sobre as habilidades do seu avatar?
5. Você vê alguma habilidades do seu avatar em você? E vice - versa?

**Apêndice 06: Grupos Focais
Transcrições**

_ Grupo Focal 1 Anexo 06. 1
_ Grupo Focal 2 Anexo 06.24
_ Grupo Focal 3 Anexo 06.34

GRUPO FOCAL 1

método: Face a face
realizado em 14.11.14 | duração: 54'13"
Local: UFAL - FAU

Durante a transcrição optamos por preservar todos os coloquialismos e expressões que aparecem nas falas dos sujeitos.

Moderador

Boa tarde à todos. Obrigado por terem participado do experimento. É importante vocês saberem que, durante o estudo, vocês não serão identificados nominalmente, tendo sua identidade preservada.

Qual a nossa dinâmica? Eu tenho uma lista de Questões que eu preciso abordar sobre a experiência de vocês e elas serão apresentadas no decorrer da discussão. Então é um bate-papo mesmo, uma conversa. À medida que os assuntos forem surgindo ou que vocês ficarem com vontade de comentar alguma coisa é só falar.

O ideal é evitar falar ao mesmo tempo, não se preocupar com certo e errado já que é a sua experiência.

Então vamos lá!

Primeira coisa que eu quero saber de vocês é qual a relação de vocês com esse mundo dos jogos. Daí eu quero saber de cada um de vocês qual a memória mais antiga que você tem de um jogo e de um avatar que você tenha jogado.

Player 2

Na representação no papel.

Moderador

De RPG.

Player 2

Áham

Moderador

Então sua memória está muito mais no jogo de mesa do que no jogo eletrônico.

Player 2

Aham.

Moderador

E que jogo que era?

Player 2

Medieval e vampiro. Jogava mais o 3D.

Moderador

E você, Player 5?

Player 5

O meu vídeo game. Eu não lembro exatamente, porque eu joguei desde Atari, mas eu era muito pequenininha pra lembrar.

Player 2

Tem o velho Zelda, Cronotime...

PARTICIPANTES

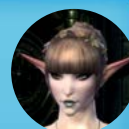
idade:
25 anos
horas jogadas em 2013:
até 100h
gênero:
masculino



tempo como jogador: 19 anos
tempo p/ construção do avatar: 04'44"

PLAYER 01

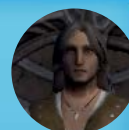
idade:
23 anos
horas jogadas em 2013:
até 100h
gênero:
feminino



tempo como jogador: 06 anos
tempo p/ construção do avatar: 08'22"

PLAYER 02

idade:
25 anos
horas jogadas em 2013:
mais de 240h
gênero:
masculino



tempo como jogador: 13 anos
tempo p/ construção do avatar: 17'06"

PLAYER 03

idade:
20 anos
horas jogadas em 2013:
entre 240h e 100h
gênero:
masculino



tempo como jogador: 13 anos
tempo p/ construção do avatar: 06'12"

PLAYER 04

idade:
28 anos
horas jogadas em 2013:
mais de 240h
gênero:
feminino



tempo como jogador: +20 anos
tempo p/ construção do avatar: 20'09"

PLAYER 05

Player 1
Esses contam?

Moderador
Tudo conta. É a memória tua. Quando eu falo "memória", é a primeira coisa que você se lembra.

Player 5
Então, quando eu joguei Atari, é tipo... muito vago. Eu era muito pequeno. O meu videogame mesmo, que era meu, porque o Atari era da minha mãe, foi o megadrive. E eu tinha muita fitas, então eu lembro de todas. Eu jogava pra caramba.

Player 1
No meu caso, a minha primeira lembrança, assim, aquela lembrança vívida, é o Sonic pro Master system. Que foi realmente o primeiro videogame que eu tive, que eu podia dizer "é meu". Tem aqueles jogos que a gente ia pra casa dos amigos, mas não é uma lembrança vívida porque não é algo teu. Agora pra eu falar "é meu avatar", sou eu jogando, é o Sonic.

Player 2
Ah, eu tenho a lembrança do Alex Kid, se for pegar aí...

Player 4
Eu também. A primeira experiência que eu lembro, foi quando eu tava bem novo, foi Megaman X.

Moderador
Megaman X.

Player 4
Sim.

Player 2
Quando você tava bem novo, cara? (Espantada)

Player 4
Que eu lembro. Eu tenho 20 anos. Provavelmente eu sou o mais novo daqui.

Player 3
Eu não tenho memória dessa época não. Desse período eu me recordo muito de ir à locadoras, com meus amigos, jogando e tal, mas a memória que eu tenho mais presente é Nintendo mesmo. Jogava... os clássicos né? Aladim, esses de sempre.

Player 5
É. Meu outro jogo também eram os clássicos. Tinha o Sonic, tinha Aladim.

Player 3
Power Ranger...

Player 4
Todo mundo já zerou ele.

Player 2
Ah, todo mundo já encerrou Power Ranger 30 mil vezes.

Player 4
Aquele monstro roxo no final...

Player 2 e player 3 (juntos)
Tartarugas Ninja.
(risos)

Player 2
Kawabanga.

Moderador
E nesse "kawabanga" todo, qual o primeiro avatar que vocês consideraram que eram "vocês"? O Player 1 falou que era o "Sonic", mas o Sonic era O Sonic. Mas e "vocês"? O que que vocês lembram de vocês?

Player 2

Quando eu desenhei, na época de RPG. Eu fiz um desenhinho de uma menina. Era uma guerreira.

Player 4

Megaman. Sempre fui fá, até hoje.

Player 5

Eu joguei um jogo chamado "wonderboy", no mega drive, que não era exatamente, você não customizava o personagem, mas como era RPG, você colocava equipamento nele já... Já foi uma ideia de que, que era eu. Podia salvar o jogo já... mantinha o meu personagem.

Moderador

E todo mundo está falando muito, assim, de memórias muito antigas. O Player 4, falou de 5 anos... Como é essa vida de vocês assim: de jogo ao longo da vida? E eu estou falando assim, de jogos no geral. Como é que vocês veem isso?

Player 1

Na verdade, eu digo, que algo um pouco mais recente. Até porque videogame eu tive o Master System. Depois de uns 4 ou 5 anos como Master System eu fiz um rolo, troquei, aí peguei duas bicicletas nele. Então acho que isso aqui.

Player 3

Foi um bom rolo.

Moderador

Foi um bom rolo.

Player 1

É, mas hoje eu queria ter o Master System...

(risos)

Mas pra época, pra um molequinho entediado... Foi muito bom. Consegui duas biciclefinhas num único vídeo game. Aí eu fiquei, isso foi 2007. Não 2002! Eu fiquei um bom tempo sem videogame. Ia pra casa dos outros, mas algo muito esporádico. Aí em meados de dois mil e... sete, minha mãe conseguiu um computador. Que na verdade era um computadorzinho ruim, mas a gente jogava aqueles jogos tipo "a lenda do imperador", "A nova onda do imperador", esses joguinhos.

E, dois mil e e e nove, quando eu comecei realmente a trabalhar e a mexer com computador, a customizar, que eu comecei a ir para alguns jogos. O primeiro que eu me lembro assim, de poder ir lá e a customizar o avatar, não sei nem se foi o primeiro, mas é o que eu me lembro mais nítido, foi o "Perfect world".

Player 2

Noooooossa, nem lembrava que ele existia.

Player 1

Sim, continua ativo até hoje.

Moderador

E tu, Player 2? Como é a tua vida de jogo?

Player 2

Cara, eu sempre tive videogame, mas acho que por volta dos meus 15 e tal, tive que me desfazer do Nintendo. Foi na época que eu entrei no cefet também, comecei a estudar, foi aí que eu passei pros jogos de computador.

Que eu me lembre meu primeiro jogo de computador assim, que eu joguei muito, foi "tomb Raider".

Player 1

Sua cara!

(Risos)

Sem juízo de valor.

Player 2

E depois aí parti pro "Diablo" da vida, "medalha de honra" ...

Moderador

Mas teve assim, algum momento da sua vida que você parou de jogar completamente?

Player 2

Não. (ênfática) Quando eu queria jogar eu ia pra internet jogava alguma coisa, ou tinha sempre o emulador de Nintendo.

Player 3

Emulador de Nintendo, no meu caso, era uma coisa meio que necessária. Porque assim, eu sempre morei em ruas movimentadas desde a minha infância, não podia brincar na rua. Então, acabava sendo uma necessidade dos meus pais ter que me entreter com isso. Então sempre tava renovando jogo, sempre tinha jogo em casa e tal. Mas sempre tinha joguinho em casa. E quando não tinha sempre dava um jeito de ir na locadora, jogar, cresci com isso e jogo até hoje.

Player 4

No meu caso, eu tive videogame desde criança. QUE EU LEMBRO, eu tinha um super Nintendo e sempre tive em casa. Não um videogame sempre, mas sempre tive meios pra poder jogar. Com meus 13 anos, acho, é que eu tive contato com o primeiro jogo que eu podia realmente montar personagem. Foi com... não, com jogos de computador meu primeiro contato foi com counter strike. E lan house, com a galera. Que foi quando eu fiz meu primeiro Nick, meu primeiro apelido, em Lan house. Que era "Bolinha".

(risos)

Depois eu fiz contato com "MU", MU on line, daí comecei a jogar no pc. Daí só recentemente, há 1 ano atrás, eu voltei a jogar com consoles, com o PlayStation 3.

Moderador

Que rico... E você Player 5?

Player 5

Bom, quando pequena, é... meus pais jogavam comigo videogame também, então acho que por isso eu gostei tanto desde cedo. E aí, antes era bastante videogame mesmo. Daí quando meu pai começou a ter computador, aí eu comecei a migrar pros jogos que eram mais fácil de conseguir do que cartucho de videogame. Os jogos de computador. Aí eu comecei a gostar bastante e comecei a migrar um pouco mais pros jogos de computador, joguei "Diablo" também e tal. E lá pra 2004, foi quando eu comecei a jogar Tibia. Meu primeiro jogo, MMO.

E aí, tipo, eu gosto muito de jogo, mas eu sou meio tipo "viciada". Eu pego um jogo e fico nele, muito, muito. E aí eu joguei Tibia anos e anos, cheguei a pagar o primeiro coat do tibia e joguei muito mesmo. Aí depois eu tive um momento de desilusão, fui jogar "form View", inclusive pagava form view também.

(murmurinhos de "nossa")

E aí eu fui pro World of War Craft, e até hoje eu jogo WoW e ainda pago, teve a expansão agora. Inclusive, era pro meu marido (player 13) estar aqui, mas teve a expansão na quinta e ele não conseguiu jogar os 10 minutos do outro jogo. Não conseguiu 10 minutos pra jogar outro jogo, só ficou jogando WoW.

Moderador

Eu entendo ele.

Player 1

Eu não sei se é um detalhe que entra aí. Meu primeiro contato foi com "Perfect World", na montagem de avatar, mas não foi o jogo que eu tomei pra mim, nessa coisa. O jogo que eu fiquei assim, uns 3 anos jogando ou mais, gastei dinheiro, peguei do meu salário...

Player 4

Ah, eu tive outro também.

Player 1

Que foi o "Grand Chase". Desde a season 01, que eu crackeava. Eu sempre gostei muito de Hack, né? (risos) De burlar mesmo, eu gosto de burlar o sistema um pouquinho. Então eu sempre gostei, mas eu não usava hack contra outras pessoas, eu usava contra o próprio jogo. É só pra passar fase, pra upar.

Player 5

Minha mãe usava o "grand Chase" do ragnarok porque ela achava bonifinho.

Player 2

Haganarok, Velho.

Player 4

Primeiro contato foi com MU, mas o jogo que eu realmente viciiei, gastava dinheiro, que eu perdi praticamente dois anos da minha vida jogando em casa foi "Rising Force on line", RF on line. Que é futurista, né? Que eu passava horas e horas.

Moderador

E você, Player 3? Tem vício.

Player 3

Que eu passei, perdi... Perdi tempo não, né? o que eu passei mais tempo foi RPG de Mesa na verdade.

Player 2

É, eu também.

Moderador

Você também, Player 2?

Player 2

No meu caso.

Moderador

E Você, Player 5? Vai ser WoW? Vai ser Tibia? Ou você fica dividida entre os dois?

Player 4

Eu acho que é WoW.

Player 5

Hoje é WoW, né? Porque Tibia eu joguei muitos anos, mas faz tempo já.

Moderador

Tibia é passado.

Player 5

Passado, passado.

Moderador

Me diz uma coisa: nessa história de jogar, o que é a pior memória que você tem com jogo? Aquela coisa que você fez assim "nãoooooo"?

Player 5

Foi a minha decepção com Tibia. Porque o Tibia você entra no PvP e a galera pode te matar.

Moderador

Sim.

Player 5

E eu era maga, e decidiram no servidor que nenhum mago que não fosse da guilda máster lá, podia sobreviver. Eles iam acabar com todos os magos. E eles caçavam os magos e matavam. E eu fiquei muito frustrada. Eu ficava "Como assim eles vão me matar porque eu sou uma maga?"

Player 1

É isso aí, bem vinda ao holocausto.

Player 5

Aí eu fui falar com o cara no facebook, eu fui falar que eu era menina e "não, deixa eu jogar" não sei o que. Ai ele até deixou, mas eu tava tão frustrada que eu perdi a graça do jogo.

Player 4

Teve uma coisa que me fez parar de jogar UM. Que eu tinha 10 anos, por aí, que tinha asa pra movimento, pra dar maior velocidade. Aí tinha um garoto que tava vendendo, no dinheiro mesmo, cara da lan house. Aí eu passei um mês juntando 10 reais, aí eu paguei pra ele e ele nunca... nunca...

Moderador

Nunca te deu.

Player 4

Nunca me deu. Até hoje eu espero a minha asa. Aí eu fiquei sem os meus 10 reais, aí eu fiquei muito... foi o que me fez parar de jogar MU.

Player 1

Não o que me fez parar de jogar Grand Chase, mas o que me frustrou, foi ser banido do jogo.

Moderador

Mas por que você foi banido? Por que você usava hack?

Player 1

É porque eu usava hack e usei um com o Game Master.

(Risos)

Na verdade eu carreguei ele junto.

Porque eu era Hack bonzinho, eu usava contra o sistema. Eu carreguei o GM junto, só que o pessoal depois me contou que era o GM. No outro dia eu fui banido, na verdade eu tomei uma suspensão.

Player 5

Eu também usava hack.

Player 1

Como eu tinha dinheiro, a moeda eletrônica na minha conta, então eu era alguém que pagava, eles não queriam que eu saísse do jogo, então só me deram uma suspensão e um reset na minha conta.

Moderador

Ou seja, voltou pro zero. E você, Player 2? Tem alguma experiência ruim? Pode ser de RPG de mesa.

Player 2

Não, não tenho, memória ruim é, de vez em quando, quando tem batalha e sempre me fodo porque sou arqueira. Só a última que morre, porque eu fico na retaguarda...

Moderador

Mas também é a que menos mata, eu acho.

Player 2

Não... matava pra caramba.

Moderador

E você, Player 3? Qual o seu trauma?

Player 3

Então, não tenho muita frustração não. Eu sempre aceitei. Eu era ruim no jogo desde o começo, então não tive muita frustração com isso não. (risos) Tíbia eu morria mesmo, achava emocionante. Era Legal. Tipo, tu andava no Tíbia, aí vinha um cara. Ficava naquela "cara, essa bicho vai me matar" e ele vindo na sua direção devia tá pensando a mesma coisa. Todo mundo se cruzava e ninguém falava nada. Aquilo era tensão, tinha essa tensão no tibia.

Agora assim, uma coisa que eu lembro que, tive uma frustração muito grande, era muito moleque, não lembro nem quanto anos que eu tinha. Foi com bichinho virtual, quando eu perdi a chave dele a primeira vez.

Player 2

A cara, todo mundo já chorou quando o Tamagochi morreu.

(discussão se alonga sobre a experiência dos tamagochis. Suprimimos essa parte da conversa por fugir completamente ao escopo da pesquisa)

Moderador

A player 2 disse que sua primeira memória de avatar foi desenhando. O que é que vocês tem de memória, assim, se você fosse descrever "eu vou montar um avatar do jeito que eu quero", vocês lembram disso? Quando foi a primeira vez? Alguma vez que marcou?

Player 1

Sim.

Player 2

Montando os carros do "the need for speed".
(risos)

Player 5

Acho que "The Sims".

Player 4

The Sims.

Player 5

Foi o primeiro que eu montei do jeito que eu queria.

Player 1

Cara, eu gostei de "The Sims". Comprei casa, apartamento.

Player 2

Nunca gostei muito de "The Sims".

Player 4

Eu era muito zoeira no The Sims, cara.
(risos)

Player 5

Ah, eu queria ME FAZER no The Sims.

Player 4

Eu botava muito dinheiro e saia comprando tudo, saia trolando a galera, matando.

Player 1

Uma pergunta que me veio: o the need for speed entra nessa brincadeira de avatar já que você customizava o carro a sua maneira?

Moderador

Sabe que eu nunca parei pra pensar nisso?

Player 2

Porque eu lembro a primeira coisa a customizar foram os carros.

Player 1

Porque pra mim ele é um pouquinho anterior ao "perfect world". Porque é aí que você tem o primeiro espaço, o primeiro momento...

Moderador

... que você tem essa liberdade.

Player 1

Que você tem uma base, que é o carro, mas desenho, tudo isso é a maneira como você constrói, você dificilmente vai ter um carro igual ao outro.

Player 2

Mas se for assim, antes disso você tem o Mário onde você escolhe o personagem.

Moderador

Mas se for a Questão de escolher o personagem você tem "street Fighter", mas você não constrói o avatar, né? Você usa.
Até agora eu não tinha analisado um ser não vivente, um objeto inanimado como avatar. Eu não tinha pensado nisso ainda.

Player 1

Oh seu pós-doc.

Moderador

É o pós-doc número 4, né?

Player 1

Tá, mas o primeiro momento, eu lembro exatamente quando eu abri a interface do “perfect world” e eu consegui identificar que a gente ia montar o personagem. Eu não sei se como eu sempre tive muito essa vivência do movimento social, dessa coisa do movimento negro, é como eu jogo até hoje. É construindo personagens, quando eu posso mudar cor de pele, primeira coisa que eu tento mudar, uma das primeiras, é o tom de pele, ou pelo menos identificar que hora eu vou fazer isso.

Moderador

Você já racionalizou o por que você faz isso? Se você faz porque você se identifica com aquilo ou se você faz com um objetivo mais geral?

Player 1

Eu nunca parei pra pensar. Pode ser que daqui pro final da discussão eu consigo.

Moderador

Qualquer coisa a gente retoma.

Player 1

Mas é sempre assim. Tem um padrão que desde a primeira vez que eu customizei um avatar uma figura próxima de uma figura humana ou mesmo uma figura humana, é bem próximo até hoje. Com muito poucas mudanças.

Moderador

Todas são parecidas? E vocês? Como é o avatar que vocês montam?

Player 3

No meu caso minha maior preocupação é o cabelo. Você tem várias opções de cabelo...

Player 5

Eu também, cabelo... e nariz...

Player 3

Tem cor, corte, várias opções.

Player 2

Eu costumo colocar com minha semelhança, mesmo.

Moderador

Você tenta se ver ali naquele avatar?

Player 2

É... com algumas pouquíssimas variações, de por exemplo alguma tatuagem, de alguma coisa...

Moderador

Mas aí você tenta se ver ou você tenta construir aquilo que você queria ser?

Player 2

Eu tento ME ver.

Player 4

Eu tento isso, eu tento ver aquilo que eu acho legal de ser. Como ele seria, não, se fosse seria muito legal.

Moderador

E é muito diferente do que você é? No seu caso, especificamente? Falando de você.

Player 4

Um pouco. Eu procuro fazer um negócio que se aproxime de mim, vamos dizer assim, de uma maneira otimizada.

Player 5

Engraçado, que os primeiros jogos que eu pude fazer, igual eu comentei o the sims, eu faria, o legal era fazer o mais próximo de mim. Depois, eu não quero mais. Agora

nunca fica parecida comigo. Eu tento procurar o que eu acho que fique o visual mais legal. Que pra mim me agrada mais, as vezes sai com o cabelo branco como eu falei pro Player 1, as vezes sai totalmente diferente.

Moderador

Mas é sempre mulher?

Player 5

Sempre mulher.

Player 1

Meus personagens também são sempre mulheres, eu realmente me afasto, porque a minha imagem pessoal eu comecei a aceitar depois de grande já. Bem depois dos jogos. Por algum motivo eu fugia, normalmente era o contrário. Eu sou homem, eu sempre jogo com mulheres. Se eu tenho como opção a escolha de gênero, por mais que eu não posso customizar o avatar, eu vou jogar com personagem feminino.

Moderador

E Vocês?

Player 2

Nunca peguei um homem.

Player 4

Eu faço só personagens homens, mas já fiz personagens femininos.

Moderador

Mas já parou pra pensar nisso? Porque a gente faz meio no automático. Ou não?

(Zum zum zum)

Player 1

O meu é no automático.

Player 5

Eu não gosto de fazer homem.

Player 4

O meu já é costume. Eu sempre, porque no início mesmo, quando eu comecei era muito difícil. Tipo, quando eu jogava M.U, tinha umas seis classes. Só uma, que era a que eu menos gostava, era feminino. Todo o resto eram todos homens.

Player 5

Mas você não tem aquele apego. Era que nem no "diablo 2", o personagem tinha o gênero certo. Eu gostava de Necromancer e gostava de mago. Aí no fim, eu fiz os dois porque eram o mesmo estilo, mas eu jogava de maga porque eu não me via no Necromancer.

Player 4

Mas já eu faço muito pelo gosto, do que eu gosto no personagem. No exemplo do Diablo eu sempre, e fiz assassina. Porque não tinha como colocar "assassinO". Eu gostava da assassina.

Moderador

E quando são essas raças assim, o que vocês levam em consideração quando vocês escolhem uma raça? É o que a raça representa enquanto conceito ou é o que a raça é visualmente? Ou é um pouco de cada?
(meio ao mesmo tempo)

Player 5

Visualmente.

Player 2

Acho que é um pouco de cada.

Player 1

No meu caso é uma soma, tanto do que ela representa, do que eu entendo do que eu tenho pra mim, quanto o que eu sei de modo geral que ela pode fazer no jogo. Normalmente quando eu monto, eu monto Magas. Mas não só a maga a distância, eu gosto de

tá no meio do bolo...

Moderador

Da porrada?

A player 5 foi uma que falou assim “visual” de cara, você nem pensou.

Player 5

Visual de cara, às vezes depois eu me adapto ao que ele for. Eu prefiro o que fique mais bonito.

Player 4

Assim, pra mim, o meio termo. Mas o que me leva muito a criar personagem é o que vai me favorecer.

Moderador

Em que sentido? Tipo de habilidade.

Player 4

Justo. Tipo: eu tava jogando “Tera on line” e aí, tipo, eu queria fazer um personagem de agilidade. Só que no jogo tem esquiva e o tamanho do seu personagem vai influenciar. Então eu fiz uma classe que ela era um pouco mais magra e mais rápida, mas tinham outras classes que eu achava muito mais legal.

Moderador

Então você faz uma análise mais global. Você analisa o aspecto de jogabilidade. Você (para Player 5) analisa a visualidade.

Player 5

Eu fico com a, com a expressão.

Player 2

Pensando agora eu acho que eu pego o visual, também. Porque...

Moderador

Eu pego o visual. Ponto.

Player 1

Não. Nisso pra ser direto, eu pego o visual.

Player 2

Porque, por exemplo, eu nunca peguei um ogro, um minotauro. Eu nunca peguei classes que...

Player 4

Grandes e fortes.

Player 5

Porque era melhor pra jogo...

Player 2

Até sendo mais baixa e forte, com aparência...

Player 4

Feia.

Player 3

Pra mim o visual vem por último, primeira coisa que eu analiso é o que vai me proporcionar, as skills que vai me proporcionar, quanto do jogo.

Moderador

Então você muda muito de um jogo pro outro? Se a natureza do jogo mudar, seu avatar muda?

Player 5

Justo. Eu estudo o jogo.

Player 3

Aí depois vem o que eu acho da raça, da raça não, da classe...

Moderador

Da raça, da classe...

Player 3

Tipo, eu tenho preconceito com elfo. Eu nunca jogaria com elfo na minha vida.

Player 2

Eu nunca jogaria com anão.

Player 1

Eu já joguei com anão.

Player 5

Eu acho anão feio pra caramba.

Player 3

Anões são legais, elfos não são legais.

Player 1

Eu já joguei com anão.

Player 2

Joguei com anão em senhor dos anéis.

Player 1

Eu joguei com anão por conta de uma HQ, que eu li do WOW (que eu não sei pronunciar também). Eu sempre achei anão muito truculento, por ser baixinho sempre teve que ser muito explosivo. E eu gosto disso dessa coisa do retraído que de repente explode e se mostra muito mais poderoso que a grande maioria, e o anão tem isso. Mas, o mago, o mago não, A Maga, As magas, são minha paixão desde que eu jogo, desde que eu me entendo por mundo, eu acho. Eu sempre vi o mago, como a figura do ser místico, o ser que vai, que transcende os espaços.

Moderador

Então sua onda é muito conceitual se a gente for levar pelo que você tá falando?

Player 1

É, eu tenho muito mais o conceito. É que nem eu falei, uma soma de fatores, tanto do próprio jogo, quanto... do que eu tenho por vida.

Moderador

Então me diz uma coisa, nessa variação. Por exemplo, Player 3 tá falando que é jogabilidade, as meninas são mais visual, você falou do conceito. Como é pra vocês a sensação quando vocês, porque ganharam alguma coisa, ou porque modificou o avatar, ou algum objeto, o que é que vocês sentem quando vocês sobem de nível ou quando vocês ganham alguma coisa nesses jogos?

Player 1

No meu caso vem um pouco de euforia e a gratidão. Tipo, você passou algumas horas, almejando alguma coisa e você conseguiu.

Moderador

Então é recompensa mesmo?

(todos concordam ao mesmo tempo)

Player 2

Eu me sinto bem, porque, se você tá jogando, você quer atingir aquele objetivo. Seja comprar um poder, ganhar uma nova aparência.

Player 5

Mas a partir do momento que você conseguiu, já tem o próximo.

Moderador

Dura muito pouco?

Player 5

É, dura bem pouco.

Player 1

É só o momento que a tele pisca, fica tudo branco.

Player 5

“ah legal, quero agora isso”

Player 3

E se fica repetitivo o jogo enjoa, se não tiver umas coisas diferentes pra fazer.

Player 1

Depende muito dos objetivos. Uma parte do jogo é mesmo as Quests mesmo, eu gosto de ir atrás dos desafios.

Moderador

Vocês gostam mais de Quest ou PvP?

Player 2

Quest.

Player 1

Quest.

Player 5

Quest, sem dúvida.

Player 4

Eu prefiro PvP.

Moderador

Mas aí como é essa coisa do PvP? Porque Quest, quer queira quer não, a chance de você morrer é menor. Você se coloca menos em risco, na minha avaliação, do que o PvP. Porque no PvP alguém vai morrer, fato.

Player 3

Entre Quest e PvP eu prefiro Quest, porque eu não sou bom em PvP.

Player 5

É eu não sou boa...

Moderador

Mas é uma Questão de não ser “bom” ou de não gostar da sensação?

Player 3

O problema das Quest é que elas acabam sendo repetitivas. Tipo, você vai lá, nem lê o que o cara tá falando, fecha ela logo, depois vê o que que tem que matar, mata e vai lá buscar a recompensa. Quando você tem que pensar um pouco eu já acho legal. Por exemplo, Quest do Tibia. Tu chegava, conversava com o NPC, ia pro NPC certo: “oi, não sei o que”. Via o que que ele queria, tinha toda a trajetória do jogo. Dizem que tem Quest em Tibia que ainda nem foi descoberto desde o início do jogo. Então, tipo, tu vai no campo, faz uma coisa, acha o livro, lê o livro, faz uma coisa, vai em outro lugar, aperta um botão. Isso, pensar, eu acho legal. Agora...

Player 1

Simplesmente pra “upar” não. Eu prefiro...

Player 3

Assim não.
(falas sobrepostas)

Player 5

Eu fico tensa com PvP. E aí não, não gosto. Desisto.

Moderador

A sensação me incomoda, por isso eu prefiro Quest.

Player 5

Me incomoda.

Player 4

Eu prefiro PvP, porque, tipo, eu uso as Quests pra conseguir ficar forte, só que eu gosto do desafio do PvP. Porque eu nunca gosto de enfrentar alguém mais fraco do que eu. Eu sempre gosto de enfrentar alguém que é muito mais forte. Mesmo que eu morra. Porque eu vou lá, tento ver um jeito, presto atenção no jeito como ele joga, vejo como que eu tô jogando e vou lá pra cima dele. Vou e tento ganhar.

Moderador

Porque é sempre nessa seara da sensação. Do mesmo jeito que tem a sensação de recompensa da Quest, me agonia. A mim incomoda demais a sensação do PvP, eu não sei lidar com aquilo.

Player 4

É uma delícia quando você mata um cara que é muito mais forte.

Moderador

E quando você morre? Como é que é essa sensação?
(falas sobrepostas)

Player 5

Então, eu fico muito incomodada.

Player 1

Eu não jogo tanto PvP por conta disso. Quando eu tô num jogo que eu tenho tanto a possibilidade do PvP quanto a Quest, eu não jogo tanto por conta disso. Porque eu sei, eu admito, eu sou ruim. Não é algo que, que eu nasci pra fazer, vou ser experienter de jogo. Eu jogo porque é divertido, de vez em quando você tem aquela sensaçãozinha "ah, bacana! Consegui fazer alguma coisa". É dia que eu vou pro PvP, justamente "ah, hoje eu não tenho nada pra fazer, vou ficar pulando de um lado pro outro, fugindo. Dar em alguém, só pela sensação de dar em alguém". Aquela coisa, eu sou mais fraco, mas eu vou ganhar nem que eu dê tapa.

Player 4

O bom do PvP é quando não tem um cara que é absurdamente forte e ninguém consegue matar ele...

Player 1

Game Master.

Player 4

... porque isso daí realmente não tem graça nenhuma. Mas quando é alguém que é praticamente, assim uns 5 ou 6 levels acima de você, que você vê que dá, que você tem estratégia, que você consegue, é recompensador depois que você consegue matar ele. Mesmo se ele te matar uma ou duas vezes, você vai lá, chega uma hora que você consegue.

Player 5

Meu marido faz isso.
(risos)

Moderador

Essa Questão da sensação...

Player 4

Eu sou muito chato, não quero pegar ninguém mais fraco que eu.

Moderador

Me diz uma coisa, essa Questão da sensação quando vocês jogando. Você consegue desconectar? Tipo: desliguei o videogame, acabou. Ou é uma coisa que perdura? Como é que funciona? Porque tá todo mundo falando de sensação, né? A sensação de vitória. A sensação de morrer. A sensação de conseguir. É muito sentimento. Como é que desliga?

(todos, quase ao mesmo tempo)

Depende do jogo.

Moderador

Explica.

Player 4

Depende de como o jogo tá rolando na minha vida. Tipo, hoje em dia eu jogo muito GTA on line. Só que tipo, é sempre aquela mesma coisa: vai lá, faz um PvP, consegue dinheiro, faz uma missãozinha fácil, acabou. Fica por isso, quando eu tô com vontade eu vou lá e jogo. Mas quando eu jogava RF não. Eu ficava "Aí meu deus eu tenho que fazer aquela Quest. Tenho que fazer aquela Quest. Tem que ir pra guerra", porque tinha guerra de 6 em 6 horas. Tem que armar as estratégias de guerra, tem que armar o PvP...

Moderador

Mas você acha que era um momento seu ou você acha que era uma Questão do jogo especificamente? Pensa assim, porque uma coisa que eu vou perguntar pra vocês daqui a pouquinho é se o jeito que você usa o avatar, se ele mudou. Assim, na vida de vocês, nessa coisa toda de jogar, se o jeito que você usa o avatar mudou? Se você tinha um apego ao avatar ou não tinha, ou mudou?

Player 4

Acho que isso foi de acordo com o momento do jogo influenciando minha vida. Como eu tava vivendo em relação aquele momento ali. Por isso eu tinha uma relação muito forte.

Player 5

Eu acho, por exemplo, o WoW que eu jogo. Às vezes eu tô tão "de boa", que eu fico só no jogo mesmo. Em relação ao gosto pelo personagem, se mudou ao longo do tempo... Mudou. Porque quando eu criei o personagem, eu criei pra ficar com o visual que eu acho mais legal, mas ainda não tem aquele apego ao personagem. Aí durante o jogo você vai criando aquela atmosfera. "Ah esse personagem ele gosto disso, ele gosta daquilo. Ela faz isso", sei lá. Não que ele faça isso, é a minha imaginação. Aí eu vou gostando cada vez mais desse personagem.

Player 4

Quando você fala da modificação da personagem seria no visual estético ou só da atitude?

Moderador

Do jeito que você quiser entender a pergunta.

Player 4

Bom, nunca mudou muito meu jeito de jogar. Eu sempre busquei, assim, ser a pessoa mais honesta possível dentro do jogo. Tanto é, que tipo, eu nunca, tipo, jogos como Fado, você tem direito de escolha: ou você pode ser ruim de ser mau. Eu preferia fazer o personagem bom. Tipo, no jogo on line eu não procurava ser o PK do jogo. Eu sempre procurava, até ajudar as pessoas, mas se alguém viesse atrás de mim eu ia lá e atacava. Minha ideia era sempre superar os outros, mas não queria, tipo, dilacerar os outros. A não ser que fosse o objetivo realmente do jogo.

Moderador

E como é que vocês veem essa coisa "dos outros"? porque dentro desse jogo, (se dirigindo a player 5) Você que joga WOW a muito tempo, você deve ter clã, amigos, comunidade que você conheceu ali. Como é que vocês veem os "outros" nesses jogos que você tem interação com outros jogadores? Vocês enxergam outras pessoas ali?

Player 1

Em jogos on line, isso não foi especificamente num MMO, foi num jogo de sinuca, mas acho que pode se levar para o mesmo campo. No que eu jogava tinha seus grupos, a galera que jogava junto, que montava suas guildas, aquela coisa toda. E ali foi um momento, pessoal, que me fez mudar. Foram pessoas que eu realmente conheci. Porque saiu diálogo, não ficou restrito só ao jogo. Ele partiu pra outros campos. Me fez refletir algumas coisas. Tipo, eu dizer "eu te amo" pra minha mãe foi uma moça, uma senhora já, 50 e poucos anos já. Não tinha o que fazer, tava jogando sinuca on line com ela e numa conversa sobre filho, maternidade, tudo isso, ela me fez refletir a importância de externalizar (sic) alguns sentimentos. Foi a partir daí que eu, comecei a dizer "eu te amo" pra minha mãe. Desse momento em diante eu não conseguia mais ver somente "outro jogador", eu passei a ver que ali, em muitos momentos, tem realmente, pessoas jogando. Tem pessoas abertas ao diálogo. É extremamente difícil de encontrar, mas acha.

Moderador

Player 5 tá fazendo careta.

Player 5

Não, eu tô pensando que eu enxergo muito jogador. Eu tenho amigos que jogam, que a gente não conversa há muito tempo, que invés de perguntar "E aí? Como é que você tá? Como tá a faculdade?" não, só falo de jogo, dentro do jogo.

Player 2

É porque dentro do jogo, você tá DENTRO do jogo.

Player 5

É Muito só jogo.

Player 2

Você não tem mais, aquela vivência com o outro. Eu enxergo realmente personagem...

Player 4

Eu acho...

Moderador

Mesmo em The Sims?

Player 5

Mas em The Sims eu não tenho essa interação on line.

Player 4

Antes, como eu jogava só com pessoal que era só garotão, da minha idade, antes eu olhava assim o player que tava jogando e "ah, só mais um personagem". Mas quando eu comecei a jogar o RF, que foi quando eu realmente comecei a fazer amigos dentro do jogo, que eram amigos de longe, fora as pessoas que moravam perto, eu comecei a ver aqueles personagens como realmente pessoas ali. Eu tinha tipo 13, 14 anos, eu fiz amizade com caras casados, gente com filho. Eu falei "poxa, não é só a galera da minha idade". São pessoas, que tem vidas totalmente diferentes da minha, que tão ali. Tão ali me ajudando, eu tô ajudando também, tão ali junto comigo.

Player 5

Eu sei que tem pessoas, mas sabe quando não me interessa? Sei lá. Não me interessa pela vida deles.

Player 2

É pois, eh. Também não.

Player 1

Eu comecei a ver a personificação das pessoas. Tem pessoas hoje em dia, que tanto como eu, assim como eu que não jogo, mas continuamos conversando. Pessoas que a gente conversou muito mais no jogo, mas tava no jogo as vezes tava perto da tela de um Boss e matava todos os monstros da tela e ficava trocando ideia. Ficava meia hora trocando ideia.

Player 4

Por isso também vem aquela minha ideia de tipo, ah não, não vou fazer o personagem, porque eu também visualizava a minha imagem no personagem. Não, esse personagem daqui não é simplesmente um personagem, esse personagem sou eu. É a minha atitude que tá ali sendo...

Moderador

Então você via isso, essa coisa do ser honesto...

Player 4

Justamente.

Moderador

... vem dessa conexão que você faz?

Player 4

Justo. Porque se eu tô sendo honesto ali no jogo eu possivelmente vou ser honesto na vida real. Mas se eu só desonesto, posso ser desonesto no jogo, eu posso muito bem ser desonesto na vida real.

Player 1

Eu era um meio termo. Como eu falei, eu sempre gostei de burlar o sistema do jogo. Não sou fã de sistemas...

Player 4

Não, Mas isso aí já é outra coisa, mas tipo, burlar outro personagem.

Player 1

Não.

Player 4

Mas tipo, tinha muito cara que trolava, não tipo, vamos negociar...

Player 5

Não gosto disso, eu nunca faço isso.

Player 4

... e o cara já cortava, já pegava seus itens e já roubava você.

Player 1

Não, isso eu nunca fiz.

Player 4

Eu concordo com essa, se o sistema tá lá massacrando você, você vai lá e... faz alguma coisa.

Player 1

Eu digo que eu era o honesto-desonesto...

Player 4

Eu já usei hack.

Player 1

... Porque eu era desonesto com o sistema de jogo, mas eu tentava sempre que possível tá beneficiando outros. Não conseguia...

Player 5

Eu fazia isso, eu já usei muito hack.

Player 1

... usar os bônus pra mim. Então eu levava muita gente pras telas, pros jogos, eu saía arrastando a galera e ficava horas e horas. A galera só tinha que dá ok e eu ficava com o trabalho sujo.

Player 5

Engraçado como é a sua lógica de ser honesto no jogo, porque as vezes eu faço personagem do clã bom e do clã ruim, mas o meu ruim, quando eu faço personagem malvado, apesar dele ser malvado e eu querer que ele seja malvado, ele tem uma certa honra, assim. Não é o malvado burro que faz qualquer coisa.

Player 1

Mas eu também, sempre que eu tenho essa opção ou bonzinho ou malvado, vou pro lado malvado.

Player 5

Eu depende.

Player 1

É como se eu tivesse a desculpa pra poder burlar alguma coisa.

Player 3

Fazer o que não pode fazer na vida real, lá.

Player 1

Não, na verdade eu só fico com a cara de mau.

Moderador

É que nem na vida real.

Player 1

É que nem na vida real, é só a cara de mal, que as pessoas não chegam perto, mas se chegarem eu vou ajudar, não vou atrapalhar, não vou dar uma rasteira.

Player 3

Conheço gente que é tipo, querem chegar e queimar tudo.

Moderador

E você queima tudo ou é bonzinho?

Player 3

Não tenho gana de chegar nos caras e queimar as galinhas do povo.
(risos)

Player 1

Não acho que isso é mau, é só...

Player 4

Divertido.

Player 1

É só como quando a gente era moleque ia pular no terreno do vizinho pra cortar cana. A gente não tinha aquilo como...

Player 5

Mas eu acho que isso é o personagem que você cria. Porque tipo, quando eu faço um personagem malvada...

Player 3

Mas é isso que eu tô Questionando, porque as vezes o cara vai lá e quer fazer uma coisa igual a ele e as vezes não. Quer, sei lá, quer desapegar fazer uma coisa totalmente diferente.

Player 5

Quer ser uma outra pessoa.

Player 3

Ser uma coisa que ele não pode ser.

Moderador

Eu queria perguntar pra vocês, especificamente da experiência de jogo assim... porque a gente conversou sobre o que era o projeto. Vocês sabem eu o projeto é para saber dessa relação com o avatar e eu pedi pra vocês criarem o avatar já com essa consciência que eu estou estudando isso. Quando vocês foram construir esses avatares vocês notaram alguma mudança no processo de vocês de escolha? Vocês passaram a pensar mais numa coisa do que em outra ou vocês fizeram tudo igual?

Player 5, 3

Igual.

Player 4

Igual também.

Player 1

Pra mim foi igual também. Igual construir todos os outros personagens que eu tive oportunidade de construir.

Player 5

Eu sempre olho todos os menus, tudo que pode mudar, eu vejo o que que muda pra decidir...

(todos falando ao mesmo tempo)

Player 2

Também.

Player 1

Eu olho todas as variáveis...

Player 3

Mesmo que eu não vá usar aquilo eu quero saber como é que mexe...

Player 4

Eu também.

Moderador

Mesmo que você volte pro original.

Player 4

Mesmo que eu não use, eu quero saber "ah, pode fazer isso".

Player 1

Eu vejo todas as possibilidades, na verdade eu vou por partes...

Player 2

Normalmente você escolhe a tua e escolhe o que você ia escolher.

Player 1

Não, eu vou fazendo por partes, "ah, encontrei o cabelo". Aí eu vejo todas as possibilidades de cabelo e você acha a que mais se enquadra, no que eu quero.

Player 3

Às vezes você acha "ah é esse aqui que eu quero", mas você quer ver os outros.

(todos falando ao mesmo tempo)

Player 1

Eu não consigo mexer em tudo, vou pro macro e depois volto micro a micro.

Moderador

Vocês chegaram a mudar raça, classe, essas coisas assim por conta de visual?

Player 5

Mudei.

Player 1

Sim. Na verdade isso não vai aparecer na filmagem, foi na primeira que deu erro, mas a construção foi assim também. Teve uma hora que eu descobri que eu só conseguiria montar um avatar negro, uma avatar negra, se eu escolhesse uma humana. Não teria um tom de pele próximo do negro em outras classes, em outras raças. Então eu regressi a humana. Normalmente eu prefiro jogar com alguma outra, um elfo que eu faço um mago, que eu vou modificando, que eu posso deixar negro.

Player 3

Meu critério de escolha foi assim: eu cheguei e tinha que escolher entre os bonzinhos e os mauzinhos. Ah, vou escolher os mauzinhos, vamos nessa. Escolhi, aí entrei e comecei a analisar as classes, o que elas proporcionavam...

Moderador

Aí você foi lá na jogabilidade como você sempre faz?

Player 3

Isso. Aí fui procurei, "hum, não tá legal", aí voltei aqui, vi que tem anão, tem uns cara que ganha uns negócio massa". Daí eu fiquei chateado. Digo "não, vou voltar pros mauzinhos", embora as habilidades que eu queria tão ali. Aí voltei por causa do conceito, eu queria jogar daquele estilo.

Aí comecei a mexer no CHA todinho, mexi e tal mudei face, olho, quando eu chego no final eu descubro que tem o botão "random". Aí eu não consegui ficar sem querer, sem saber como ia ser. Aí tá, vamos nessa! Aí passei uns 20 minutos montando CHA e achei o botão Radom e vamos nessa.

(todos riem)

Random, random, random, é divertido.

Moderador

Agora eu entendi porque seu vídeo ficou tão pesado. (Player 1 tenta intervir) Deixa o Player 3 falar, que ele nunca fala...

Player 3

Aí ajeitei rapidinho um Random que eu achei, finalizei, botei o nome. Aí descobri que o

nome podia ser Random também.

(todos riem)

Aí voltei, pro meu nome anterior

Moderador

Apego zero, né?

Player 1

Eu tenho apego. Eu sabia que aparecer alguma coisa que eu ia achar esteticamente bacana no random, mas eu preferi não apertar e manter o que eu tinha de escolha inicial.

Moderador

Então rola um apego maior da sua parte, né?

Player 1

Eu sou apegado.

Player 4

Eu tenho um estilo de jogo que eu prefiro, aí eu procurei o personagem que ele tinha o estilo que se aproximava mais.

Moderador

E alguma vez você já se decepcionou? Digo, você tem um estilo de jogo e acha que aquele estilo de jogo tem uma visualidade específica. Alguma vez você já mudou e quando você foi jogar não era aquela habilidade de jogo, porque você foi enganado pelo visual do personagem que você montou?

(silêncio)

Vou exemplificar: todo elfo corre muito e tem muita agilidade. Aí você sempre quis fazer isso e você monta um elfo e ele se comporta como um anão?

Player 4

Não, nunca tive não. Porque assim...

Player 2

Nunca tive não.

Player 5

Mas eu acho que eu pararia de jogar se me acontecesse isso... Eu ficaria frustrada.

Player 4

É, uma coisa que acontece, antes não, mas hoje em dia quando eu vou jogar qualquer jogo e procuro saber antes, eu procuro estudar sobre as classes pra saber. "Não, perai, essa classe é do jeito que eu jogo". Eu vou nessa classe daqui, independente. Aí eu vou lá, vejo como ele ficaria melhor esteticamente, do jeito que eu gosto, depois de ver suas habilidades, aí eu faço o personagem.

Moderador

E se fosse pra dizer "sim" ou "não", você procura habilidades que são suas no avatar?

Player 4

Não.

Player 5

Não.

Moderador

E você procura habilidades que você não tem, no avatar?

Player 2

Talvez.

Player 4

Talvez.

Player 1

Essa seria um sim. E pra primeira sim também.

Moderador

Então você quer tudo, né? Tudo que você tem e tudo que você não tem, você quer no avatar?

Player 1

É, tudo quero tudo que eu acho de certo no mundo.

Player 5 (ao mesmo tempo)

Ah eu nem contei... Deixa eu contar como eu montei meu avatar.

Moderador

Deixo. Deixa a Player 5 contar como ela montou o avatar. Porque ainda tem da Player 5 e da Player 2 que eu quero ouvir.

Player 5

Então, eu fui e cliquei no mauzinho. Nem vi que... que... nem achei, num sei. Na minha cabeça eu achei era igual as raças nos dois e aí eu coloquei no mau. Aí tinha humano, tipo um elfo e um outro. Na aparência default que tinha, eu achei a humana mais bonita. Aí fui pra humana, montei toda a personagem fiz tudo. Aí eu olhei e não gostei dela. Aí eu voltei pra Elfo. Só que elfo no... no default ele estava com o nariz muito feio, eu não tinha gostado dele. Aí eu falei "ah, vou tentar, quem sabe fica um personagem legal" porque dava pra editar o nariz. Aí eu editei, achei que ficou bonitinho e foi. Só random eu usei pro nome também, no fim...

Moderador

Eu tenho mais apego pelo nome do que pela figura. E como foi pra você, player 2?

Player 2

Foi bem básico. Peguei a classe mesmo lá, vi a primeira, o visual a segunda foi bem parecida com a primeira, não mudou muita coisa. Modifiquei bem pouca coisa na aparência dela. Acho que o que modifiquei mais foi o cabelo dela, que a logo de início era branco que, diferente do Player 1, eu não uso branco. Aí coloquei a cor do meu cabelo mesmo e coloquei o meu nome. Não tenho esse apego de fazer um Nick não sei o que.

Player 4

Eu acho importante...

Player 3 (Ao mesmo tempo)

Eu acho importante, no meu pensamento reflete muito. Na minha imaginação da personalidade do personagem.

Player 4

Eu acho que reflete naquilo que você vai ser dentro do jogo. Tipo, como você vai ser conhecido. "Não, fulaninho" Tipo, tem um cara que se chama "sovaco de cobra".

Player 5

Acho que o nome tem que combinar.

Player 4

Quem vai dar moral pra um cara que se chama "sovaco de cobra"?

(risos)

Player 1

Eu sempre trouxe dos apelidos, dos Nicks da vida real, dos apelidos que a galera colocava. Como eu era do time dos "zueiros", então a galera vinha zoar, eu zoava junto e acabava a zoeira, ficava só o apelido. E o que sempre pegou foi "Assolan".

(risos)

E eu tinha variáveis do Assolan: Assola, assol... Dessa vez eu usei "assol", mas "assolan" mesmo...

Player 3

Assolan é legal!

Player 1

Aí quando já tinha um Assolan que eu ficava muito puto, muito bravo, não pode ter outro Assolan no mundo.

Player 3

Mas esse negócio do Nick reflete muito a personalidade, é como você vai acabar se reconhecendo.

Moderador

Você acha que mais do que o visual?

Player 3

Eu acho que, pra mim, o Nick revela muito mais do que o visual.

Player 5

Pra mim não. Eu só acho que não pode ser um nome bruto pra uma elfa, por exemplo. Tipo "Goiva", sei lá. Goiva combina com, um personagem mais guerreira. Acho que elfa combina mais com um nome, sei lá, com ele.

Moderador

Mais élfico.

Player 1

Eu sempre mantenho o mesmo nome...

Player 4

Eu também sempre mantenho o mesmo nome.

(todos ao mesmo tempo)

Player 3

Acho que tem que mudar de acordo com o jogo. Eu tenho muitos nomes...

Player 1

Não eu tenho só um.

Player 3

A gente tem um grupo com o pessoal daqui, que joga vários tipos. Joga o mesmo grupo e fala "vamos jogar isso" e vai jogar. Aí nem sabia quem era essa, usava sempre o mesmo Nick. Aí um belo dia fui jogar e mudei o Nick. Aí todo mundo "cadê fulano? Cadê fulano?" e eu "gente, eu tô aqui. Tô jogando com você há um mês já." E todo mundo "oxi", ninguém sabia porque eu sempre jogava como mesmo Nick.

Player 4

Tá aí.

Player 3

Associava o Nick à pessoal.

Player 4

Justamente por isso eu uso o mesmo Nick.

Moderador

Só o Nick ou o avatar também? Vocês já conseguiram associar o avatar com a pessoa?

Player 4

Não, eu sempre associa o Nick, porque o avatar ele muda muito.

Player 1

Até porque, assim, a figura em si não necessariamente vai ser a figura daqui uma semana, porque você vai pegando itens, vai pondo máscara...

Player 4

Você passa horas criando aquele personagem, na primeira Quest você ganha um capacete. Já era.

Player 3

Mas você passa uma hora com aquele personagem, criando o rosto, criando tudo, mas você passa mil horas de jogo olhando só as costas dele. Você não vê mais o rosto dele. (risos)

Moderador

Mas é engraçado. Mas se for levar em conta, olha o tanto que vocês falaram e o tanto de dedicação que vocês tem pra mudar o NARIZ, a cor do cabelo... Como é que... Agora

a gente tá falando de uma experiência consciente, é minha última pergunta pra vocês ficarem livres de mim. Como é que é essa história? Por que se eu não ligo, se dentro do jogo, considerando os outros, vocês olham o nome, você não consegue mais ver o seu personagem, por que gastar tanto tempo fazendo um avatar?

Player 2

Ah, acho que é porque, como aquela função tá ali pra você brincar, por que não? Talvez eu veja desse jeito, como eu não tô muito ligada nesse Questão de jogos, pra mim a minha praia é o de mesa e como a gente não criava muito personagem, era só na sua cabeça mesmo... Tipo, pra mim tanto faz como tanto fez. Tá ali, beleza, vou usar, vou fazer. E depois é isso que ele falou, ver só as costas do personagem.

Player 1

Mesmo sabendo disso, é que nem você comentou. Eu quero tudo num espaço só, e o espaço de customizar, de criar o avatar é tudo isso. Eu acho sensacional. Esteticamente muito bonito.

Player 4

A possibilidade...

Player 1

Um negro de cabelo totalmente branco. Isso me agrada. Agrada meus olhos. Mas é isso, é reuni, no meu caso, tanto a parte psicológica que eu quero, o personagem bom, ruim, que burla o sistema, mas ajuda os outros; a figura do negro de cabelo branco. Eu, é o meu momento de condensar absolutamente tudo que eu quero, tanto que eu tenho de bom em mim o que eu gosto em mim, seja bom ou não. Mas as coisas boas do personagem, com as minhas coisas boas que eu passo, as coisas que eu quero passar com meu personagem, mesmo sabendo que daqui 5 minutos eu vou ganhar um capacete, que ele vá desaparecer, que eu vou passar 1 ano, 2, 3, 4, 5 vendo só as costas dele.

Player 5

Eu tiro o capacete.

(risos)

Fico sem capacete, mas não destruo o personagem.

Player 4

Foi a mais sincera como personagem dela. Ela é muito sincera com o personagem dela

Player 2

É gatinha e assim vai ficar.

Player 4

Eu acho que, tipo, eu só tô vendo as costas do personagem, mas o que que o outro tá vendo? Tipo, eu não me vejo, eu não vejo meu rosto, meu corpo o tempo todo. Mas as outras pessoas veem e o que eu sou é o que eu quero mostra. Acho que o personagem tá querendo mostrar quem ele é.

Player 5

Eu vejo a Questão do apego, sei lá. Eu imagino como se eu tivesse fazendo um objeto MEU, tô fazendo ela e ela é MINHA. Tanto que eu gosto de fazer achievements, essas conquistas. Eu gosto de ter tudo, colecionadora assim. Então eu acho legal ver assim "ah, eu que fiz esse personagem". Acho que meio por aí.

Moderador

E tem alguma coisa nesse processo todo que vocês acham que faltou eu perguntar, que vocês queiram falar, queiram sabe?

Player 1

Acho que faltou dizer como foi jogar com esse personagem?

Moderador

Então como foi jogar com esse avatar?

Player 4

Foi ruim.

Moderador

Porque você não gostou do jogo.

Player 4

Eu não curti muito o jogo, assim. Não só pelas experiências ruins do dia, porque assim, pro que eu já tava acostumado a jogar, ele não me passou o que eu tava esperando. Que era uma fluidez maior na jogabilidade. Foi o que mais me desmotivou. Porque gráfico pra mim as vezes não importa. Chega a ser importante? Chega, mas o que me interessa mesmo é a jogabilidade. E, tipo, quebrou todo aquele vislumbre que eu tive “não, a jogabilidade deve ser muito boa, deve ser muito fluido” E é um jogo muito travado. Odeio jogo travado. Eu gosto de ação mesmo, de estratégia junto com a ação.

Player 3

Foi o que eu achei logo de início. Porque no início ele quer te mostrar como é o jogo, é um grande tutorial. Ai você não consegue gostar. Mas eu joguei o suficiente pra aprender a gostar. Quando eu comecei pensei “ah tá, vai ser mais do mesmo, bora lá.”, mas aí saí do modo tutorial, evolui e cheguei num momento do jogo que eu gostei. Tanto que eu evolui, tô level 25 e tô curtindo.

Player 5

Eu acho que eu só não joguei mais mesmo porque saiu a expansão do outro jogo, do WoW.

Player 1

Eu acho que eu dei sorte, que logo que eu saí da, não sei quem escolhe o modo de sair da caverna, qualquer um deles, tem logo a galerinha lá na frente. Logo apareceu um monstro gigante, então pra mim foi bacana. Então... tipo, eu já peguei a bagaceira logo no começo do jogo.

Mas tipo, 10 minutos depois já era um jogo extremamente desmotivante.

Moderador

É isso? Alguém mais?

(todos sinalizam que não)

Então pessoal, acho que podemos encerrar. Obrigada pela participação de todos.

GRUPO FOCAL 2

método: vídeo conferência (via Skype)

realizado em 18.11.14 | duração: 25'16"

Durante a transcrição optamos por preservar todos os coloquialismos e expressões que aparecem nas falas dos sujeitos.

Moderador

Boa tarde à todos. Obrigado por terem participado do experimento. É importante vocês saberem que, durante o estudo, vocês não serão identificados nominalmente, tendo sua identidade preservada.

Qual a nossa dinâmica? Eu tenho uma lista de Questões que eu preciso abordar sobre a experiência de vocês e elas serão apresentadas no decorrer da discussão. Então é um bate-papo mesmo, uma conversa. À medida que os assuntos forem surgindo ou que vocês ficarem com vontade de comentar alguma coisa é só falar. O ideal é evitar falar ao mesmo tempo, não se preocupar com certo e errado já que é a sua experiência.

Então vamos lá!

Primeira coisa que eu quero saber de vocês é qual a relação de vocês com esse mundo dos jogos. Daí eu quero saber de cada um de vocês qual a memória mais antiga que você tem de um jogo e de um avatar que você tenha jogado.

Player 8

Jogando "the Sim's", logo no começo. Usava o jogo da minha irmã meio escondido.

Player 6

Eu também curto "The Sim's", mas jogando Pokémon eu me sentia muito representada ali. Mas avatar mesmo, podendo optar em tudo foi com "World of Warcraft", mas eu posso dizer que quando faço cosplayer eu meio que tô usando um avatar.

Player 9

Pra mim é com LineAge, mas também gosto de jogos de RPG de mesa.

Player 10

Sem dúvida no RPG de mesa, eu gosto de criar uma história bem longa pros personagens e acabo desenhando a aparência deles. Mas nos eletrônicos foi Cronotime.

Player 7

Acho que eu sou muito nova nisso, porque nem sei o que é Cronotime, mas jogava muito Ragnarok.

Player 8

Ah, todo mundo já jogou Ragnarok.

Player 10

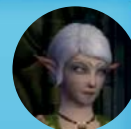
Ah não, achava aquilo muito "gay", muito infantilizado.

Player 9

É porque você é meio "velho", Player 10.

PARTICIPANTES

idade:
25 anos
horas jogadas em 2013:
mais de 240h
gênero:
feminino



tempo como jogador: 13 anos
tempo p/ construção do avatar: 05'43"

PLAYER 06

idade:
20 anos
horas jogadas em 2013:
mais de 240h
gênero:
feminino



tempo como jogador: 06 anos
tempo p/ construção do avatar: 07'47"

PLAYER 07

idade:
20 anos
horas jogadas em 2013:
entre 100 e 240h
gênero:
masculino



tempo como jogador: 09 anos
tempo p/ construção do avatar: 05'07"

PLAYER 08

idade:
22 anos
horas jogadas em 2013:
mais de 240h
gênero:
masculino



tempo como jogador: 12 anos
tempo p/ construção do avatar: 05'51"

PLAYER 09

idade:
25 anos
horas jogadas em 2013:
mais de 240h
gênero:
masculino



tempo como jogador: 11 anos
tempo p/ construção do avatar: 08'49"

PLAYER 10

Moderador

Mas e a vivência de vocês com os jogos? Quando começa? Me descrevam seus hábitos de jogo.

Player 6

Eu jogo desde a época do super Nintendo, mas tinha loucura pra ter tido um atari, mas nunca rolou. Nunca fui muito viciada, divido meu tempo entre mangás e animês e os jogos. Claro que quando começaram a lançar no Brasil jogos relacionados a cultura japonesa eu intensifiquei o uso de jogos. Mas quando passei a usar PC pra jogar, tudo ficou mais fácil, era mais divertido

Player 10

É, jogar no pc mudou minha intensidade de jogo e com a internet ainda mais, gosto muito de jogar online, e ler o que os outros escrevem sobre os jogos me deixa mais curioso ainda. Sempre joguei desde moleque e fazia campeonato de FIFA e super stars soccers no super Nintendo.

Player 8

Eu prefiro consoles a jogos de computador, acho que é porque acho mais fácil lidar com 6 ou 8 botões do que com o teclado todo. Sou fã do X-box. Quando pequeno jogava com mega drive, mas jogos on line e de rpg eu só comecei a usar de uns 3 anos pra cá. Nunca joguei RPG de mesa, então pra mim era tudo novidade.

Player 7

Eu como disse comecei com ragnarok. Nunca tive consoles em casa, então toda a minha história é com jogos on line usando o pc pra ter acesso. Eu amo rpg de mesa, tenho coleção de dados e tudo.

Moderador

E você Player 9? Qual sua relação com jogos?

Player 9

Tava aqui pensando pra responder. Eu jogo muito e de tudo, no pc e no console, todos os estilos. Passei pelos clássicos e já joguei jogos bem obscuros, mas preciso confessar que ando viciado em candy crush.

Player 7

Quem nunca?
(risos)

Player 6

Quanto mais eu tento puxar pela memória, mais coisa antiga me vem. Lembro de uns jogos do megadrive que eram muito loucos. Agora joguinho no celular e no facebook eu abomino.

Player 7

Vou te mandar convite pra fazendinha do Orkut.
(risos) Falando sério, eu sou uma pessoa dos joguinhos do facebook também, mas a memória mais antiga sempre será do ragnarok. E também de quando eu descobri que dava pra usar hacks pra upar meu avatar.

Player 10

Eu sou um cara dos hacks. O sistema foi proposto pra levar vantagem e quando eu posso igualar as desvantagens, eu uso mesmo o hack. Claro que eu tento não ser egoísta e nem prejudicar outros jogadores, mas não vejo problema em burlar o sistema.

Player 7

Ah, eu não concordo com isso não. Porque seria como ser "meio-corrupto", até porque nesses universos a gente pode escolher sair se não concorda com as regras. Sempre que você sobe de nível usando um código eu me sinto prejudicada porque eu ralei pra chegar no mesmo nível que você.

Player 9

Agora que fica fácil de você ver que é "cheat" eu não me importo tanto, mas eu ficava furo quando o cara ganhava muito poder sem nenhum esforço.

Player 10

Mas quando eu faço isso, eu vou atrás de jogadores mais fortes que eu, não fico batendo nem pilhando os fracotes.

Moderador

Então você não vê problema ético nisso?

Player 10

Não, porque eu tô corrompendo o sistema e não lesando um semelhante.

Player 6

Sabe que essa sua lógica é furada, né Player 10?

Player 10

Ah, furada nada. Se não fosse essa possibilidade de burlar o sistema os jogos seriam muito menos atrativos. Correr atrás de easter eggs e hacks é o que me mantém no jogo. É muito bom quando você consegue descobrir essas passagens secretas. Lembro de uma vez que eu descobri uma fase secreta no Mario. Tem sensação igual não.

Player 8

Nisso eu tenho que concordar. Eu não uso hack porque eu sou muito tapado pra tudo isso, mas quando eu finalmente consegui abrir a fase secreta do Diablo III foi sem igual. Parecia natal em junho.

Player 9

Também tenho boas memórias dos itens secretos que você descobre no WoW.

Player 6

Nossa, sempre quis achar mas nunca descobri um easter egg no WoW. Pra mim isso é lenda urbana.

(risos)

Moderador

E nesse monte de lembranças, tem algo que vocês consideram ser a pior lembrança de vocês relacionada aos jogos e sua experiência como jogador?

Player 6

Definitivamente a primeira vez que eu fui banida no Perfect world. Eu tinha um personagem ativo há muito tempo e cai na bobeira de usar um hack na hora errada. O game master não teve dó, me bloqueou por alguns dias. Daí a besta aqui tentou um outro hack pra romper o bloqueio e bammmmmm, banida. A sorte é que eu não pagava pra jogar.

Player 9

Acho que se você pagasse não te baniriam, eu mesmo já fui suspenso incontáveis vezes, mas não me preocupei.

Player 10

Ah, mas eu tenho uma apego aos meus personagens, se me banissem era como se morresse meu cachorro.

(risos)

Agora, minha pior memória foi quando eu jogava um jogo de guerra, o Rising and Force (rf) e perdi muitos amigos numa batalha. Sei lá, aquilo me afetou de um jeito que eu nunca consegui voltar pro jogo.

Moderador

E você Player 8? Alguma memória desagradável?

Player 8

Na verdade não. Não sei se é porque eu enjoo fácil dos jogos e vivo trocando, ou porque eu sou muito ruim mesmo, mas não lembro de nada ruim.

Player 9

Ah, eu lembrei de uma coisa: quando me roubaram no second life. Fui pilhado numa festa rave do tipo que só mesmo no second life pra eu ir. (risos)

Player 7

Eu lembro de quando meu cartucho do bomberman parou de funcionar. Serve?

(risos)

Moderador

Falemos agora de avatares. Me contem como era o primeiro avatar que vocês montaram na vida.

Player 7

Essa é fácil, foi justamente no Ragnarok. Passei um tempão montando o avatar do meu personagem, lendo sobre cada uma das classes, rezando pra poder colocar o cabelo azul. Eu jogava junto com minha irmã, então montar o avatar era como colorir barbie naqueles programinhas do Windows.

Player 10

Em jogos digitais o avatar que eu montei no Perfect World foi o primeiro. Mas eu não me ligava muito nisso na época não. Eu ia pela jogabilidade e pelos poderes, com o tempo é que eu fui prestando atenção no visual. É engraçado porque no RPG de mesa, o visual do personagem sempre foi bem importante pra mim, mas isso mudou nos avatares de jogos on line. Acho que é porque acho os jogos digitais mais limitados do que o RPG de mesa, eu tenho aquele número de opções ali e só. Sempre que posso jogo de anão, e não fazem anão bonito nem a pau.

(risos)

Player 9

Haha, então rola tipo um auto-retrato, né Player 10?

Player 10

Engraçadinho... Mas eu procuro colocar algumas características minha nos avatares que eu crio. Tenho esse apego ao avatar e aos companheiros de jogo. Eu sei que eu não sou bonito aqui, porque eu ia querer ser bonito nos jogos?

Player 9

Ah, eu gosto de ser bonito aqui e nos jogos. (risos) Meu avatar mais antigo deve ser do WoW mesmo, lembro que foi difícil escolher a classe porque eu não achei nada que tivesse a cara que eu queria com as habilidades que eu queria. Eu gosto das habilidades dos Caçadores, mas acho que os Paladinos parecem mais comigo. Isso me irritava muito. Acho que é por isso que eu nunca joguei WoW a sério.

Player 8

Meu avatar do second life era maior zoeção, tinha asas, cabelo colorido, era gordo e usava barriga de fora. Hahahahaha Nunca levei a sério aquele jogo, mas foi meu primeiro avatar no sentido de escolher os detalhes dele.

Moderador

E "a sério"? qual foi seu primeiro avatar?

Player 8

Um Paladino no WoW, eu usava como nick meu segundo nome, só que ao contrário. Eu era mais apegado ao nick do que ao personagem. Eu mudava e mudava de personagem, e de jogo, mas o nome permanecia.

Player 9

Ainda bem que seu nome é mais incomum, porque se você se chamasse Zé, tava lascado com esse apego.

(risos)

Player 8

Haha, verdade. "brigado, mãe!"

Moderador

Mas e como era o avatar? O que era importante pra você?

Player 8

Pra começar o nome, mais que tudo. Nesse eu escolhi o Paladino porque eu queria ser fortão, tipo playboy de academia. (risos) Mas como eu disse, enjoo muito fácil, não tem fidelidade nenhuma. Cada hora eu sou uma coisa, então nem sei te dizer detalhes desse primeiro, saca?

Moderador

E você, Player 6?

Player 6

Lembro muito de um avatar que fiz pro Ragnarok. Era um espadachim, muito fofinho. Fiquei com ele por um tempão. Eu já tinha jogado muita coisa antes, mas acho que foi a primeira vez que eu fiz um avatar que eu pensava "ah, como eu queria parecer com ele de verdade".

Moderador

E como era pra vocês quando vocês evoluíam, ganhavam algum item? Que sensação era essa?

Player 7

Ah, é de conquista né? Você se sente muito bem com a “missão cumprida”.

Player 6

Prêmio sempre é bom, mas é um barato que dura pouco, logo você já tá com outro objetivo na cabeça e aquele item até perde o valor.

Moderador

Então a sensação de recompensa dura muito pouco?

Player 10

Muito pouco. Você tá sempre de olho na próxima trip. Tudo viciado, pode olhar. Risos. Pra mim interagir com outros personagens on line também é muito recompensador. Tenho um grupo de amigos que a gente sempre decide, esse mês vamos jogar jogo xis e todo mundo vai pra ele. Então quando a guilda cresce junto é tão bom quanto ganhar um item pra você. Mas acho que é porque eu curto a coisa da estratégia também, e nos meus jogos favoritos, os de guerra, estratégia é fundamental pra você sobreviver.

Player 8

Tô vendo que eu sou mesmo o menos viciado dessa galera. Eu gosto de upar, claro, mas não é nada marcante na minha vida não.

Moderador

Então o que te leva a continuar jogando?

Player 8

Nem sei, sabe? Claro que eu acho ótimo saber que eu sou mais do que o sistema ou outro jogador, isso é muito bom. Mas pensando bem, eu sou muito “pé de pano”, então eu dificilmente mudo de nível. (pausa) É isso, como eu sou muito ruim eu mais me entedio do que me sinto recompensado. Daí troco de jogo.

Player 9

Mas eu também sou um jogador bem fuleiro e adoro quando completo uma quest, ganho um item e tal. O legal é ter opção de escolha, trocar capacete, arma, ganhar poderzinho extra. Ser fuleiro não te impede disso, sabe? Por isso acho que as quests não podem sair dos jogos. Se for só PvP eu só vou apanhar.

Player 8

Nem vem que eu já joguei com você e você não tem nada de fuleiro, cara.

Player 9

Nada, perto do Player 10 eu sou noob total. Mas voltando a pergunta. Dura muito pouco a sensação de satisfação quando você conquista algo no jogo. O lance é o jogo sempre te oferecer mais, se não você se entedia e abandona.

Moderador

Agora sobre o momento de montar o avatar. Quais as coisas que determinam suas escolhas? O que vocês levam em consideração.

Player 10

Eu começo com a jogabilidade. Vejo o que vai me dar vantagens no jogo. Daí começo a ver as opções visuais, leio tudo, experimento algumas e no fim, monto o mais próximo de um anão que eu conseguir.

(risos)

É incrível, eu sempre quero mudar, apostar num ser mais alto, ágil e esbelto, mas eu só sei jogar com anão.

Player 9

Cara, eu te entendo demais. Eu começo sempre pelos humanos musculosos porque o avatar tem que parecer comigo (risos) Não, sério, mesmo sabendo que determinadas raças tem habilidades diferentes, eu acabo escolhendo elfos. Me identifico com a agilidade deles e com o tipo de jogo que essa raça me permite. Então, em ordem de preferência eu escolho elfos, na falta algum humano magro e arqueiro.

Player 7

Ah, pra mim eu quero montar um avatar bonito. Bonito e diferente. As raças eu até vario, mas jamais jogaria com um anão. Anões são muito feios, cara. Consigo não. E

ter um lance de androgenia me chama muito a atenção. Escolho elfos e elfas, mas as mulheres nunca terão cabelão. Foda é que não existe opção sem peitão. (risos)

Moderador

Então pra vocês o que importa é o visual do avatar mais que as habilidades?

Player 8

Sem dúvida, quem quer ser feio em mais um universo?
(risos)

Player 6

Pra mim o visual conta muito, mas não dá pra ignorar a jogabilidade da raça, as armas disponíveis. Afinal eu também quero ir o mais longe possível no jogo, se não, não tem razão de ser. Eu escolho pela habilidade, por sorte ainda não achei um jogo que as habilidades e o visual não ficassem legais na minha opinião. Então eu gosto de pensar que levo as duas coisas em consideração.

Moderador

Mas vocês tem mudado em relação ao que escolhem na montagem do avatar ao longo do tempo?

Player 7

Muito pouco. Eu sou sempre fofa e gatinha.
(risos)

Player 6

Eu tenho, comecei com personagens femininos e fui migrando pros mais andrógenos. Mas sempre me inspirando nas habilidades do jogo para esse ou aquele personagem.

Player 8

Eu já mudo muito. Meus avatares são muito diferentes uns dos outros, só mesmo o nome que eu faço questão de manter. Como eu sou ruim em qualquer tipo de habilidade, monto o que acho mais bonito, mas o que eu acho bonito muda muito de tempos em tempos. Nunca joguei com personagem feminino também. Então é isso: homem, bonito, que vai morrer logo porque eu sou muito ruim.
(risos)

Player 9

Comigo já é diferente. Tava aqui puxando na memória meus avatares mais marcantes e vejo que fiz uma renca de gêmeos. São todos muito parecidos, claro que de um jogo pra outro variam coisas, mas a essência é sempre a mesma. Não sei se é falta de imaginação, mas não consigo variar muito a imagem deles.

Moderador

Mas além da imagem, tem alguma outra coisa que você faz questão de manter?

Player 9

Não é coisa de "fazer questão", acho que foi muito no instinto. Mas mantenho o gênero masculino e a proximidade com os elfos. Não mudou quase nada na minha relação com os avatares ao longo do tempo.

Moderador

Falemos então do experimento da pesquisa. Vocês foram convidados a criar um personagem no Rift e gravar a montagem desse avatar. Eu queria saber se, por vocês saberem que o foco da pesquisa era o avatar, se essa consciência mudou alguma coisa no processo de construção do avatar de vocês.

Player 6

Posso falar por mim, claro, que comecei a pensar um pouco sobre o que você estuda e tais, mas no fundo acabei usando a mesma dinâmica de sempre. Escolhi o lado dos mauzinhos e acabei com o personagem mais parecido com um elfo que eu pude. Cabelo curto pra parecer mais andrógino, mas como peitões fica difícil. Como sempre foquei no visual levando a jogabilidade em conta.

Player 9

Pois é já tentei pegar algo que eu normalmente não pego, como um mago. Achei que revolucionaria, mas no fim ele segue os mesmos padrões estéticos dos elfos com quem eu jogava antes. Só é mais magrinho. Então eu acho que influenciou saber da pesquisa, mas não foi o que mais pesou.

Player 8

Cara, eu nem parei pra pensar nisso. Então não deve ter influenciado não. Montei um carinha que achei massa lá e pronto. Descobri que tinha um modo onde você apertava o botão e o próprio jogo mudava tudo. Fui apertando até agradar.

Player 10

Nossa, caras, vocês são desapegados demais. Acho que eu passei uns 3 minutos só trocando cabelo e barba do meu anão. (risos) Eu também não pensei em coisas diferentes não, segui o meu padrão pra montar o avatar. Escolhi o anão, e fui testando as combinações que o jogo oferecia. Podem não acreditar, mas eu acho meu anão bonito.

Player 9

Eu só não falo que meu elfo ficou gatinho porque vai pegar mal com a galera.

Player 7

Ah, eu decide usar uma humana dessa vez, mas segui os mesmo padrões de sempre. Não pensei sobre estar fazendo pra um estudo não.

Moderador

Mas e as escolhas que vocês fizeram? Vocês escolhem qualidades que vocês tem ou qualidades que queriam ter?

Player 6

Ah, um pouco de cada. De mim vem o cabelo curto, o gênero feminino, a tentativa ser andrógena. Mas acho que eu me vejo mais no comportamento do que no avatar.

Player 8

Eu usei o random, então não escolhi características minhas não.

Moderador

Mas então o que te fez não parar na primeira opção que o jogo lhe deu?

Player 8

Não sei, acho que não gostei da aparência e fui mudando até ficar legal.

Player 9

Mas o seu legal parece com você?

Player 8

Ah, parece um pouco, né? Afinal eu sou legal.
(risos)

Player 7

Eu gosto de pensar que me pareço com o avatar que eu jogo, assim eu sei que sou eu no jogo.

Player 10

O engraçado é a gente ficar horas montando o jogo e na primeira quest ganhar um capacete e baubau cara bonita.

Player 7

Ah, mas não importa muito estar debaixo de um capacete, o que importa é eu saber que está lá e que ficou do jeito que eu queria. Gosto de ver o MEU avatar, a aparência que EU escolhi, mesmo que os outros não vejam.

Player 8

Até porque ninguém é muito de reparar no avatar alheio.

Moderador

Não?

Player 9

Mais ou menos, você repara sim, mas como muda muito e muito rápido se eu te disser que reconheço as pessoas pelo avatar vou estar inventando. Eu mesmo jogo com uns caras todo dia e não sei te dizer se o elfo deles é de cabelo branco ou preto. Mas o nick dos caras tá lá e é o que importa.

Moderador

E como vocês comparam o avatar que vocês construíram na nossa experiência e os outros avatares que você já teve?

Player 10

Nossa, nem sei. São todos muito parecidos. Acho que dá pra dizer que é todo mundo irmão, ou pelo menos primo.

Player 6

Acho que é por aí: mais do mesmo.

Player 7

Me falta imaginação eu acho, porque no fim é tudo igual mesmo.

Player 8

É, por aí.

Player 9

É isso mesmo, é um avatar que segue os padrões de sempre.

Moderador

Eu gostaria que cada um me descrevesse como é seu avatar. Suas escolhas, habilidades, aparência. Quem começa?

Player 6

Posso começar.

Minhas escolhas foram as habituais. Procurei uma figura mais andrógena, então escolhi primeiro guardians e depois optei por um "high elve". Passei um tempo maior decidindo o corte de cabelo, um que pudesse ser mais curto e me desse uma aparência mais andrógena. A cor também foi escolhida pra sair do normal. Essa foi a parte física, o visual. As habilidades são as mais clássicas pra um elfo, mas preferi espada no lugar de ser arqueira. Gosto de combates corpo a corpo.

Player 7

Já eu busquei uma imagem bem feminina. Uma humana, de pele morena como a minha e um penteado bacana. Gosto da figura humana, mas prefiro as habilidades dos magos, preferencialmente os curandeiros. As habilidades costumam ser bem parecidas em todos os jogos, então eu acho que me acostumei a jogar com esse tipo de personagem.

Player 9

Queria dizer que isso de escolher pela aparência é coisa de menina, mas vi que fiz igualzinho. As habilidades vieram em segundo plano, me concentrei mesmo foi nas escolhas. Associei imediatamente ao elfo o poder de correr e ser ágil.

Moderador

Você achava mesmo que o gênero do jogador seria assim tão determinante na importância do visual.

Player 9

Não é que achasse, mas era engraçado se ver como um vaidoso pra avatares.

Player 8

Se solta, Player 9. Faz que nem eu que só quero ser bonito.
(risos)

Player 10

Player 8 só quer pagar de gatinho.
(risos)

Player 8

Apanho, mas apanho gato. (risos) Cara, eu não vejo problema em admitir que o barato pra mim está na aparência do jogador, não importa se daí a 5 minutos eu ganho um capacete e baubau barba bem feita e grandes músculos.

Player 6

Mas você não acha que assim você nunca melhorará como jogador não? Tem que se dedicar.

Player 8

Ah, pra mim é só uma brincadeira mesmo. Ser melhor no jogo é segundo ou terceiro plano.

Player 10

Poxa cara, nessas horas que eu vejo que dou importância demais pra coisa. Quero ser o melhor jogador que eu posso e por isso mantenho minhas escolhas mais ou menos as

mesmas pra aprimorar minhas habilidades.

Moderador

E como foi a montagem do seu avatar, Player 10.

Player 10

O de sempre: anão, feio, barbudo, durão.
(risos)

Moderador

Ok, mas quanto as habilidades desse anão feio, barbudo e durão? O que você tem de seu nele e dele em você?

Player 10

Acho que a feiura principalmente. (risos)

Não sou delicado nem gentil assim como são descritos os anões. Lidamos com força e combate corpo a corpo. Acho que trago isso dele em mim. E me comporto no jogo com a mesma ética que na vida real. Não trapaceio, não engano, não minto.

Player 8

Eu devo ser muito puto na vida, porque se eu me comporta-se na vida real como os meus personagens já tinha apanhado na cara no meio da rua. Porque eu não me importo nenhum um pouco com os outros jogadores e como eu jogo muito mal, sou do tipo que sempre foge da batalha.

Player 9

Vejo semelhanças com com a vida cotidiana.

Player 8

Quê isso, rapaz. Sou assim não. Eu sou bonzinho. (risos) Mas não projeto nada meu no avatar e nem quero nada dele pra mim. Ele é só um boneco que eu pego as vezes e largo em seguida.

Player 6

Deve ser por isso que você diz não respeitar ninguém no jogo. Você não percebe que pra maioria não é assim como é pra você.

Player 10

É, agora que eu sei seu nick, sempre que eu te encontrar num jogo minha primeira providencia vai ser cortar a sua cabeça.
(risos)

Player 7

Apoiado!

Como você pode não respeitar o jogo, as regras? É sacanear muita gente, cara. Não acho que você seja um cara legal.

Player 8

É aí que tá, eu sou, só que quando eu sou eu, quando sou personagem, não dou a mínima.

Player 9

Acho que você vai ser banido de todos os jogos loguinho, cara. Você tem que entender que cada personagem ali e uma pessoa.

Player 8

Calma gente, eu sou ruim demais pra representar uma ameaça.

Player 6

Não é você em si, tem muita gente que faz como você. Não se importa com o jogo em si, quer só ficar de zoeira.

Player 10

Repito, na minha mão morre!

(risos)

Você precisa saber que há um código de comportamento. Eu morro de ódio quando sou enganado simplesmente por alguém que tira onda.

Player 7

Se sou banida por alguma bobagem, faço questão que quem se comporta assim como o Player 8 descreve seja banido permanentemente. Tem que respeitar o jogo.

Player 8

Eu ainda acho que todos vocês estão exagerando, mas nem vou argumentar.

Player 9

São visões diferentes de jogo, cara. Tem que entender que o jeito que você joga, atrapalha quem leva a sério. E ajuda a construir a imagem de brasileiros na rede. É muito comum gente que se comporta de maneira inadequada levando o nome da gente pra lama. É foda.

Moderador

Vocês acreditam que essa imagem dos brasileiros nos jogos de MMORPG condizem com a realidade?

Player 6

Sim e não. Tem muito cara de pau nos jogos, que se comporta como um arruaceiro mesmo. Pede, ameaça, sacaneia, rouba. Daí como eles chamam mais atenção, arrastam todos os BR pra lista negra.

Player 10

BR BR BR BR BR BR BR BR BR
BR BR BR.
(risos)

Moderador

Bem, pessoal, gostaria de saber se tem alguma coisa nesse processo todo que vocês acham que faltou eu perguntar, que vocês queiram falar, queiram saber?

Player 7

Não, acho que tá tudo dito.

Player 6

Quería saber se a sua pesquisa vai tratar de questões de gênero. É um tema que me interessa muito, caso você queira uma ajudante.

Moderador

Player 6, essa pesquisa especificamente não vai abordar a questão de gênero. Mas vejo que há muito espaço pra isso. Olha aí sua pesquisa pra um mestrado se apresentando pra você.

Player 6

Não sei se eu tenho o afastamento necessário, pois acho muito puxado ser mulher nesse meio. Mas é uma idéia.

Moderador

Algo mais, pessoal?
(alguns sinalizam que não com a cabeça)

Moderador

Então obrigada à todos pela participação. Dou por encerrada a nossa transmissão. Câmbio Final. Desligo.

GRUPO FOCAL 3

método: vídeo conferência (via Skype)
realizado em 24.11.14 | duração: 32'18"

Durante a transcrição optamos por preservar todos os coloquialismos e expressões que aparecem nas falas dos sujeitos.

Moderador

Boa noite à todos. Obrigado por terem participado do experimento. Acredito que seja importante vocês todos saberem que, durante o estudo, vocês não serão identificados nominalmente, tendo sua identidade preservada. Qual funcionará nossa conversa? Eu tenho uma lista de questões que eu preciso abordar sobre a experiência de vocês e elas serão apresentadas no decorrer da discussão. Então é um bate-papo mesmo, uma conversa. À medida que os assuntos forem surgindo ou que vocês ficarem com vontade de comentar alguma coisa é só falar. Não se preocupem de sair do foco, deixem esse controle comigo. Durante o processo o ideal é evitar falar ao mesmo tempo, não se preocupar com certo e errado já que é a sua experiência. Vamos começar. Primeira coisa que eu quero saber de vocês é qual a relação de vocês com esse mundo dos jogos. Daí eu quero saber de cada um de vocês qual a memória mais antiga que você tem de um jogo e de um avatar que você tenha jogado.

Player 12

No mundo dos games minha primeira lembrança é de um jogo com um sapinho, no Atari. Jogava na casa dos vizinhos. Depois disso, uns anos mais tarde, passávamos as tardes jogando Mortal Kombat e Street Fighter. Isso foi antes de ter meu próprio videogame, um super Nintendo. Posso dizer que a primeira afeição que tive por um avatar foi no mortal kombat com o Raiden, só jogava com ele.

Player 11

Lembro muito dos jogos do Atari também, mas comecei a jogar com mais afinco jogos de conter strike, depois foi que migrei pros jogos on line. Meu grande vício sempre foi LineAge. Até hoje se uma namorada der brecha eu a convenco a instalar o jogo pra poder jogar comigo.

Player 14

Também tenho memórias dos ataris, mas as mais fortes são com o bomberman. Sempre gostei de explodir coisas. Como sou menina, não tive muito espaço junto as tardes de Mortal Kombat e Super Star Soccer Deluxe (fala imitando o narrador do jogo) Quando compramos nosso primeiro computador, ele veio com um cd pirata de 5 mil jogos, desde jogos de colorir, de estratégia e arcade. Foi aí que vicié e não parei mais de jogar. Agora o primeiro avatar de fato, um que eu reconheça como meu, foi só mais tarde, já com LineAge2.

Player 13

Eu já sou do WoW e é nele que me reconheço como personagem, detalho o avatar, construo mesmo minha figura pro jogo. Inclusive queria pedir desculpas pelo bolo no grupo presencial, mas saiu uma expansão e você sabe como é...

(risos)

Moderador

Acho que todos sabem sim como é.

PARTICIPANTES

idade:
33 anos
horas jogadas em 2013:
mais de **240h**
gênero:
masculino



tempo como jogador: **25 anos**
tempo p/ construção do avatar: **05'27"**

PLAYER 11

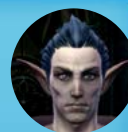
idade:
28 anos
horas jogadas em 2013:
menos de **100h**
gênero:
masculino



tempo como jogador: **16 anos**
tempo p/ construção do avatar: **04'12"**

PLAYER 12

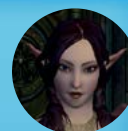
idade:
31 anos
horas jogadas em 2013:
mais de **240h**
gênero:
masculino



tempo como jogador: **23 anos**
tempo p/ construção do avatar: **05'59"**

PLAYER 13

idade:
34 anos
horas jogadas em 2013:
menos de **100h**
gênero:
feminino



tempo como jogador: **21 anos**
tempo p/ construção do avatar: **04'47"**

PLAYER 14

idade:
26 anos
horas jogadas em 2013:
mais de **240h**
gênero:
masculino



tempo como jogador: **06 anos**
tempo p/ construção do avatar: **06'08"**

PLAYER 15

Player 13

Mas memória, memória mesmo de jogo eu tenho com o pobre AlexKid. Dizer que virei é pouco, acho q percorri cada bit daquele danado.

Player 15

Bom, eu já sou de uma geração de jogo em PC mesmo. Nunca tive essas relíquias como Atari, super Nintendo. Comecei com um Pentium III e jogos de counter Strike, estratégia de guerra. Meu primeiro jogo on line foi CABAL.

Moderador

E essa iniciação com o CABAL mudou seus hábitos de jogo? Como são os hábitos de jogos com todos vocês.

Player 13

Eu ainda hoje mantenho uma rotina de jogos. Mesmo com mulher, trabalho, doutorado e tudo mais, passo horas do sábado nesse mundo. Ter uma esposa que também é player facilita bastante o processo, não vou mentir. Sinto uma falta danada quando preciso abrir mão dessa parte da minha vida. Parece que estou em dívida.

Player 12

Comigo já não é mais o mesmo ritmo de uns anos atrás. Acabei dando mais valor a vida social de fato do que aos jogos. Claro que ainda faço todo o meu PC de olho nessa ou naquela expansão. Mas entre trocar de carro ou comprar meu apê e gastar 8 conto num PC pra jogar, o jogo foi saindo de cena. Já fui de passar 16 horas direto em cima de um jogo, ficar obcecado por virar, mas hoje em dia não tem mais a importância que tinha.

Player 11

Eu ainda jogo, bem menos do que antes, mas jogo. Sempre reinstalo o LineAge e o "Ride to Hell: Retribution" porque não vivo sem jogo de corrida. Ando um pouco mais afastado do MMO, mas não deixo de jogar sempre que posso.

Player 14

Eu procuro jogar ao menos 6 horas por semana. Ainda gosto muito de MMO e sinto falta dos amigos das várias guildas que já participei. Até hoje a gente ainda marca de jogar.

Player 11

Ah, acho que também é importante dizer que alguns amigos que fiz das primeiras guildas saíram do pc e são amigos do mundo físico. Já fui por Rio duas vezes pra visitar um amigo de LineAge. Foda é que a gente se trata pelos nicks e eu chamei o cara de "Yudi" e a namorada dele não entendeu foi nada.

(risos)

Player 15

A minha namorada eu conheci num encontro de gamers. A gente jogava juntos já fazia uns 6 meses e quando encontrei com ela vi que ela era igualzinha ao avatar. (risos) Já estamos juntos há dois anos. Isso facilita mesmo você manter seus hábitos de jogos. Porque ela joga junto, então não tem ninguém reclamando de nada.

Moderador

Parece que todos vocês tem boas memórias da participação nesse universo. Queria que vocês me relatassem se existe em vocês alguma memória negativa em relação ao universo dos jogos.

Player 12

Ah eu tenho, do maldito Shift+delete. Antes dessa vida de armazenamento em nuvem, eu tinha um diablo instalado no PC com 98% concluído. Fui salvar pra uma outra partição do HD pra desocupar espaço e deletei antes de terminar de copiar. Claro que usei shift+delete.

Player 14

Da sala eu ouvi um "nãaaaaa" digno de um jedi.

(risos)

Player 11

Caralho, sentir a dor no fígado aqui. Perdeu tudo, xará?

Player 12

TUDO.

Player 13

Nuuussa, aí foi foda. A minha memória negativa foi de quando fui exterminado de uma expansão de WoW porque um dia decidiram que era dia de caça aos magos. Simplesmente exterminaram todo mundo que eles encontram on line. Nunca mais joguei de mago.

Moderador

E como foi essa sensação de ser "morto", Player 13?

Player 13

Foi um misto de revolta e indignação. Cheguei a falar com administrador e tudo, tentar recuperar o personagem, explicar que eles deveriam punir o grupo que fez a aniquilação, mas não teve jogo.

Player 14

Nossa, eu no máximo já fui morta por traíras dentro de um grupo. Acho que é o que me dava mais ódio. O cara se infiltrava no grupo pra, do nada, sair matando todo mundo. Aconteceu comigo umas três vezes. Isso mina a confiança da gente nos caras. Por mais que o líder do meu grupo falasse pra confiar, eu sempre ficava de pé atrás e zap, bandido matando a gente.

Player 11

Mas também, tu só entra em clã de elfo!

Player 14

Deixa de ser preconceituoso, o que é que isso tem a ver com tomar decisão errada?

Player 11

Véio, não tem como você respeitar a porcaria de um Elfo. Isso é coisa de frangote.

Player 12

Eu sempre achei elfo meio afeminado demais.

Player 11

Então, eu não confiaria num líder de clã que não fosse humano ou anão. O cara não teve nem capacidade de ser a coisa certa, vou lá confiar que ele vai fazer as escolhas certas.

Player 14

Eu até concordo com você, player 11, sinto mais confiança em humanos do que em outras raças, mas não sei se isso é tão significativo não. O cara pode ser um elfo e ser durão também.

Player 11

Se quisesse ser durão, tinha escolhido anão. Certeza.

Moderador

Então vocês levam em conta a escolha do avatar para avaliar os jogadores?

Quase em uníssono

Claro!

Player 12

Ninguém espera que um anão seja bonito ou educado. Se eu quiser parecer um lorde eu escolheria um elfo, ora bolas. Assim você vai julgando ao longo da convivência e escolhendo com base nessas ideias que rodam o universo dos MMOs.

Moderador

Isso me leva a minha próxima questão: me falem da construção do avatar de vocês. Como foi o primeiro avatar que vocês construíram? o que mudou de lá pra cá?

Player 13

Às vezes me impressiono com o tempo que eu levo montando um avatar para, no final, ele ser tão igual aos outros.

(risos)

É muito tempo escolhendo cabelo, roupa, tatuagens, tipo de olho pra nunca mais me ver. Tudo bem que hoje a gente tem muitas opções de câmera na maioria dos jogos e que se eu quisesse poderia contemplar meu avatar sempre, mas no fim eu só vejo as costas dele pra sempre.

Moderador

Mas mesmo vendo só as costas, como você faz sua montagem?

Player 13

Começo pela raça, sempre élfica. Me identifico com todo o imaginário em torno da figura. E também me adaptei muito bem a jogabilidade dele. Sou muito bom no controle de arco e flecha, que é a arma mais comum pra esse tipo de raça. Depois passo um bom tempo projetando a composição física do personagem.

Moderador

E como você se relaciona com essa imagem?

Player 13

Ela é MINHA, tem algumas características que eu gostaria de ter. Mas a vejo como um objeto, distante de mim, mas pelo qual eu tenho muito apreço.

Player 14

Minha construção de avatar é uma busca por meu reflexo. Eu queria muito ser um elfo, ou alguma outra criatura mítica, daí acabo optando por escolher esse tipo de raça. Acho que é herança dos tempos de bailarina, onde eu queria ser sempre leve e ágil. O cabelo é sempre em tom de azul e o nariz afinado, e eu nunca faço personagens masculinos. Mesmo não tendo mais o cabelo azul, essa é a época em quem em sentia mais feliz com meu visual, então sempre que posso eu transfiro isso pra montagem do avatar. Apelo pra maquiagem, arranjos de cabelo, roupas. Por mais que eu saiba que tudo está acessível a qualquer jogador eu acredito que as referências mudem na hora da montagem.

Player 12

Comigo o processo não é muito diferente, construo um avatar viril, musculoso, porque é o que eu quero ser, mas eu prefiro não chamar tanta atenção. Ou melhor, quero chamar atenção por ter um visual ideal e não por estar fora do padrão. Claro que pode ser algum efeito de na vida real ser um cara de dois metros e nunca conseguir passar despercebido, mas eu quero mesmo é ser igual aos outros cavaleiros. Até porque, noto que quando você tem um visual muito escandaloso, os outros jogadores confiam menos em você e você sempre apanha horrores nos PvPs.

Player 11

Pensando sobre isso agora eu estava ensaiando para dizer que não, que vejo meu avatar como completamente separado de mim. Mas foi só forçar um pouco aqui que me lembrei de como me importava com cada avatar e das ligações que eu construí jogando LineAge, por exemplo. Meu melhor amigo mora a milhares de quilômetros de mim e é um amigo de LineAge, a gente se trata pelos Nicks do jogo até hoje, então como não dizer que sou eu? Agora quanto a ser híbrido, não me vejo assim não. Sou bem humano.

Player 14

Ah não, eu já sou o oposto, me vejo híbrida, porque hoje não faço nada sem as máquinas, mas não me vejo nos avatares. Tenho minhas relações que vieram de jogos e tudo mais, mas aquilo ali não sou eu, é como se fosse uma fantasia descolada de mim, um alter ego

Player 12

Mas se é alter ego é você, sua tonta!
(risos)

Eu me vejo como o avatar que eu crio sim. Claro, é um "eu" como botão de liga e desliga, mas nos tempos de maior vício, esse botão era difícil desligar. Tanto que todos os meus e-mails, de todos os cadastros do universo, são meu nick de jogo. Então eu estaria sendo incoerente em usar o danado como id e não dizer que é parte da minha identidade. Mas está muito mais ligado ao personagem, do que ao avatar em si, porque foi como o Player 13 disse, eu me monto no começo e nunca mais me vejo.

Player 13

É bem isso, mas mesmo assim eu me vejo no avatar daquele jogo sim. E também me vejo muito conectado as máquinas, porque eu automatizei algumas ações ali junto a máquina, é muito integrado já, não vejo como me separar dela. Sem ela eu não estaria nesse universo.

Moderador

E você, Player 15? Está tão calado. Nos fale sobre sua montagem de avatares ao longo da vida

Player 15

É que vendo vocês falarem eu percebo que nunca parei pra pensar nesse avatar. Eu monto focado na jogabilidade. E acho que por uma configuração da indústria, acabo sempre optando por homens ou anões nos mmo. Nos jogos de guerra - tive uma fase segunda guerra mundial - eu acabava passando mais tempo montando o avatar, mesmo tendo bem menos opções. E eu não sei dizer porquê. Principalmente porque não faz sentido nenhum já que as grandes estrelas desse tipo de jogo são tanques e aviões.

Moderador

Mas você se reconhece nesse elementos, digamos, inanimados dos jogos?

Player 15

Na verdade não, eu continuo sendo o soldadinho.
(risos)

Player 11

Tentei jogar "Company of Heroes 2", mas senti falta da fantasia dos outros jogos que estava acostumado. Acho jogo de guerra muito pesado.

Moderador

Voltando pra experiência de jogo que é objeto do nosso estudo, me contem como se deu a montagem do avatar para ele.

Player 15

Acho bom eu começar, se não não falo nada, perdido no meu pensamento. Eu analisei a jogabilidade das raças e fiquei entre escolher um anão e um humano. Optei por ser Guardians por pura preguiça de ser da base revoltada.
(risos)

Pois bem, escolhi um guerreiro humano, guardian, e fui escolhendo os apetrechos que o jogo permitia. No final, acabei sendo bem padrão. E agora que vi que ele tem minhas características de cabelo, cor, olho. Só o porte físico que é avantajado.

Moderador

E ele difere dos que você montava anteriormente?

Player 15

Dos humanos não. É que as vezes eu sou anão.

Player 11

Não curto anões. Parece que não vou saber jogar com eles só porque aqui fora eu sou meio gigante. O que é uma idiotice, já que os comandos são de teclado.

Moderador

Então você escolhe o que acha parecido com o seu corpo físico?

Player 11

E personalidade. Preciso ser meio macho nordestino, grande e forte.
(risos)

Eu sempre jogo como guerreiro. Gosto de personagens fortes e prefiro a jogabilidade do combate mais corporal. Sem essa de poderzinho pra facilitar a vida. Pra eles jogo montei um personagem com uma imagem ameaçadora. Do tipo feio e poderoso.

Player 14

Ou seja, você.
(risos)

Eu continuei sendo elfa, mas preferi ser defiant

Player 11

Ah é, sou guardian. Não gosto desse povo de esquerda que quer dominar o mundo.

Player 14

Só porque eu te chamei de feio e poderoso?
(risos)

Bom, como eu ia dizendo antes de ser interrompida pelo gentil cavalheiro, eu escolhi o elfo defiant. Dessa vez optei por um cabelo mais comum, sem cores berrantes ou meus azuis de praxe. Demorei um pouco pra definir o penteado, devo confessar. Achei as diferenças muito extremas. Mas no mais, passei por todas as roupas, armas e olhos até chegar a formação final.

Moderador

Você acha que escolheu o cabelo de forma diferente porque sabia pra que serviria esse avatar? Digo, pela consciência do experimento.

Player 14

Não conscientemente, mas deve ter influenciado lá no fundo. Ou é reflexo dos trinta e tantos.
(risos)

Player 12

Eu na minha montagem fiz o de sempre. Escolhi um guerreiro humano, defiant porque eu sou de esquerda mesmo.
(risos)

Mas ao contrário de quem se copia, eu me projeto. Não tenho barba e a ruiva da família é a irmã. Meu cabelo cresce blackpower e tá sempre raspado. Meu avatar é uma projeção, muscular, capilar e de pelos do que eu queria ter mas a genética não colaborou. Gosto de jogar com humanos porque acho a jogabilidade melhor. Anões são pouco ágeis e elfos ágeis demais. Sou um cara grande e mantenho isso no jogo também.

Moderador

Bom, Player 13, só falta você pra compartilhar a experiência.

Player 13

Vou começar respondendo o que você perguntou a Player 14. Estive mais consciente de todo o processo de escolha agora que sabia da pesquisa, mas isso não mudou, de maneira geral, minhas escolhas. Comecei escolhendo Guardians, por achar que teria mais a ver com as pessoas desse grupo. Pela experiência do WoW prefiro jogar com uma galera mais "certinha" (fazendo aspas no ar). Montei meu elfo usando os princípios de sempre, primando pela estética.

Moderador

Você levantou a pouco que isso tem bastante importância pra você, mesmo tendo consciência que não vai mais visualizar o personagem com frequência. Queria aproveitar isso pra retomar um ponto importante: quando você constrói um avatar o que você leva em consideração para as escolhas que faz?

Player 13

Primeiro jogabilidade, depois estética. Por sorte tem se mostrado bastante compatíveis.

Player 12

Mas acho que isso é um reflexo da indústria. Tenho pra mim que ela já aposta no que sabe que vai agradar. Se você se mantiver fiel as raças com que joga, é natural que ela repita padrões de outros jogos similares.

Player 13

Claro, também acho que é tudo orquestrado visando a aceitação do jogo.

Player 11

Tenho curiosidade pra saber como começou. Será que foi na sorte? Porque quem começou a construir esses jogos eram caras que queriam jogar, então faziam o que queriam e isso agradava aos outros parecidos com eles.

Player 14

Acredito que seja um pouco de sorte e de visão empresarial também. Não digo necessariamente dos desenvolvedores, mas a indústria em si tem sempre os homens de negócio pra vigiar as mentes criativas nerd.

Player 15:

É um nicho de consumidores que tem crescido muito. Nerd hoje tem dinheiro e vontade de gastar o dinheiro com essas coisas.

Moderador

Pelo que entendi vocês acham que a indústria determina as escolhas de vocês.

Player 14

De certa maneira sim, pois é ela que cria a lista de itens ofertados.

Player 13

Mas no WoW tem vários aplicativos acessórios pra você propor armaduras, roupas, armas, itens...

Player 12

E trabalhar de graça pra um jogo continuar ficando rico.
(risos)

Player 11

Assim, acho que a indústria cria pra gente uma ilusão de escolha, mas no fundo ela já sabe o que vamos escolher porque ajudou a construir nossa imaginação em torno de cada tipo de personagem.

Player 14

É por aí.

Player 15

Isso, uma ilusão de escolha.

Moderador

Essa consciência tem mudado o jeito como vocês se relacionam com os avatares ao longo do tempo?

Player 12

Ah, acho que comigo o aspecto maturidade tem sido mais relevante. Mudei a relação com o jogo de maneira geral porque a medida que cresci mudei as prioridades. Então cada avatar perde a importância. Não que eu não tenha screens shoots de cada avatar que já joguei. Tava abrindo a pasta aqui enquanto a gente conversava e vi que são mais de 68.

Moderador

E como eles são?

Player 12

Visualmente muito similares. Tenho mesmo carinho por eles, tipo bicho de estimação, sabe?

Player 13

Pra mim é algo parecido, mas manteve a fidelidade ao WoW. Pros outros jogos dou menos importância, mas de cada expansão do WoW eu sei como era meu avatar. As relações que construí ali também são bem importantes pra mim.

Player 11

Eu confesso que lembro de poucos avatares. Mas lembro que, enquanto usava o avatar, tinha bastante apego a ele.

Moderador

E como era a sensação no decorrer do jogo a cada item ganhado ou nível alcançado.

Player 15

É um frenesi danado.

Player 12

Ainda lembro de como foi eliminar meu primeiro chefe do super mario.

Player 14

Bons tempos.

Eu gosto muito, mas queria que durasse mais. Você acaba de ganhar o nível e já tá de olho no próximo item, ou no próximo objetivo. Acredito que é isso que te mantém jogando.

Player 13

Acho que tem a ver com testar suas habilidades, se colocar a prova. A vitória é uma sensação ótima, mas a evolução é constante. Finalizar um jogo não é a proposta no MMO, por isso acho que dura tanto. Não tem um objetivo final.

Player 12

Mesmo assim tem que ter objetivo, essa coisa de ficar vagando pelo jogo eternamente, colhendo flores, não tem a menor graça.

Player 11

Eu gosto muito das pequenas conquistas. Acho q sou meio acumulador. Adoro ter mais itens.

Moderador

Bem, vocês já me falaram dos avatares que usaram ao longo da vida, da relação com eles e de como foi montar o avatar para nosso experimento. Quero saber de vocês sobre as habilidades e características desse avatar do experimento e como ela se conecta com suas características e habilidades do mundo físico.

Player 14

Como já disse repetidamente, quero muito me ver no avatar. Então no ambiente de jogo eu me comporto como me comporto na vida real, digamos assim. Claro que ali eu fantasia que sou magra, esguia e etérea, mas é tudo uma vontade de ser.

Player 11

Bom, tem algumas transgressões que cometo no jogo (usar alguns scripts eventualmente) que na vida de carne osso eu considero antiético fazer. Mas a quem estou querendo enganar, eu sempre coleí na prova.

Player 12

Eu não sei se dá pra comparar, mas as pequenas transgressões que cometo no jogo estão pra mim, equivalentes a sinais que eu furo, a provas em que já coleí, a mentir pros amigos que tô com dor de cabeça pra sair quando eu só quero ficar em casa de cuecas. Não considero questões éticas muito graves não.

Player 13

Acho que você só encontrou jogador certinho, moderador. Porque eu também não vejo graça em subir de nível usando cheat. Poxa, se eu tô ali por horas jogando, é pra testar minha habilidades.

Moderador

Então testar habilidades é mais importante do que subir de nível no jogo?

Player 15

Sem dúvida. Principalmente em jogos on line. Você não tem um objetivo final, sempre via aparece outro.

Player 13

Ou outra expansão.

Player 14

Ou outro jogador pra te desafiar em PvP.

Player 12

ODEIO PvP. Odeio muito. Tipo boxe, não vejo graça.

Player 11

Mas eu adoro, cara. É massa demais. Você tá lidando com outro cagador de bosta feito você. Acho mais justo do que lidar com um código pré-programado. Me dá uma emoção muito maior, sobretudo quando pego tudo do cara que perdeu.

Player 14

Nossa, me dá uma agonia, um desespero que eu nunca mais quero entrar em outro combate.

Player 15

Ah, eu já gosto. Dá uma emoção boa.
(risos)

Moderador

Player 14, mas essa agonia vem de onde?

Player 14

Medo de apanhar, certeza.

Player 11

Coisa de elfo.

Player 12

Nada, eu sou humano e detesto a sensação.

Moderador

Mas de onde vem a agonia que vocês narram?

Player 14

Eu acho que é porque parece que é comigo, que eu estou colocando a minha vida em risco, sabe?

Player 15

Mas é justamente disso que eu gosto. Eu estou colocando minha vida em risco, mas na segurança do meu quarto. Se der certo, ganho o frenesi da vitória. Se der errado, deu.

Player 11

Bem por aí. É o jeito mais seguro de puxar uma briga. A sensação é muito bom e com a garantia de não ter gosto de sangue na boca.

Player 12

Ah cara, não curto não. Mas eu também não tenho moto, não participo de gangue e não ando sem cinto de segurança no carro.

Player 11

Gangue não, moto clube.
(risos)

Player 12

Acho q são coisas diferentes que nos dão emoção, Player 11. Talvez por isso você curta tanto PvP, é uma emoção baseada na descarga de adrenalina.

Player 14

Eu só sei que eu detesto.

Moderador

E você, Player 13?

Player 13

Eu não curto PvP não, mas tem momentos que é necessário pra conseguir alguns itens mais raros. Tem Quests que ficam muito chatas, muito longas.

Player 15

Inclusive é esse um comentário que eu queria fazer sobre o jogo. Achei ele muito monótono.

Player 11

É, até a quinta ou sexta quest ele é bem sem graça, depois melhora. Mas ele tem muita opção pra montar o avatar. Acho que era isso que você queria, né?

Moderador

De certa forma, sim. Eu também precisava de um jogo onde a maioria dos voluntários estivesse entrando em contato pela primeira vez.

Player 13

Eu gostei da estrutura do jogo, achei bastante legal a quantidade de possibilidades de montagem do avatar.

Moderador

Bem pessoal gostaria de saber se tem alguma coisa que não perguntei que vocês gostariam de que tivesse sido abordada aqui?

Player 14

Achei que falamos pouco da nossa relação com o avatar em relação ao nós mesmos. Gostei de uma das perguntas da sua pesquisa ser se entendíamos o avatar como extensão de nós. Eu vejo que pra mim é muito assim. Nada mais explicaria o tempo que dedico ao avatar ou até mesmo a agonia de apanhar em PvP que eu tenho.

Moderador

Pois bem, acho que podemos falar disso sim. Como é pra cada um de vocês a relação entre você, sua personalidade, e seu avatar?

Player 11

Eu encaro mais como uma coisa. Sabe tipo um carro que eu dirijo naquele terreno ali? Não tenho esse apego todo que a Player 14 conta.

Player 12

Ah, Player 11, mas eu sei bem que você não gosta de morrer ou perder seus itens.

Player 11
E alguém gosta?

Player 13
Claro que não, mas eu acho que sou mais próximo do meu avatar do que seria de um carro. Porque ele é um “veículo”, mas é também como as pessoas me reconhecem, é como eu me apresento dentro daquele mundo ali. Ele SOU EU, pelo menos ali naquele ambiente, naquele momento

Player 15
Mas você acha mesmo que ele é como as pessoas te veem no jogo? Porque eu confesso que pra mim o nick importa muito mais do que a figura em si. E é muito capacete, muito elmo, muita arma. Eu me ligo mais no nick das pessoas que no avatar.

Moderador
Mas isso interfere em como você se relaciona com o seu?

Player 15
Na verdade não, continuo apegado ao meu.

Player 13
Acho que o caso é, eu ME vejo no avatar, mas não reconheço o outro no avatar dele.

Player 11
É, e mesmo tendo muitos amigos que vieram do jogo, no jogo eu só falo de jogo

Player 12
Até porque, se formos falar da vida, das flores e das crianças, a gente toma uma chapeletada e morre. Acho que é bacana porque é realmente um “você” com botão liga desliga

Player 14
É Você quando lhe convém. O melhor jeito de ser você
(risos)

Moderador
E quando esse “você conveniente” conquista alguma coisa, um novo nível, um novo objetivo, como vocês se sentem?

Player 14
Eu gosto, claro. Quando é assim eu tiro o filtro e o que é do personagem é meu.
(risos)

Player 11
Mas é isso, se o bonequinho é seu o que ele ganha é seu por tabela. Isso da sensação da Quest ou de finalizar um jogo tem um tamanho diferente dependendo da época em que acontece.

Moderador
Como assim? Explica melhor.

Player 11
Quando você está mais dedicado ao jogo, com menos coisas na sua vida, tem um valor maior.

Player 12
Se você tem mais coisas rolando, o valor daquela quest, daquele prêmio, dilui no todo.

Player 15
Mais ou menos, porque pra quem mantém os hábitos de jogos mais ou menos os mesmos, o valor de seu crescimento num jogo, do aumento das suas habilidades é exponencial. A importância do avatar e do jogo se adequa a todas as outras coisas que você faz.

Player 13
É isso, o jogo faz parte da sua vida e você vai variando o tempo que dedica a ele e com isso a relação com seu avatar muda.

Moderador

Bem pessoal, acredito que passamos por todos os tópicos que eu havia planejado. Tem alguma pergunta que vocês queriam que eu tivesse feito?

Player 11

Ah, eu sou queria falar mal do jogo mesmo. Pode?

Moderador

Claro

Player 11

Eu achei ele muito parado, não me deu vontade de continuar jogando. Meio monótono

Player 12

Foi até onde, Player 11?

Player 11

Fiz umas oito Quest

Player 12

Eu fiz 10, na oitava começou a melhorar, mas não teve isso de criar uma vontade maior de jogar

Player 14

Ah gente, acho que é porque a gente já jogou de tudo e nada é novidade aos nossos olhos.

Player 15

Pode ser, pode ser. O jogo não é ruim, mas a gente chegou meio ávido de novidade

Player 12

De besta, né? Porque se era pra pegar um jogo que a maioria dos voluntários não tinha muito contato, deve ter um motivo pra ele não ter bombado.

Player 13

Pensando por esse lado, você tem razão.

Player 12

Então, galera. É isso, um jogo comercial que a gente queria transformar num mundo fantástico e cheio de aventuras (voz de narrador da sessão da tarde)
(risos)

Moderador

Algo mais, coleguinhas?

Player 14

Não.

(Outros Players sinalizam com a cabeça que não)

Moderador

Então, obrigada à todos, encerramos nossa transmissão.

**Apêndice 07: Grupos Focais
Perfil dos Participantes**

Perfil dos Players: Grupo Focal 01



JOGADOR PLAYER 1 PLAYER 2 PLAYER 3 PLAYER 4 PLAYER 5

GÊNERO MASCULINO FEMININO MASCULINO MASCULINO FEMININO.....

DATA NASC. 09/09/1991 20/03/1991 08/10/1989 04/06/1994 01/08/1986.....

LOCALIDADE MECZ MECZ MECZ MECZ SP

TEMPO
COMO

JOGADOR 19 ANOS 08 ANOS 13 ANOS 13 ANOS +20 ANOS

JOGO

FAVORITO (ITEM SEM RESPOSTA) (ITEM SEM RESPOSTA) ARCHERGE NIJAN WARFACE ONLINE - - WORLD OF

SHADOWPLAY
LVL 30
RAGNAROK WHITESMITH LVL 50 BALIMBO

RAIKORAGENT LVL 19
- CLASSE MÉDICO

RISING FORCE ONLINE
- RAIKOR994
-ACCRETIA -
CLASSE LAUNCHER

WARCRAFT (WOW):
TENHO 11 PERSONAGENS (O.O), MAS MEUS PRINCIPAIS SÃO ODIS, DRS RA AS DRAMEI (FAC ãO DA ALIAN AD) E BLOOD ELF FAC ãO DA HOROR, AS DUAS SÃO INIMIGAS), UMA É MAGA E A OUTRA PALADINA, NIVEL 90 (MÁXIMO), SE CHARITAM KARILA E LINDLINE RESPECTIVAMENTE.

-DABLO 3
- STAR WARS: THE OLD REPUBLIC:

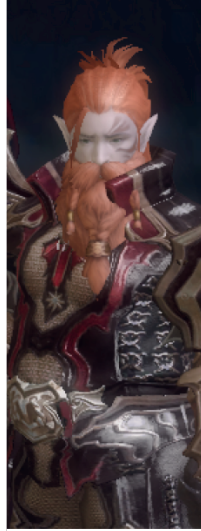
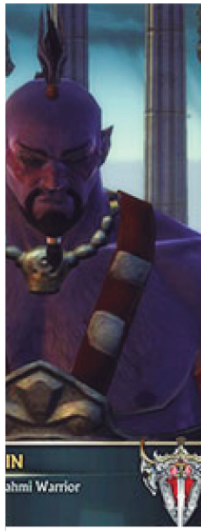
TEMPO
DE MONTAGEM
DO AVATAR

EM RIFT 04'44" 08'22" 17'06" 06'12" 20'09"

Perfil dos Players: Grupo Focal O2

					
JOGADOR	PLAYER 6	PLAYER 7	PLAYER 8	PLAYER 9	PLAYER 10
GÊNERO	FEMININO	FEMININO	MASCULINO	MASCULINO	MASCULINO
DATA NASC.	08/09/1989	15/08/1984	06/06/1994	15/04/1992	19/09/1989
LOCALIDADE	GYM	B58	M12	M12	M12
TEMPO COMO JOGADOR	13 ANOS	06 ANOS	09 ANOS	12 ANOS	11 ANOS
JOGO FAVORITO	SMITE, TIBIA, RUNESCAPE	ARKA ONLINE: SANTA, SUPORTE, 01, NANAHITE WORLD OF WARCRAFT: DRUIDA, SUPORTE, 20, NANAHITEZ	RAGNAROK - HUNTER, ARQUEIRO, 255 - RICKC RAGNAROK II - ARQUEIRO, 37 - RICKCARVALHO LINEAGE II - ??, ?? - RICKC	DIABLO 3 - MONGE, NV 60 - WORMSDEATH SKYRIM - MAGO ARQUEIRO - SLASH RAGNAROK - WARLOCK - WORMSDEATH	STAR WARS THE OLD REPUBLIC - UM PERSONAGEM DE CADA CLASSE, DE RA AS VARIADAS E VARIADOS NÍVEIS DE PERSONAGEM/DO NÍVEL MÁXIMO A UM PERSONAGEM RECENTE CRIADO QUE AINDA NÃO TIVE TEMPO DE JOGAR
TEMPO DE MONTAGEM DO AVATAR EM RIFT	05'43"	07'47"	05'07"	05'51"	08'49"

Perfil dos Players: Grupo Focal 03



JOGADOR	PLAYER 11	PLAYER 12	PLAYER 13	PLAYER 14	PLAYER 105
GÊNERO	MASCULINO	MASCULINO	MASCULINO	FEMININO	MASCULINO
DATA NASC.	17/10/1981	14/03/1986	28/11/1983	24/09/1980	01/11/1988
LOCALIDADE	REC	GYM	ITCZ	B58	SP
TEMPO COMO JOGADOR	25 ANOS	16 ANOS	23 ANOS	21 ANOS	06 ANOS
JOGO FAVORITO	JOGO: LINEAGE II RA: GUERREIRO HUMANO HABILIDADE: ARCO/FLECHA NÍVEL: 80 APELIDO: TITILHEIRO	(ITEM SEM RESPOSTA)	WORLD OF WARCRAFT, TENHO VÁRIOS PERSONAGENS, MAS SÃO COMO OS PRINCIPAIS, A SABER: DARKMAPP, UM CAVALEIRO DA MORTE HUMANO, NÍVEL 90, COM ALGUNS DOS MELHORES ITENS DO JOGO; MAGONAPPA, UM MAGO HUMANO, NÍVEL 90, COM BONS ITENS; THORANN, UM GUERREIRO ANÃO, NÍVEL 90, COM BONS ITENS; BONUTTI, UM PALADINO HUMANO, NÍVEL 90, COM BONS ITENS; HOHENHEIM, UM GUERREIRO ORC, NÍVEL 90, COM BONS ITENS.	(ITEM SEM RESPOSTA)	AGON ALLIADS GUILD WARS II WORLD OF WARCRAFT DIABLO III LEAGUE OF LEGENDS SMITE
TEMPO DE MONTAGEM DO AVATAR EM RIFT	05'27"	04'12"	05'59"	04'47"	06'08"

contato: qsedani@gmail.com

Avatar, corpo e videogame:
articulações entre comunicação, imaginário e narrativas
(tese de doutorado)

Danielly Amatte Lopes
(autora)

Universidade de Brasília
Programa de Pós Graduação em Comunicação
Brasília, Setembro de 2013