



Universidade de Brasília

Instituto de Letras

Programa de Pós-Graduação em Literatura

**AVATAR:
Estéticas da Interação e o Jogador-Personagem**

Autor: Ítalo Silva Bernardes

Orientador: Dr. Anderson Luís Nunes da Mata

Brasília, DF

2022

Ítalo Silva Bernardes

AVATAR:
Estéticas da Interação e o Jogador-Personagem

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Literatura na linha de pesquisa de Literatura e Práticas Sociais.

Universidade de Brasília

Orientador: Dr. Anderson Luís Nunes da Mata

Brasília, DF

2022

Ítalo Silva Bernardes

AVATAR:

Estéticas da Interação e o Jogador-Personagem/ Ítalo Silva Bernardes. – Brasília, DF, 2022-

73 p. : il. (algumas color.) ; 30 cm.

Orientador: Dr. Anderson Luís Nunes da Mata

Dissertação – Universidade de Brasília , 2022.

1. avatar. 2. leitor. I. Dr. Anderson Luís Nunes da Mata. II. Universidade de Brasília. III. Programa de Pós-Graduação em Administração. IV. AVATAR: Estéticas da Interação e o Jogador-Personagem

Classificação JEL: C22 B123

Ítalo Silva Bernardes

**AVATAR:
Estéticas da Interação e o Jogador-Personagem**

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Literatura na linha de pesquisa de Literatura e Práticas Sociais.

Trabalho aprovado. Brasília, DF, 26 de Setembro de 2022:

Dr. Anderson Luís Nunes da Mata
Orientador

Dr. Gabriel Victor Rocha Pinezi
Convidado 1

Dr.^a Patrícia Trindade Nakagome
Convidado 2

Brasília, DF
2022

*Às pesquisadoras e pensadoras democráticas do país,
presentes e ancestrais,
formais e informais,
cujos esforços galgaram o caminho em que deixo esta pegada.*

Agradecimentos

À universidade pública.

Ao Programa de Pós-Graduação em Literatura (POSLIT) e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) por terem destinado os recursos com a finalidade de fomentar pesquisas como esta.

Ao meu orientador pela atenção e solicitude, especialmente importantes num processo cuja maior parte transcorreu em tempos de pandemia.

Aos membros da banca pela prontidão e suporte.

Aos amigos e familiares próximos e suas contribuições diretas e indiretas, sobretudo aos que precisaram tolerar versões faladas, abstratas e desorganizadas das ideias que conceberam este trabalho.

*“In the ocean, there’s a mountain
On the mountain, there’s a forest
In the forest, there’s a garden
In the garden, there’s a flower
In the flower, there’s a nectar
In the nectar, there’s an answer
In the answer, there’s another
And another, and another...”*

(Regina Spektor, Up the Mountain. 2022)

Resumo

Essa dissertação tratará do avatar em jogos digitais, sob o argumento de que ele opera de maneira híbrida entre jogador e personagem. Tratar o jogador como leitor e o jogo como texto fornece implicações que traçam o percurso para que o avatar seja dissecado em seus atributos formais. A perspectiva “leitor-personagem” fomenta uma discussão que encontra suporte em como estes entes são tratados pelos estudos literários, sobretudo no que se refere aos apontamentos possíveis acerca de conceitos como representação, identificação e estética. Das ponderações e subsequente análise, resultam o tensionamento do modelo representacional atomístico de W.J.T Mitchell e a formulação de atributos definidores do avatar, cujas consequências servem de ferramenta para postular uma “estética da interação” como categoria que facilitaria a compreensão dos jogos enquanto instrumentos ficcionais do contemporâneo.

Palavras-chaves: avatar. leitor. personagem. representação. identificação. estética. interação.

Abstract

This dissertation will address the avatar in digital games, under the argument that it operates in a hybrid manner between player and character. Treating the player as reader and the game as text provides implications that lay the course for the avatar to be dissected in its formal attributes. The "reader-character" perspective foments a discussion that is supported by how these entities are treated by literary studies, especially regarding the possible outlines concerning concepts such as representation, identification, and aesthetics. From those considerations and subsequent analysis, there's a tensioning of W.J.T. Mitchell's atomistic representational model and the formulation of defining attributes of the avatar follows, whose consequences serve as a tool to postulate a category of "aesthetics of interaction" that would facilitate the understanding of games as contemporary fictional instruments.

Key-words:avatar. reader. character. representation. identification. aesthetics. interaction.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Sistema representacional atomístico de Mitchell(2010)	30
Figura 2 – Paráfrase do sistema representacional, autoria nossa	31
Figura 3 – Dwarf Fortress (ADAMS, 2006)	33
Figura 4 – Uma das telas de criação de avatar em Guild Wars 2(ARENANET, 2012)	47
Figura 5 – Diferentes cosméticos para a cabeça da personagem Naga Siren, em Dota 2(VALVE, 2013)	49
Figura 6 – Três possíveis power-ups em Super Mario World(NINTENDO., 1990) .	50
Figura 7 – Starcraft 2 (←) (DIDIER, 2010) e Patapon (→) (PYRAMID, 2007). .	52
Figura 8 – Tipos de câmera.(BATEMAN et al., 2011)	53

Sumário

1	INTRODUÇÃO	19
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	21
3	CONCEITUAÇÃO	27
3.1	Avatar e Representação	29
3.2	Conceito de Jogos	32
3.3	Jogo como texto	35
4	ATRIBUTOS	43
4.1	Da Personalização	45
4.2	Da Implicitude	50
4.3	Da Expressividade	55
5	ESTÉTICAS DA INTERAÇÃO	59
6	CONSIDERAÇÕES	67
	REFERÊNCIAS	71

1 Introdução

No que pode frutificar a discussão dos jogos digitais sob óticas da Teoria Literária? Jogos eletrônicos, *videogames*, *games* ou simplesmente “jogos” figuram como sinônimos do fenômeno tratado, já reconhecido como expressivo o suficiente a ponto de incitar o surgimento de “comunidades” e “culturas” de *gaming* (CRAWFORD; RUTTER, 2006).

Pensando os jogos (mesmo que só alguns, determinados) como obras ficcionais, observamos que elas estão construídas sobre uma estrutura que pode conotar qualidades de “narrativa”, de “interatividade”, do “lúdico” e do “ritmo”, por exemplo. Entendendo, então, que tais discursos e suas implicações não poderiam passar despercebidos diante de uma tradição teórica que já se debruçou sobre termos próximos, pretendemos identificar distanciamentos, aproximações e intersecções da Estética enquanto disciplina (KIRKPATRICK, 2011) e dos conceitos literários de representação (MITCHELL, 2010) e identificação (FELSKI, 2019) quando utilizados para pensar jogos digitais.

É importante tratar as particularidades da “linguagem interativa” sem ignorar as conexões e pontos de encontro entre o que seria essa linguagem e quais ideias podem contribuir por analogia: determinado modelo de como acontece a **representação**, determinada estrutura de funcionamento da **personagem**, e determinado conceito do que é **Estética** fornecem amparo e dão robustez aos processos de conceituação dentro da discussão sobre jogos, conceituação esta que figura como principal objetivo deste documento.

O *avatar*, discutido como figura necessária no *gaming*, é uma figura indisciplinada: é personagem, mas protagoniza a narrativa enquanto sofre interferência do jogador e, ao mesmo tempo, interfere nessa experiência. De maneira mais material, o jogo apresenta narradores e personagens ora “controlados”, ora “controladores”. Talvez por isso, uma linguagem que descreve fenômenos literários (de foco narrativo, “narrador-personagem”, ou de interação entre obra e leitor, na figura de um “leitor participante” por exemplo) sentem dificuldade em encontrar encaixe perfeito, o que pode tensionar a terminologia já existente ou incitar o surgimento de novas categorias.

O argumento que atravessa este texto dissertativo é sobretudo disciplinar e literário, que objetiva desenhar possibilidades para essas novas categorias. O caminho traçado começa com o conceito de representação, sobre o que o *avatar* pretende representar, para daí tratar da personagem funcional e estruturalmente. A análise dessas estruturas vai engendrar uma ótica interessada em formatar atributos desse tipo específico de personagem. Por último, experimentaremos se esses atributos podem ser utilizados para pensar Estética, um eixo disciplinar possuidor de contribuições fortes no que se refere à descrição das sensações oriundas que acontece nesses ambientes narrativos digitais.

2 Fundamentação Teórica

Em jogos digitais, o jogador tem a sensação de “controlar” um ou mais personagens, e o alvo deste controle recebeu a denominação avatar. Confrontaremos, ponderando aproximações, os termos “jogador” x “leitor”, “jogo” x “texto”, além de considerar apontamentos nas relações “jogador” x “personagem” enquanto definidoras desse avatar. Uma vez explorado o termo, consideraremos as primeiras implicações de lidar com ele enquanto peça-chave no entendimento dos jogos e merecedor do olhar analítico que contemple essa dinâmica específica, de “jogador-personagem” concomitantemente. Entretanto, se é impossível fazê-lo sem provocar uma discussão acerca do sentido destes conceitos, precisaremos também considerar quais tensionamentos o avatar infligiria no conceito de representação. Postularemos a sugestão de um eixo representacional outro, incitado por este tensionamento, tendo como base o modelo representacional “atomístico” sugerido pelo historiador da arte W.J.T. Mitchell (2010).

As implicações e consequências de pensar a representação sob esse parâmetro atravessam a necessidade de acessar o conceito “personagem” tal qual entendido pela Teoria Literária. Infelizmente, como denotado na introdução de *Character, Three Inquiries in Literary Studies* (FELSKI, 2019), a tríade “autor-leitor-obra”, ao ser discutida por uma parte desproporcionalmente grande do referencial teórico, sugere que uma abordagem estruturante está em voga. Pode ser que estejam reduzidos, em importância, os elementos situados fora dessa tríade, mesmo que próximos e relacionados. Tratar do avatar também implica em tratar de modalidades e engrenagens da representação relativos aos modos de identificação com personagens. Como é essa identificação outro ponto focal, pensar no personagem e no leitor concomitantemente pode ser uma tarefa que inadvertidamente tire importância do primeiro para despejar no segundo. Trazer a personagem para o centro da discussão só se torna complicado se enxergarmos a tríade “autor-leitor-obra” da história dos Estudos Literários como dogmas filosóficos alicerçantes, não preferências críticas específicas, que visam trazer determinados argumentos à luz (FELSKI, 2019). Um dos capítulos da obra em questão é de Rita Felski, e trata da “identificação com personagens” (*identifying with characters*), discorrendo em torno de quatro eixos de identificação, que podem ocorrer em variadas combinações e fecundar efeitos distintos. São eles:

- “Empatia” (*empathy*) seria definida ao compartilhar dos sentimentos de alguém, e ter uma resposta compassiva a esses sentimentos. Felski pondera que a empatia recebeu mais atenção que outros motores de identificação, inclusive ameaçando englobar todo o conceito. Ainda é questão em aberto, diz ela, a que trata da relação entre empatia por personagens e o comportamento humano (idem, p. 107). Mesmo

assim, uma personagem que não afeta o comportamento do seu espectador continua sendo uma personagem digna de análise, mantém suas propriedades de demonstrar ou causar algo. Em palavras mais decisivas, empatia e identificação não podem ser sinônimos nesses contextos: a primeira seria uma categoria da segunda, postula Felski.

- “Alinhamento” (*alignment*) apontaria para uma força diretiva da narrativa, sobre a perspectiva que somos “forçados” a adotar, e traz analogias ao que costumamos chamar de foco narrativo. Nos casos em que esse alinhamento é um motor essencial da identificação, há um investimento maior na descrição das sensações e emoções de um personagem. Mesmo assim, não podemos considerar que ela “impele” identificação diretamente, apenas convida o leitor a subscrever-se aos pressupostos ficcionais. Estes esforços seriam a tentativa da obra de criar os convites para tal, mas não impelir, de fato, o leitor à identificação: do outro lado, é possível argumentar que o leitor “escolhera” ser convencido pelos tais pressupostos, razão pela qual ele continua a ler. Mais tarde, o aparecimento do termo “impelir” levará em conta essa dicotomia “estar convidado” vs “sentir-se impelido”.
- “Lealdade” (*allegiance*) dialoga com questões políticas e éticas, e está em cena quando nos aliamos às personagens pelo que entendemos que elas representam (*to stand for*) politicamente. Novamente, haveria um impulso à identificação provocado pelas personagens, que dependeria dos valores morais/éticos/políticos enxergados por parte audiência. Centralizar este ponto seria entender a ficção como um “laboratório de ética que nos permite todo tipo de experimentação com esses valores” (p.100) (RICOEUR, 1984 apud FELSKI, 2019). Entendido assim, tal conceito não poderia deixar de incluir os jogos digitais, como entendidos no contemporâneo, a partir do momento em que eles figuram como um palco potencialmente narrativo e polissêmico.
- “Reconhecimento” (*recognition*) estaria na base da identificação, fazendo par com o conceito de representação, sobre como pistas nos levam a ver *pixels*, formatos e contrastes como representantes de algo possuidor complexidade emocional e psicológica: sobre interpretar a representação de corpos, rostos e vozes como personagens, e estas como indivíduos, mesmo quando trata de versões mais abstratas do que pode representar o indivíduo.

Estes quatro eixos podem ser pensados, em simultâneo, individualmente ou em combinação, mas daqui em diante utilizaremos pura e simplesmente “identificação” para fazer referência a esse composto. Um conceito mais robusto permite que façamos referências às obras que buscam representar identificação através de diferentes eixos de

identificação que Felski, e em combinações e intensidades diferentes, por exemplo. O desenho dos atributos do avatar, feito adiante, se concentra nos modos da perspectiva do avatar. Essa perspectiva deve derivar características próprias acerca de como manifestam o Alinhamento e o Reconhecimento felskianos, por exemplo.

Janet Murray (2003), em *'Hamlet no Holodeck'* faz uma leitura d' *'O Prazer do Texto'*, de Roland Barthes (KÜCKLICH, 2006, p.108), interessada nos “prazeres essenciais” como raiz do fenômeno estético, tratado mais adiante. Promovidos pelos jogos digitais, ela categoriza esses prazeres essenciais como “imersão”, “agência” e “transformação”. Para nós, basta constatar que estes conceitos podem ser pensados a partir do avatar, e, refletindo como a identificação com o avatar modularia essa “fruição prazerosa” tratada por Murray, também estaremos acenando à discussão sobre imersão. O avatar seria o pivô do *gaming*, lugar em que a identificação é necessária, mesmo que em níveis mínimos, ao menos para entender qual a personagem que é controlada pelo jogador, no perfazimento do jogo.

Após ponderar sobre personagem e identificação, desenhamos parâmetros para compreender as especificidades do avatar que não encontrávamos nem no leitor nem no personagem isolados. Em outras palavras, postulamos atributos para entender, além das aproximações, os distanciamentos que residem no que há de específico no avatar, sobretudo no que concerne aos modos de identificação que podem acontecer de maneira peculiar no *gaming*, na interação com os jogos.

Tais atributos atravessariam o molde, o conjunto de regras que opera a nível de controle do avatar: “o jogador controla o jogo através do protagonista, mas o jogo também controla o jogador”. (KÜCKLICH, 2006, p.107) Em outras palavras, jogar revezaria ou equilibraria ações de controlá-lo e ser controlado. Este segundo pode ser tratado como “desenvolvimento”, sobre o ato autoral de preparar uma plataforma para que ela receba determinado tipo de agência.

Por exemplo: a desenvolvedora decide que determinado jogo vai “possibilitar” um simulador de voo, julgando que essa pode ser uma experiência ficcional esteticamente interessante. A partir daí, quanto mais elementos de jogabilidade forem adicionados nesse simulador, menor será a chance do jogador ter acesso a um comando que aconteça fora da cabine de comando simulada. Acabado o desenvolvimento, o jogo pode então ser tratado como algo menos transitivo e ser definido como sendo “sobre” algo, e também “de que forma” ele executa determinada jogabilidade, uma vez que a mesma roupagem (seja ela um simulador de voo, um planejador de encanamento, um matadouro de zumbis, etc) pode fecundar jogabilidades (possibilidades e limitações) distintas.

Tanto Huizinga como Zimmerman (JUUL, 2008) corroboram com a ideia de que o jogar é acompanhado por processos de ressignificação (“fingimos” que os limites traçados no solo não podem ser ultrapassados, para o jogo “valer”). Se atrelados à representação,

ponderemos que esses processos dividem a responsabilidade entre o jogador e a estrutura acessada por eles (o par de calçados “representa” o gol). Segundo Jull, o espaço de jogo, discutido em torno dos termos “Círculo Mágico” (*Magic Circle*), também seria encontrado nos jogos digitais: alguns autores que ele revisa descrevem-no como um “fenômeno social consensual”, outros enxergam uma “harmonia” entre jogo e jogador, já outros dialogam sobre a presença de uma “autoridade externa” que forja uma “estrutura opressiva”.

Estruturalmente, o jogo é composto pelo código que executa as regras e pela roupagem audiovisual que dialoga com esse código. As características formais do objeto jogo também serão alvo do discurso analítico: ponderaremos se o jogo enquanto artefato/veículo/objeto poder ser tratado como objeto estético, ou canalizador da experiência estética, segundo o pressuposto de que podemos aplicar ideais clássicos da Estética para entender videogames (KIRKPATRICK, 2011).

Quando ocorre determinado estudo sobre uma obra, ele precisa poder acontecer em mais camadas além do elogio a um autor específico. Se há espaço para uma discussão sobre literariedade, sobre potências da literatura como um todo, sobre expressividade, recepção, etc, o mesmo pode ser replicado ao utilizarmos jogos digitais. Por este motivo, a dissertação não elegeu um título para ser analisado, sob a premissa de que o argumento é facilmente dispensável ao considerarmos excepcionais esta ou aquela obra, mas não endereçarmos se as potencialidades estão alicerçadas no veículo propriamente dito. Mais especificamente, postulamos que lidar com jogos digitais é lidar com um veículo cujas obras podem apontar para ideais estéticos distintos ou, mais especificamente, ideais de estética da interação distintos, conotando que uma distinção neste nível é comumente ignorada ou mal-interpretada.

Optar por um recorte que, falando de representação, culmina na discussão sobre estética também demanda, por tabela, que compreendamos que os *Game Studies* são atravessados pela transdisciplinaridade. Todavia, é incomum que as publicações ignorem o campo da estética (KIRKPATRICK, 2011, p.2) mesmo em eixos que não concernem aos estudos literários. Na história da produção de jogos, e em estudos que já contemplaram abordagens disciplinares de ciências sociopolíticas (KIRRIEMUIR, 2006), por exemplo, são feitas menções ao *gaming* como algo portador de um apelo estético. Entretanto, esmiuçar exatamente qual o sentido de dizer o que é esse apelo já é uma tarefa menos comum.

Em outras áreas, os modos de acesso coletivos (jogos interativos no sentido de interagir com outro jogador) fecundam estudos sobre comunidade (MOORE, 2006), e são terreno fértil para o que costumamos denominar Estudos Culturais como um todo, uma vez que tais comunidades praticam as próprias definições de cultura (CRAWFORD; RUTTER, 2006).

Um movimento mais recente sugere que façamos *Game Studies* de maneira a tratar

os jogos como uma mídia particular. Mesmo assim, podemos fazer um recorte teórico encabeçado por uma discussão cara à Teoria Literária, sem desconsiderar as contribuições de outros campos (como os *Film Studies*, por exemplo, além dos já citados) enquanto detentores de terminologias que podem ser mais do que adequadas à análise (KRZYWINSKA, 2006), uma vez que o processo de atribuição de sentido é fomentado ao usarmos as mesmas palavras e conceitos em áreas que buscam discussões fronteiriças. Começaremos, então, com o conceito:

3 Conceituação

Do Sânscrito *ava* (abaixo) e *tar-* (cruzar), formula-se *avatāra* (descende) (HARPER, 2020; MISRA, 2018), para designar o movimento de deidades Hindu ao assumirem forma tangível, encarnada. Verbo, se considerado enquanto ação "descer", mas também retifica certos substantivos: a forma corpórea escolhida pela divindade e o local-alvo (um templo, uma floresta) também apresentam acepções da mesma palavra. O processo derivativo do Sânscrito é capaz ainda de proporcionar mais um significado: é sinônimo de *ghat*, lance de escadas que descende num rio ou lago. Consta dicionarizado em 1815 como *concrete embodiment of something abstract* (HARPER, 2020), e parece já possuir sentido que contorna o conceito estritamente religioso, adicionando camadas e justificando (se pensamos em uso) ou autorizando (se somos normativos) o termo em outros contextos. Sua significação então vai se hibridizar e começa a abarcar o virtual, e encontra alguma popularização com a obra do romancista americano Neal Stephenson denominada *Snow Crash* (STEPHENSON, 2003; GAMES., 1986). No romance, deidades, humanos e programas computacionais são aproximados diante da possibilidade da realidade virtual, e assim a narrativa é conduzida de maneira a tratar questões existenciais e ontológicas, sobretudo as que podem se desenvolver acerca dos próprios significantes "existência" e "realidade".

Se for possível ignorar esse traçado e acessar somente o contexto disponível na narrativa digital de hoje, o conceito que surge talvez seja o seguinte: o avatar (já sem itálico) é o que o jogador chama de "eu" dentro da interface virtual. Em outras palavras, é caracterizado por ser uma figura que pretende representar quem está jogando.

Caso houvesse alguma oposição entre a evolução da palavra e o uso dela no contemporâneo, esta dicotomia exigiria a escolha de uma acepção "correta", "adequada"; ou o termo fora deturpado do significado originário, ou o discurso corrente determinaria o sentido real, mais disponível à comunicação. Considerar que estes conceitos estão em oposição não é estritamente necessário, sendo interdependentes por abstração: os deuses da plataforma virtual, na obra de Stephenson, são os criadores da dita plataforma. Isso implica, entre outras coisas, numa ótica que sublinha os seres humanos como "deuses da ficção", uma vez que é possível pensar em dinâmicas análogas à "criador" → "criatura", sobre a qual se debruçam algumas ciências humanas, dentre elas a Teoria Literária ("autor" → "obra", e também "autor" → "personagem"), por exemplo.

Duas obras audiovisuais de título "Avatar" encontraram popularidade na última década: a de James Cameron (CAMERON, 2009) e a de Michael Dante & Bryan Konietzko (KONIETZKO, 2005). Elas têm suas temáticas calcadas neste conceito de encarnação de deidades do Hinduísmo, e experimentam como ele pode ser explorado, reimaginado,

deslocado ou estendido para produzir determinada narrativa:

- Dante e Konietzko retratam o avatar como sendo o espírito de um herói, que encarna quando o equilíbrio do mundo corre perigo. Ele deve estabelecer contato com suas vidas passadas, que detêm o conhecimento das potencialidades extraordinárias dessa linha encarnatória.
- Em James Cameron, o avatar é uma roupa alternativa para a consciência da personagem, que possibilita o impossível cruzar da linha racial. Não obstante, o ponto focal passa a ser a organização social e implicações de um processo que, fora de controle, se torna ferramenta para uma “empatia” maximizada, sobre “colocar-se no lugar do outro” no cenário inconciliável entre colonizadores e colonizados.

Se for possível deixar de lado implicações sociais de uma análise narratológica, estaríamos diante de um esqueleto, uma estrutura que aponta para as duas obras, diferencialmente, e para como elas utilizam o conceito avatar, flexível e “reformulável”, na esfera ficcional.

Uma outra maneira de explorar o termo pode ser observada no uso corrente dele, nos jogos digitais. Mas quais seriam suas peculiaridades? A primeira façanha trazida pelo avatar parece ser a sugestão de que “o avatar é você”, em discursos presentes na obra digital ou em seu paratexto. Não é incomum encontrar fraseados que seguem estruturas como “Você está numa ilha deserta e deve sobreviver até que escape” ou “Viva a experiência de comandar tropas e administrar recursos num cenário de guerra”. Tais elementos paratextuais também atravessam o processo de educar o jogador sobre como ele deve jogar, mas parece haver pelo menos mais um objetivo, subjacente, que é intensificar a percepção de uma relação “o avatar sou eu”, por parte do jogador.

Essa dinâmica pode eclodir na modulação da experiência e dos discursos que circundam as culturas digitais. Seja quando interage com a obra, ou quando algum discurso relativo ao jogo é emitido de fora dela, parece ser muito mais sintético, compreensivo e prático a emissão de um fraseado como “Cuidado, olhe para trás!” em oposição a “Cuidado, faça o personagem que te representa olhar para trás!”. A primeira versão, advogaremos, figura como uma forma mais natural, menos complicada, e que, sendo menos analítica, preconiza comunicação. Mesmo assim, formas mais reduzidas e naturais podem contribuir justamente com a naturalização de determinadas implicações. Em outras palavras, estes discursos e paratextos operariam contribuindo com o argumento “imersivo” que o avatar pretende endossar.

Por outro lado, concordemos que o sujeito, independente do virtual, mantém sua natureza preservada ainda que ele encare o avatar como instância do eu. Ao mesmo tempo, este processo endossa o surgimento de processos identitários (a serem tratados adiante),

dialogando no mesmo âmbito de artifícios que manifestam e naturalizam a aproximação entre o jogador e o personagem-controlado-pelo-jogador, ou, ao menos, a proposta dessa aproximação. O resultado seria a imaterialização metafórica do jogador e sua inserção participativa no universo narrativo digital, ou ainda, a metamorfose que resulta numa quimera meio-leitor, meio-personagem.

Experenciarmos o fenômeno narrativo ou ser um agente autoral dele, ou ainda, descrever algum destes dois, são tarefas necessariamente diferentes mesmo que próximas do mesmo objeto. Uma das dinâmicas que parece atravessar todas elas pode ter a ver com o que a Teoria Literária mais costumeiramente trata como uma “tensão” ou “problemática” diante do que se denomina Representação, uma vez que o avatar “pretende” representar.

3.1 Avatar e Representação

Em Estudos Literários, já foram tratadas uma gama de óticas acerca do que se entende por Representação. Esgotar completamente o tema é inviável uma vez que a própria Teoria Literária é atravessada por épocas e contextos que atribuem importância variada à discussão. Há também a limitação presente em avaliar determinadas óticas e chamá-las de “diversas” a despeito de todas terem surgido no eixo Eurocêntrico/Norte Global, o que, intencionalmente ou não, dá margem para a conclusão de que este seria o berço do pensamento e ponderação racionais e, portanto, canônicos na Teoria Literária.

Feito o recorte, é a representação o conceito fundador e fundamental para a estética (teoria geral das artes) e para a semiótica (teoria geral dos signos) (MITCHELL, 2010). ‘O que’, ‘como’ e ‘para quem’ se representa, entre outras, são transitividades possíveis ao conceito de representação. Ele pode ser considerado resultado da abstração e discussão acerca do conceito de Mimesis (na Poética de Aristóteles), cujos símiles mais próximos seriam a mimetização, a imitação, o espelhamento, entre outros. Combinando representação e Mimesis num discurso corrente, podemos ter: “as artes são formas de representar a vida” (MITCHELL, 2010). Assim, e quando ambas estética e semiótica se desenvolvem para poder contribuir na análise de um mesmo objeto, parece natural a insatisfação diante conceitos muito vagos, como imitação e espelhamento, que “signifiquem demais”.

O conceito de Mimesis não parece uma abordagem essencial para discussões que pretendam tratar dos modos e das engrenagens da representação, mas com certeza apresentam uma luz importante voltada à história dos estudos literários. Na República, Platão rejeita uma espécie de corrupção que a imitação infligiria no real. Para ele, a Mimesis seria nociva e deturpadora, seu caráter de não-verdade estaria a serviço da alienação, da falsidade em falar em nome do outro (de um eu-lírico, de um personagem no teatro). Posteriormente, os formalistas russos (TROTSKY, 1978) fornecem mais recursos para a argumentação anti-mimética: é possível trazer para o centro da discussão uma prática que

opera para chamar a atenção para a linguagem, ou seja, que precisa ser anti-mimética para operar. A linguagem poética seria, então, forjada no intento de chamar atenção para si mesma, seus recursos, sons, ferramentas, formas, e, destronadas de importância, caem para o segundo plano as discussões sobre temas, causas e consequências sociais/culturais, geográficas, etc (TROTSKY, 1978). Da mesma maneira, se a lógica da abordagem Formalista for extrapolada até ponto em que as problemáticas da representação (e da significação) são completamente ignoradas em prol de um sistema de avaliação e mérito metalinguístico, nos resta o mesmo terreno infértil da Mimesis sem abstração: com exagero, ou "a arte imita", ou "a arte aponta para si mesma e por isso nunca pode espelhar nada", inconciliavelmente.

Para fora deste corredor dicotômico, uma contribuição de Mitchell é um sistema de quatro pontas diagramando a estrutura que ele julga comum aos variados modos de representação. Numa hipotética pintura que retrata uma pedra, os exemplos que ilustram o que ele quer dizer com cada vértice são: A pedra = o que é representado, a tinta¹ = o que representa, o produtor (*maker*) = quem forja a relação, estabelecendo a ligação, e o espectador (*beholder*) = o alvo do sistema.

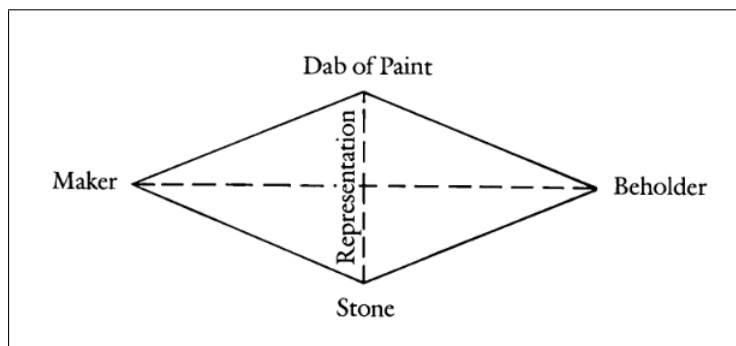


Figura 1 – Sistema representacional atomístico de Mitchell(2010)

“Chamemos essas linhas pontilhadas de ‘eixo de representação’ (ligando a pincelada e a pedra) e ‘eixo de comunicação’ (ligando os indivíduos que entendem a relação entre a pincelada e a pedra, respectivamente).”

(MITCHELL, 2010, p.12), tradução nossa.

Podemos conjecturar: O produtor comunica. A pedra (um dos possíveis elementos que também é percebido pela sua relação com os outros) é representada. A tinta representa. O espectador é o alvo da comunicação. Logo, o produtor comunica ao espectador, **pela** pincelada que representa a pedra. É nesse grifo que se encontra o que Mitchell quer evidenciar com o cruzamento entre as linhas pontilhadas: a obra possui uma natureza

¹ No original “*dab of paint*” (MITCHELL, 2010, p.12), pincelada (tradução nossa), não o ato de pincelar, mas o seu resultado.

comunicativa, no sentido de que ela nos “conta” algo, mas esta comunicação está literalmente “atravessada” pelo eixo representacional. O risco que esse cruzamento oferece é uma espécie de corda bamba que, na falta do entendimento entre o que representa e o que é representado, ameaça derrubar a comunicação para fora das previsões autorais. Isso não seria estritamente negativo a partir do momento em que percebemos que é também nessa “falha” de comunicação que podemos depositar as liberdades do espectador participante, cujos pressupostos, memórias, relações simbólicas e experiências subjetivas modulam o contato com a obra.

Se for possível tensionar ainda mais esse modelo, podemos fazê-lo a partir da adição de uma máxima dos jogos digitais: o avatar representa o leitor. Parafraseando, podemos ter: o produtor comunica, a pilha de códigos entrelaçada ao audiovisual representa, o avatar (um dos possíveis elementos que também é percebido pela sua relação com os outros) é representado, e o jogador é o alvo da comunicação. Em ambos os casos, é a tela que exhibe a materialidade “obra”, incitadora de ambas: discussões que vão conceber estruturalmente esses modelos representacionais, de um lado, ou “apenas” incitadora da fruição (estética) que não necessariamente precisa ser acadêmica e analítica, do outro. Ele denomina qualifica este sistema como “atomístico” justamente por não fazer jus à complexidade da inserção desta dinâmica num cenário sociopolítico intrincado, interagindo com outros vértices e eixos que não se encontram na figura, sobre o que afeta cultural e publicitariamente o que é válido, bom, ou seguro de ser representado; para quem é útil, lucrativo, ou ético que isso esteja representado, etc.

Voltemos à paráfrase:

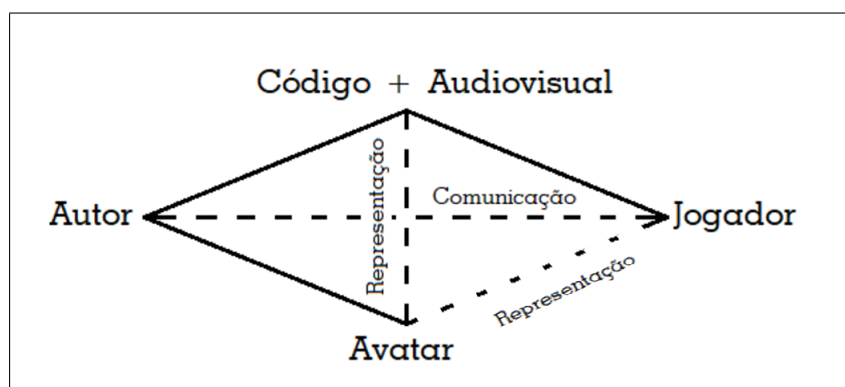


Figura 2 – Paráfrase do sistema representacional, autoria nossa

A pedra nos poupava de um conceito abstrato intrincado dentro desse sistema representacional. O avatar, em algum grau, pretende ser o jogador, representa-o (SILVA, 2016). No sistema de Mitchell, o ponto que “representa” é a pincelada, mas poderia ser também um quadro inteiro ou um romance, com potência para questões mais complexas, alerta ele: o romance representa um ponto de vista? Representa a sociedade daquele tempo e lugar? O comportamento humano verossímil?

A simplificação dos pontos que ancoram o eixo representacional (tanto a pincelada quanto a pedra) parece contribuir para destacar o que ele quer dizer, apagando nossa curiosidade acerca das especificidades da pedra e da cor da pincelada, e fazendo com que o conceito do próprio eixo seja posto em foco. O que aconteceria, então, se projetarmos as instabilidades da representação na relação estabelecida entre o avatar e o jogador? A figura na tela representa o avatar, mas o avatar também tenta comunicar ao jogador que ele o é. Se o jogador aperta o botão, o avatar reage instantaneamente: suas ações estão sincronizadas. O que nos impediria de denominar esta relação como outro eixo representacional, e no que implicaria a adição de mais uma corda bamba no sistema? Isso afetaria também a dimensão comunicativa², uma vez que deve caber ao jogo mostrar (comunicar) ao jogador que essa relação jogador-personagem está sendo estabelecida.

Para nós, essa dinâmica fomenta experiências estéticas específicas (estéticas da interação), que serão tratadas também mais adiante, após a ótica que contempla identificação e avatar. Até lá, é importante que não percamos de vista que são essas as engrenagens de representação que corroboram com naturezas particulares de identificação, próxima o suficiente para servir de analogia, mas distante o suficiente para que não possam ser consideradas exatamente a mesma coisa.

Além disso, se o avatar é um tipo de personagem, temos que contemplar a diferença com as quais essas personagens são concebidas e percebidas, de maneira diferencial, sobre o espaço entre o romance e o quadrinho, entre o teatro e o seriado, entre o filme e o jogo, etc. Alguma “teoria do personagem” também precisa lidar, por este lado, com a elasticidade e, por outro, com a especificidade do termo se este está sendo aplicado num veículo ou num texto específico. Assim, para entender os modos de representação afetados pelo *gaming*, é precioso que não se ignore completamente o que queremos dizer com o ponto do outro lado da figura, neste caso, que se esclareça qual o conceito de jogo, já que este ocupa o espaço d“o que representa”.

3.2 Conceito de Jogos

Em jogos digitais, o código formata as ações e decisões possíveis. Ações, comandos, decisões e interações podem, aqui, serem sinônimos com facilidade. É o código que, em última instância, implica quais botões farão o que, além de qual o resultado indireto destas decisões, tudo isso dentro dos contextos que o próprio código também estabelece. Enquanto isso, na tela, os elementos audiovisuais representam, decidem qual ao caráter verbal, audiovisual e semântico que essas ações tomarão. Esses dois elementos que formam

² Dimensões de “comunicação” e “intertextualidade” costumam ser entendidas prioritariamente em termos linguísticos ou sob analogias à processos linguísticos, o que pode dificultar análises que queiram pensar em outras maneiras com as quais obras e mídias se conectam com sua audiência. (KIRKPATRICK, 2011, p.33)

o jogo são, hoje em dia, facilmente distinguíveis. Na alvorada do *gaming*, por outro lado, eles estavam um tanto mais próximos.



Figura 3 – Dwarf Fortress (ADAMS, 2006)

Jogos como Dwarf Fortress (ADAMS, 2006) apresentam uma interface gráfica seccionada, e algumas partes são formadas de caracteres contrastados por forma e cor, não de maneira a produzir um corpo textual legível em algum idioma, mas que pretende representar a visualização de, no caso da Figura III, um mapa ou cenário visto de cima. Elementos textuais acompanham, então, essa interface, e desempenham papéis diversos como legenda, descrição, complemento ou ajuda ao jogador, sobre que comandos são possíveis naquele momento. No início da indústria, este era um fazer que supria uma limitação tecnológica: a princípio, a máquina só era capaz de imprimir na tela o que estivesse contemplado por uma lista de caracteres determinados, hoje denominada ASCII (*American Standard Code for Information Interchange*, que comporta 128 dígitos, entre números, letras e alguns caracteres especiais). É importante notar que, mesmo assim, quando tal limitação deixa de existir, alguns vários títulos continuam sendo desenvolvidos e publicados, almejando ou fazendo referência a essa que, antes limitação, torna-se então estilo *vintage* ou *oldschool* de obras no contemporâneo. O próprio Dwarf Fortress, por exemplo, fora lançado em 2006, época em que as capacidades gráficas das máquinas já eram bastante superiores.

O que chamamos de “ação” ou “decisão” é algo formatado pelo jogo tanto quando falamos da interação mecânica de “subir” (o código dita que apertar a seta direcional [acima] faz o avatar subir) ou da interação narrativa de “subir” (o audiovisual pode fazer isto ser sobre escalar a torre para salvar o príncipe). É digressivo, porém útil a princípio, que mais uma camada descritiva seja adicionada a estas colocações: há maneiras mais e menos “naturais”, sobre como estes enunciados acontecem costumeiramente. “Subir uma corda” pode derivar “Apertar o botão que representa a direção ‘acima’, por convenção de formato e posição, para, assim, fazer com que o personagem que representa o jogador suba a corda”. A ação e decisão do jogador são materialidade o suficiente para que possamos extrair delas tais discursos descritivos que, quanto mais se alongam em busca de algum

tipo de precisão analítica, mais estranhamento parecem provocar diante do que buscam descrever. As ações e decisões se fazem mais dinâmicas, situadas na leitura (e não na escrita) do ambiente narrativo digital. O caráter de comando → resposta parece sempre contribuir para aproximar avatar e jogador, decantando o sistema representacional no uso impellido da primeira pessoa: no perfazimento da ação, não aparecem verbalmente nem o fraseado mencionado, nem o discurso “eu subirei / eu quero subir”, apenas a ação e suas consequências visíveis, que “falam”, de alguma maneira, por si só.

Esse trajeto descritivo, portanto, peca da mesma maneira “atomística” que Mitchell apontara em seu sistema: as decisões mecânicas e narrativas são diversas e difusas, ora entrelaçadas e ora revezadas com momentos de maior ou menor potencial de interferência. Sendo assim, podemos tratar o caminho percorrido pelo jogador como a) resultado de uma autonomia, ou b) resultado de um ambiente criado pelo código. Se a nossa ótica for a primeira, partimos de um ponto discursivo em que o jogador é livre, comanda as ações, interfere, interage, intervém. Pela segunda, as ações já foram pré-concebidas e os caminhos desenhados são apenas percorridos pelo jogador, ele está “preso”, é “guiado” pelo código condutor, formatante, limitante. Nos dois casos, o jogo ainda é essencialmente uma pilha de códigos que opera para determinar os limites de um ambiente (que pode ou não ser narrativo), e talvez esse seja o único elemento obrigatório para que algo possa ser definido como jogo digital.

Em geral, esse ambiente é definido por um audiovisual que acompanha, ilustra e semantiza o código. É esse audiovisual o alvo mais comum de discursos de artificação dos jogos, uma vez que parece relativamente simples conceber algo como “arte audiovisual”. A questão se intrica ao tentar estabelecer um recorte mais definidor: jogos digitais podem ser compostos inteiramente de telas de texto, ou de ícones, ou de personagens e cenários bem definidos. Pode ou não haver música e efeitos sonoros, interface, pontuação, objetivo, mas nenhum destes elementos é obrigatório. Essa aliança funcional entre o código e a “arte” é a mais fácil de ser observada, mas o objeto de análise pode ser justamente a interação e sobre como essa interação reverbera nos acordos ficcionais. Exemplificando: um avatar se depara com uma porta que o levará ao progresso, aciona uma alavanca que ativa a abertura da passagem, e a cruza. Este, que é um cenário dos mais simples, possui um princípio essencial que pode ser observado em variações mais intrincadas do ato de jogar (*gaming*). O que é caro a esse princípio é que a dinâmica de comando → resposta na máquina culmine na chance da execução de uma ação → reação que envolva, inevitavelmente, o aparente diálogo entre elementos internos (tal qual a alavanca e a porta o são) e externos (o que envolve o leitor para que ele entenda que “ele é o avatar”) ao jogo. Esta conexão, feita pelos elementos audiovisuais, é apoiada por linhas de código que os relacione e os conecte pela programação, de maneira a produzir a implicação automática de comando → resposta. Como no exemplo da porta, visualizar essas possibilidades e interpretar cenários e ações possíveis podem ser enxergados como ações de leitura: argumentos que equanimizam

“jogador” e “leitor”, também o fazem com “jogo” e “texto”.

3.3 Jogo como texto

Sobre as experiências que envolvem o narrar e o descrever, estão respingadas as consequências da ambiguidade e ambivalência presentes nas linguagens, com ênfase na linguagem verbal. Se o conceito da palavra interpretação também puder abarcar o contato (ou o resultado do contato) com veículos não-verbais, como a pintura e a escultura, e com os potencialmente-verbais, como a música e o cinema, já podemos inferir que, considerando esse interpretar como um modo de decodificação, ele, entre outras decodificações cabíveis ao humano, modula sensações, nuances, implicitudes, enfim, processos que tendem a ser, em si, menos verbais. Em outras palavras, ao invés de forjar um termo que tente conceber a complexidade das manifestações do jogador no ambiente narrativo, chamá-lo de “jogador num jogo” e “leitor de uma obra” intercambiavelmente é um passo interessado em direção da Teoria Literária, cuja alçada precisa alcançar as dinâmicas de estudo e discussão sobre elementos caros à literatura, tal qual o leitor e o avatar (SILVA, 2016). Além disso, dado tratamento ao que chamaremos caráter textual, não poderia ele ser considerado exclusivo da linguagem verbal, considerado que o conceito pode se ampliar como dito. Texto passa a ser, então, algo no mundo que possa ser lido, mesmo que de forma não-verbal.

Um dado de seis lados, por exemplo, pode vir a ser um “texto” nesse sentido se considerarmos que interpretamos sua função, sobre sortear um valor idealmente aleatório, além de corroborarmos com o pacto “de brincadeira”, quase ficcional, de que essa aleatoriedade “vale” para o propósito determinado. Outrossim, um dado de vinte lados confeccionado em determinado material poderia despertar determinada fruição estética (tratada mais adiante), que começa no formato, cor, aparência, passa pela contemplação da engenhosidade na geometria, no modelo, no design, enfim, variadas “leituras” do objeto. Entretanto, ele continua sendo apenas um elemento cuja estética mais preponderante está no universo plástico: fica mais evidente a presença de algo narrativo ou ficcional caso ele esteja inserido num contexto de *Role Play Game* (RPG), por exemplo. Neste caso, o dado se torna ferramenta da contação de histórias, num sistema cujo apelo está no desenrolar de uma narrativa que se bifurca ao acaso, através do dado. Este, chamado “RPG de mesa”, alimenta um motor que invade as plataformas virtuais assim que elas surgem (GAMES., 1986), e seu teor narrativo é replicado em muitos jogos digitais.

Tratar jogo como texto pode ter implicações no que se refere às correntes mais destacadas na discussão acadêmica em jogos, nominalmente, a Narratologia e a Ludologia. Inadvertidamente, podemos ser vistos inseridos num embate entre tratar o jogo como narrativa e tratar o jogo como, mídia interativa. A primeira enfatiza o caráter ficcional, comumente utilizado como ponte entre *Game Studies* e Teoria Literária, sobre *meaning*,

significação/ semantização/produção de sentido.

A segunda enfatiza o jogar, a plataforma digital como ferramenta da complexificação de um brinquedo intrincado, e muitas vezes a discussão sobre estética pode ter seu começo no prazer e no escapismo. Mas ela também pode acontecer no âmbito de estética literária, e este é de fato um dos pontos de encontro. É importante notar que esse embate só se apresenta como dicotomia se tratarmos “texto” e “narrativa” como sinônimos, o que não é o caso.

A depender de como for concebido, o elemento narrativo, assim como os outros elementos (audiovisual, musical, verbal), não é essencial para o *gaming*. Sob um ponto de vista mais abstrato, se narrativa for sinônimo de "ordem lógica de ações", então poderíamos dizer que o narrativo é sim necessário. Da mesma maneira, se o círculo mágico, o elemento de faz-de-conta, que pode estar atrelado à ressignificação de objetos do mundo real ou de processos ficcionais, está presente no jogo e na brincadeira, algo afim não deve estar distante da literatura e do esporte, respeitados os processos diferenciais. E isso pode e precisa ser considerado sem que a transdisciplinaridade seja comprometida completamente, e sem que as áreas proclamem uma ótica mais urgente que a vizinha.

Descrevamos, então, aquela cena da porta do ponto de vista do leitor fazendo o uso de duas predicções distintas:

a) o jogador, controlando o avatar, “age” e aciona o botão, interferindo no cenário para que a porta abra e ele a atravesse.

b) o leitor, acessando o jogo através do avatar, enxerga as propriedades do botão e sua relação com a porta, e “interage” com o projeto concebido pela autoria do sistema.

Ou ainda, mais simplesmente,

c) o leitor lê a sala, “interpreta” que o botão fora feito para abrir a porta.

A variação na terminologia pode desempenhar uma das muitas ferramentas dialéticas possíveis para que o *gaming* possa ser tratado, sobretudo se quisermos falar de quaisquer questões autonômicas. Esta propriedade do código, de “projeto concebido”, aqui pode ser erroneamente interpretada como “anti-interação” ou “anti-autonomia”, se colocada sob uma lente binária. Isso não parece ser uma avaliação muito acertada. Para operar, a própria linguagem verbal precisa de algum terreno objetivo (palavras, por convenção, partilha, cultura, etc), mesmo depois de concordarmos que os signos linguísticos não são imanentes (SHAKERI, 2016). O jogo, enquanto texto, seria uma materialidade igualmente polissêmica.

Em “agir” e “interagir”, ponderamos para agência e interatividade enquanto processos ativos, que interferem. Já “ler” e “interpretar” evidenciam atos que, irrefletidamente, podem acabar sendo compreendidas como ações “mais passivas”. Os Estudos Lite-

rários há muito elevaram o leitor para uma posição cuja contribuição está mais próxima da reescritura do que da absorção, e qualquer pesquisa que trate de Estética, escreve Eduardo Portella (1970), jamais poderá deixar de ser pesquisa em curso desde que se ponderou a concepção de um leitor participante.

A concepção de interação também pode ser posta em xeque considerando o caráter textual da atmosfera digital. Tanto podemos elevar a interpretação ao status de interferência no texto, quanto podemos revelar o caráter de “leitura” da interação digital. Houvesse algo como interatividade genuína ou pura, esta estaria contemplada apenas em ambientes passíveis de alguma interferência não-prevista, o que não é de forma alguma o caso dos jogos. Entretanto, a consequência dessa dicotomia não deve ser o túmulo da interação, e sim a sua reconsideração. Podemos assim tratá-la como um processo que pode ser dividido e analisado em etapas para que seus efeitos também cheguem ao alcance do discurso e dos sujeitos analíticos, num caminho possível para considerarmos o caráter textual da atmosfera digital.

Sobre esta atmosfera, interativo ou legível, cerceada pelo código, podemos visualizar relações com as restrições que aparentam ser próprias ao território da brincadeira (Isso vale; Isso não vale!) e, ao mesmo tempo, regras de composição em determinado gênero (o Haikai, por exemplo). Ambos os tipos de imposição de regras servem à construção de determinados processos em busca de algum resultado. No caso de formas poéticas rígidas como o Haikai, escrevê-lo se assemelha a um exercício ou brincadeira exploratória das configurações da linguagem sem que os limites destas regras sejam ultrapassados. Bogost (BOGOST, 2007) adiciona:

“[...] quando jogamos video-games: exploramos o horizonte de possibilidades que as regras oferecem através da manipulação dos sistemas simbólicos disponíveis. As regras não somente criam a experiência de jogo - elas constroem o sentido do jogo. Ou seja, os gestos, experiências, e interações permitidas (ou desautorizadas) pelas regras do jogo constroem a significância daquele jogo. Videogames representam processos no mundo material - guerra, planejamento urbano, esportes, etc - e criam novos espaços possíveis para exploração destes tópicos. Esta representação é composta das próprias regras. Encontramos o sentido dos jogos explorando seus espaços de possibilidade. E exploramos estes espaços através do jogar.”

(BOGOST, 2007, p.121), tradução nossa.

Se um sistema simbólico polissêmico disponível à leitura é fundamento do jogo enquanto texto, e se essa leitura difere da leitura convencional por apresentar características que pretendem ser entendidas como “interação” ou “interatividade”, mas ainda podem recair conceitualmente com o que entendemos por “interpretação”, talvez esses conceitos possam, aqui, ser um pouco relativizados e aproximados.

Explorar as problemáticas em torno deste embate da interação é um dos momentos no texto de Hanna Sommersteth:

“Interatividade, por mais problemática que seja, é intrínseca à experiência do jogar digital, e, portanto, central para o entendimento destes jogos. Frequentemente, até agora, a discussão em torno da interatividade no jogar permeia a noção de escolha, controle e esforço, centrada na presunção de que o jogo digital é um tipo de texto. Marie-Laure Ryan argumenta, ‘enquanto o leitor de um texto impresso convencional constrói interpretações personalizadas a partir de uma base semiótica invariável, o leitor de um texto interativo participa na construção do texto enquanto exposição visível de signos.’”

(HANNA, 2009, p.2), tradução nossa.

Qual a medida da “participação na construção do texto” trazida por Ryan? A concepção do leitor participante atravessa a noção que as experiências podem ser muitíssimo distintas, ainda que diante do mesmo corpo textual. O leitor de um texto interativo também construiria sua “interpretação personalizada” a partir de uma mesma “base semiótica invariável”, que agora difere apenas por ser composta de imagens, ações, ritmos e outros signos, potencialmente polissêmicos, além do texto. Boa parte da dificuldade em descrever os jogos parece estar em admitir que esta composição acontece com elementos opcionais: pode ou não haver texto, o ritmo das ações pode ou não produzir efeito etc.

Uma segunda ótica que a autora apresenta parece traçar um caminho parecido, também conciliador entre narratologia e ludologia, ao conceber uma noção de interatividade que é também literária: “Espen Aaseth traz a noção de ‘literatura ergódica’, ao tratar textos que requerem esforço para serem atravessados por parte do leitor” (HANNA, 2009, p.2) o que também invoca a noção de interatividade. Esta medida, da caracterização do “esforço” mencionado por Aaseth, pode facilmente ser congruente com a medida de “participação na construção do texto” de Ryan.

Tais reflexões contribuem também para que o caminho oposto possa ser tomado, sobre extrapolar a noção de leitor participante até que concebamos um leitor co-construtor da narrativa, limitado pelas estruturas da linguagem que compõem a obra lida, entre outras conjecturas possíveis. O momento e a duração do acesso ao jogo, por exemplo, também podem ser avaliados no considerar do jogo como texto. Alguns tipos de fruição, calcados também nos tipos de texto, podem relacionar-se com a leitura completa, ou apenas de excerto, ou de comentário acerca dele, ou da velocidade ou tipo de leitura. Entre o conto e o romance parece haver uma quantidade de tempo real que é concebida relacionadamente, ou relativamente. Naturalmente, há variados jogos que têm diferença na duração de leitura, isso se pudermos marcar um ponto como o fim do texto, o que, também, nem sempre é possível.

Além da “capacidade de ser lido”, aparentemente própria do que costumamos chamar de texto, precisa haver consideração que leve em conta o caráter da linguagem interativa propriamente dita, calcada em algo particular a ela, mesmo que seja capaz de comportar alguns entre os fenômenos reconhecidos ora externa, agora também interna-

mente ao jogo: textuais, cinematográficos, plásticos, musicais, de dublagem, fotográficos, de design, desportivos, entre tantos. Em outras palavras, se algo pode ser denominado linguagem interativa, esta estará atravessada pelas linguagens outras que podem compor o universo narrativo digital. Este, por sua vez, tem uma “sensação de leitura” modulada pela relação diferencial entre títulos numa mesma plataforma: alguns realizariam mais empréstimos de uma experiência cinematográfica, outros, mais plásticos e abstratos, mas todos atravessados por uma sensação de hibridização. Se essa composição de linguagens formata linguagem da interação, talvez haja um desafio subjacente em diferenciar esta daquelas, ou, ainda, sobre a própria possibilidade de isolamento para a obtenção de uma espécie de análise em vácuo, que dissecasse suas particularidades. Tal tarefa pode ser desafiadora uma vez que os elementos composicionais podem encontrar-se tão interdependentes uns dos outros que tal isolamento é impossível ou infrutífero. Determinadas culturas de gaming podem fecundar pressupostos (tanto de interação quanto de linguagem) que são acordados, se consolidam e se naturalizam de tal forma que podem, por isso, ser chamadas de culturas (CRAWFORD; RUTTER, 2006).

O que pode resultar dessa dinâmica é a tipificação (ou a medida) da "comunicação" entre obra e leitor; em outras palavras, o quão clara a obra se faz, demonstrando ao leitor qual a extensão da agência disponível no narrar interativo, o quanto esta é intrincada ou não, óbvia ou não. A falta de instrução é uma escolha que, se bem executada, pode convidar o leitor à exploração dos limites daquela dinâmica. Esta estética da interação se opõe à outra, que acontece pela demonstração explícita dos limites, num jogo competitivo por exemplo, a obra precisa informar as regras para que posteriormente possa punir o jogador caso este cometa uma falta.

Sob a mesma perspectiva, mas com outras palavras, a característica definidora do avatar pode ser a pretendida agência do leitor, que culmina numa narrativa que finge³ ser atravessada pelo potencial de interferência dele. Sobre a maior parte dos títulos, falar sobre o cenário, os itens, os botões e as demais personagens automaticamente implica numa retórica de falar sobre elementos que são objetos das ações verbais possíveis ao avatar naquele universo: se indaga, será respondido, se luta, será desafiado, se vende, haverá comprador, se comanda, haverá grupo ou exército a ser comandado. O estado de Fim de Jogo (do tipo derrota) costuma ocorrer no momento em que tal agência finda, quando não há mais quem queira responder, não há mais saúde para lutar, suas decisões administrativas o levaram à falência, ou as militares, à rendição ou à morte virtual. Idealmente, a oferta continua de pé, e o convite implícito é concomitante à responsabilização do próprio leitor, que deve desvendar a natureza e dimensão das falhas cometidas por ele mesmo, por via do avatar, para que tenha maior chance de sucesso ao tentar novamente. Não é de surpreender, então, que o apelo do videogame pareça estar no que é visto como

³ De maneira símile ao que Umberto Eco (ECO; FEIST, 1994) postula por fingimento em "a literatura finge dizer a verdade", o avatar fingiria ser o leitor.

interatividade, interação e interferência (MURRAY, 2003), na alegada transformação do leitor num ente que é aparentemente mais ativo nos processos narrativos. A repetição em "aparente agência" e "aparentemente mais ativo" é um passo importante para a postulação do jogo como texto, uma vez que o horizonte de possibilidades precisa ser finito para ser concebível e programado, como já dito. O processo de leitura (que finge aceitar agência e interferência) e uma linguagem virtual (que abarque esse processo sem perder a possibilidade da polissemia) não deixam de caracterizar e formatar a narrativa digital, que é artefato, ou ainda, instrumento para tipos de experiências estéticas.

Evitando uma relação *en passant* com essa circunstância temática, podemos dizer que a experiência estética é uma experiência desenhada, no sentido de ser concebida, criada, artificial. O artefato, ou um artefato, "existe com o propósito de criar uma experiência quando submetido ao processo de interação" (HJELTE, 2019), mas este (o artefato) não a é (a experiência), e o dito propósito seria intencional. Mesmo traçando a discussão a partir de blocos altamente interdependentes, é importante estar sob a premissa de poder falar apenas disso ou daquilo. Sob alguma condição a experiência sensorial torna-se há leitura, impressão, caberá reação a ela etc. Esta dinâmica eternamente transitiva não conotaria desistência, e, sim, convite para um esforço comum de reflexão.

O protagonista de *Se um Viajante numa Noite de Inverno*, de Ítalo Calvino (CALVINO, 1999), por exemplo, é denominado Leitor, e acessa um conjunto de meta-narrativas. Antes de ser introduzido, o narrador nos trata na segunda pessoa e conjectura sobre como conseguimos o livro. Há alusão aos elementos textuais do parágrafo e da página. A busca do Leitor pelo livro, que acaba subitamente, é o tema central, com menções que parecem nos dirigir a palavra, nos provocar enquanto leitores de um Leitor, etc. Podemos com segurança dizer que este "jogo" meta-narrativo acontece em torno de um tipo de estilo que pretende frutificar proveitos ou frutos estéticos.

Ao se debruçar sobre a questão da experiência estética e em como conceituá-la é útil ao repensar dos jogos, Hjelte (HJELTE, 2019) clama que "a mídia audiovisual é complexa sensorialmente", e que, como tal, "evoca naturalidade na absorção de alguma experiência e de seus processos, já que vivemos num mundo também móvel e sonoro". Apesar de bastante atraente, é problemática essa ideia de uma absorção mais natural, outras vezes chamada de "imersividade", quando se nota que ela quase sempre é brandida como espécie "superior" ou "melhor", comparada com outros jogos, plataformas ou veículos "menos imersivos", "não-modernos". Esse movimento de manufaturar desejo pela inovação só faz sentido se estiver conectado com uma cultura que estimula o consumismo. Em outras palavras, e no caso dos jogos, o capital publicitário que impulsiona alguns tipos de jogar em detrimento de outros, com frequência produz títulos que atestam, garantem (diretamente ou por implicação) ser os mais eficientes em matéria de "fazer com que o leitor se sinta personagem". Esta tensão não parece se resolver sem que os tipos de *gaming*, os tipos de

plataforma, e os estilos e estéticas variados possam ocupar o mesmo espaço horizontal de discussão teórica.

Os elementos da tela são, a princípio, todos marcados por um recorte: a perspectiva (comumente chamada de câmera), e, ao mesmo tempo, a posição do avatar em relação a essa câmera. Boa parte da divisão de gênero dos jogos digitais contemporâneos se dá no preconizar destes dois elementos, que se unem na experiência de leitura. Aqui, esses conceitos podem se aproximar, ainda que metaforicamente, do conceito de foco narrativo e, da mesma forma, carregar algumas questões compartilhadas, além das singulares: a própria perspectiva, ou o modo de narrar, pode ser tratado como um elemento que pode se fazer polissêmico e/ou metalinguístico, uma perspectiva que chama atenção para ela mesma etc.

Recapitulando a questão da obra repetível, o mesmo objeto textual consciente (no sentido de que sua autoria já concebera escolhas que resultam em múltiplas ramificações) se apoia em determinados potenciais de variação de repetição, para que a experiência se desassemelhe à repetição ou se torne uma repetição interessante de derrotas em busca da vitória.

Nos primeiros minutos de *Undertale* (FOX., 2015), o avatar acaba se perdendo num cenário inóspito e, a contragosto, se vê sob os cuidados de uma criatura estranha, mas de comportamento protetivo e maternal, tratando-o como filho. Diante dos conflitos do jogo, a cadência da tomada de decisões (em outros termos, a jogabilidade) é difusa e indireta, pelo menos até que o leitor abstraia determinados comandos e padrões. Pelo caráter de início da narrativa, não é incomum que os leitores incautos se desvençiem agressivamente dessa figura, de modo que o avatar, em busca de liberdade, realmente assassine esta mãe, processo pelo qual ele deve apreender o modo e o alcance da sua "interferência", percebendo que a jogabilidade pode culminar em resultados violentos, como o do exemplo. Nesse início de *Undertale*, não fica claro para o leitor "o que"nem "como" a escolha está sendo feita e processada pelo código, de modo que um dos possíveis resultados (o assassinato) pode ser surpreendente e inadvertido.

Generalizada ou não, há recorrência de relatos que alguns muitos leitores que, na impressão de deter poder sobre a realidade da narrativa digital, optem por reiniciar e retornar a um ponto do tempo narrativo anterior, e assim infere que, na tomada de diferentes decisões, o trajeto possa ser refeito para que a personagem da mãe adotiva seja poupada. É na volta, na tentativa de releitura, que o avatar é recebido por uma outra face da personagem, amargurada, arrependida e fria, que o acusa: "Você voltou só para ter o gosto de me matar uma segunda vez...?".

Tal artifício impactante, no qual a obra e os elementos da narrativa parecem "tomar consciência" das escolhas que ela mesma proporcionara ao leitor, é uma ferramenta de tensionamento que ricamente ilustra um tipo de formatação ramificada menos óbvia,

possibilitada pelo código. Não há derrota e vitória neste caso, mas a narrativa traz a sensação de que o resultado poderia ser outro, responsabilizando o leitor pelas condições em que o avatar se encontra. Mesmo fora deste exemplo, os modos de ramificação são elementos centrais, caros à obra digital (MURRAY, 2003).

Assim, tomemos esta repetição explorável narrativamente como um exemplo de diferenciação estética entre um jogo e outro, ou melhor, de jogos expressando (através da jogabilidade e de como opera o avatar) ideais estéticos diferentes. Uma estética da interação que manifesta reação da narrativa na tentativa de repetição, como *Undertale*, não deve ser brandida para denotar uma opção melhor ou mais refinada, mas para servir de eixo comparativo que evidencie o próprio conceito, para que ele possa ser ilustrado também diferencialmente, com outros exemplos, a dizer: uma estética da interação que ameace apagar o seu progresso caso um determinado erro seja cometido repetidamente (THEORY, 2017), uma estética da interação que se vale do apagamento do que é textual, apostando na polissemia dos elementos audiovisuais (THATGAMECOMPANY, 2012), uma outra que disponibiliza um ambiente competitivo que só opera quando é lido por muitos leitores conectados em rede, simultaneamente (VALVE, 2013; ARENET, 2012), etc.

Resenhas e críticas voltadas para jogos funcionam, em geral, descrevendo os jogos como artefatos ao passo que, no mesmo fôlego, criam um “leitor modelo” que aceite os objetivos e conheça as convenções internas ao mundo do jogo (BJÖRK; JUUL, 2012). Assim, e se a jogabilidade se atrela ao funcionamento e à formatação do avatar, cabe a discussão das complicações em torno do personagem propriamente dito, ou do que significa dizer personagem, para que possam surgir as complexidades compostas, adicionando mais camadas de significação à afirmação de que o avatar é um leitor-personagem.

4 Atributos

Tratar da personagem enquanto conceito autônomo é, denota Rita Felski em *Identifying with Characters* (FELSKI, 2019), um empenho na retomada de um conceito descartado pela Teoria anteriormente: dar muita importância ao que emana de uma personagem já fora considerada uma prática própria dos ingênuos, daqueles cuja leitura é despreparada ou não suficientemente especializada para discussões caras à academia ou à Teoria. Aqui, é interessante observar suas reflexões munidos de um crivo sobre o que pode contemplar o avatar, ou, se essa contemplação não acontece exatamente, quais aproximações, tensões e distâncias podem ser apreendidas.

Em primeiro lugar, o conceito tratado pela autora é o da identificação, de uma “afinidade baseada em algum senso de similaridade” (FELSKI, 2019, p.79). Ela alega que “identificar-se” (*identifying*) com uma personagem é facilmente disfarçável: através de uma retórica adequada, tratam de dizer que o que está a acontecer é, na verdade, a identificação com um autor, com um estilo, com um composto texto-pessoa (idem, p. 93), com um ator, ou com determinada escola. Para toda uma vertente Teórica, esta pareceria ser a saída mais confiável, para longe das experiências impressionáveis e ingênuas. A identificação poderia acontecer diante de um personagem específico, mas também diante de várias unidades de sentido, ou de um composto atravessado por entes reais e ficcionais. Esta definição nos é interessante uma vez que escolhemos trabalhar o avatar enquanto uma unidade, mas que pode ser pensada como sendo composta, o leitor-personagem, o que justifica algumas das colocações aqui desenhadas e reiteradas.

Dito isso, e dado que esses territórios — o personagem, o processo descritivo, o foco narrativo, os tipos de câmera, ou seja, a ótica do avatar e suas relações com a ótica do leitor — se comportam de maneira a dificultar o seu isolamento: as implicações de um território inevitavelmente culminariam na invasão de outros. Mesmo que esse impasse fosse resolvido em absoluto, ainda teríamos o impasse disciplinar: “A bagunça de como nos identificamos se depara com duas tentações intelectuais: a politização e a psicologização desmedidas.”(FELSKI, 2019, p.78), tradução nossa. Tais tentações afetam não só os motivos, os meios e as implicações de identificar-se com uma personagem, mas também provocam determinada competição por espaço, no que se refere ao que merece ser discutido e que campo deteria este objeto. Os territórios ganhariam contornos que ameaçam chamar a atenção para eventos e processos externos, nominalmente os processos psicológicos (o que significa identificar-se a partir de uma ótica psicologicamente analítica) e os políticos (aqui talvez resida a intersecção entre representação e representatividade).

Não que haja um tabu acerca da prática, acidental ou não, de usar a Teoria Li-

terária para culminar na discussão de outro campo, mas, para evitar a fuga ao tema que acometera alguns dos teóricos, Felski aborda o personagem de maneira estrutural, ao postular que identificar-se (*identifying*) não é apenas uma coisa e sim uma série de acontecimentos diferentes que acontecem numa diversidade de combinações (FELSKI, 2019, p.93). Aqui, caso adotemos a ideia de que o avatar funciona parcialmente como personagem, ele herda, se não as mesmas estruturas, a qualidade variável de como ele é capaz de canalizar processos de identificação.

Assumir que ele (o avatar) endossaria mais identificação, ou o faria mais intensamente ou frequentemente que uma personagem em outro tipo de texto, é um erro no mesmo sentido que seria condenar a fotografia e a pintura à comparação, ou separar música e trilha sonora enquanto conceitos etc. Se alguns dos atributos que fomentam a identificação são partilhados ou não por tipos distintos de personagens, quais as particularidades do avatar enquanto um destes tipos?

O que parece mais evidente até então é que o avatar se encontra numa estrutura que impele o leitor a chamá-lo na primeira pessoa. E isso parece essencialmente diferente de um “narrador-personagem”, entre outras comparações possíveis com o que chamamos de foco narrativo. Por alguns momentos, deve haver margem para deixar em segundo plano as consequências políticas e psicológicas resultantes do processo de chamar o personagem de “eu”. Uma das maneiras de fazê-lo talvez seja tipificar o avatar, categorizá-lo diante de eixos que considerem ao menos as variações mais recorrentes experimentadas pelos desenvolvedores (o processo coletivo de autoria/autoria em grupo, por exemplo, sobre como atores e figurinistas podem ser vistos como co-autores incita, como no cinema, pauta para uma discussão própria). Esta tipificação não pretende ser exaustiva, mas acontece em busca do traçado de um panorama acessível. O jogar sempre exige que haja o entendimento das mudanças (e dos tipos de mudanças) que podem ser causadas pelo leitor no universo do jogo, através dos comandos na máquina, e isso é um bom ponto de partida.

Munidos disso, podemos começar a repensar o avatar sob a ótica que leve esses atributos em conta, e como eles se combinam para interpretarmos as distinções entre um tipo de avatar e outro, ou, mais simplificada e assertivamente, entre um avatar e outro. Estas distinções podem possuir semelhanças o suficiente com o que costumeiramente chamamos de foco narrativo, e também sobre a dinâmica narrativa que envolve o acesso às reflexões, desejos e pensamentos destas personagens principais, mas não daquelas coadjuvantes (idem, p. 94). Realizar esta categorização preconiza a importância de uma atividade que atua no sentido da formação do discurso descritivo-analítico. Estes discursos, com ou sem suporte de excertos textuais ou da imagem que aparece na tela, são feitos a partir de obras específicas, utilizadas como exemplo, mas cuja atenção logo deve ser voltada para os jogos digitais como um todo, ou ainda, para o gaming enquanto ato de leitura desse tipo de texto.

Muitos títulos utilizam pontos das categorias aqui desenhadas de maneira concomitante ou alternada, já outros buscam ativamente enfrentar esses enquadramentos através da forja de um tipo que quer se alega único, inovador ou alternativo. Pode haver uma mudança, dentro duma mesma obra, de um tipo de avatar para outro, mas essa nuance faria a composição de um quarto eixo, que contemplasse alternância. Tal alternância também poderia compor uma estética própria, mas que só pode ser tratada quando os pontos de partida e chegada forem apropriadamente descritos e tratados.

Serão três os atributos: personalização, implicitude e expressividade, e serão evidenciados para apontar dinâmicas nem sempre diferenciais em princípios formadores calcados no avatar, enquanto espécie de “mediador” da experiência do gaming. Podemos dar início às conjecturas que podem ser feitas caso calquemos a discussão nesses atributos, mas tendo sempre em mente que esses eixos, se mensuráveis, operam em variações de intensidade/gradação, ou seja, pode haver um avatar nada personalizável, bastante explícito, e pouco expressivo, outro relativamente personalizável, completamente explícito e nada expressivo, etc.

Esta dinâmica só serviria à análise numa metodologia comparativa entre avatares, e é esta a intenção desta seção, que objetiva a evidenciação de “tipos” ou “meios” de interação distintos, para posteriormente apontarem para estéticas da interação distintas.

4.1 Da Personalização

É recorrente que o avatar também seja/contenha uma figura sobre a qual o jogador interfere esteticamente, em maior ou menor grau. Quando o avatar é humanoide, a mérito de exemplo, pode ou não haver chance de escolha de aparência física (um termo que por si só já pede pra ser retratado, visto que se trata da representação no virtual de uma aparência física) desde traços étnicos, gênero e aparência, até chifres e escamas. Quando falamos desse tipo de personalização, muitas vezes a verbalização que acontece é ‘criar o personagem’ ou ‘criar meu personagem’, pois caracteriza um momento inicial do jogo no qual esses aspectos são definidos. Além deste, ocorrem variáveis menos permanentes como a indumentária, a cor e o penteado dos cabelos, que podem ser alterados no percorrer do jogo. Os alcances são, como se espera, bastante variados, desde uma tentativa de capturar o horizonte possível das aparências humanas propriamente ditas (e deve haver ainda discussão se poderá ser dito que este é construto do Realismo), até a disponibilidade de opções muitíssimo abstratas ou distantes do humano. Aqui, o que é definidor é o espectro de disponibilização de variáveis que envolvem a aparência, e cada possibilidade se encontra submetida à estante de opções.

Esses dois escopos de decisões devem caracterizar de algum modo a experiência do jogar, assim como também a caracteriza o possível cenário oposto: a imutabilidade de uma

figura pronta de aparência fixa, dada ao jogador para que ele se exerça, de alguma maneira, pela personagem. Esta só aparenta ser enrijecida e imutável se comparada com a outra, personalizável, ou seja, tal dialética só ocorre se estivermos discutindo jogos enquanto conceito, diante de vários títulos. Em outras palavras, não parece haver sentido tecer a personalização, e nem qualquer outro, como eixo de mérito. Uma personagem pouco ou nada personalizável numa trama linear bem costurada só produziria uma estética da interação diferente de uma personagem ‘customizável’ numa narrativa polifurcada.

É caro aos gêneros similares ao MMO (*massive multiplayer online*) que o produto jogável tenha um alto índice de personalização, já que os jogadores enxergam os avatares uns dos outros e parecem buscar expressar sua individualidade através destes. Sendo assim, é possível dizer que os traços manifestos e tipificantes do avatar estão ligados ao próprio gênero do jogo? É um salto de argumentação relativamente arriscado: as categorias de gênero estabelecidas no mercado dos jogos (ação, aventura, estratégia, etc) podem desempenhar óticas possíveis para se chegar nas variadas funcionamentos de avatar, mas não há como considerar estas categorias como ponto de partida sem antes levantar questões pertinentes, a concomitância de tipos de avatares diferentes num só gênero e a arbitrariedade/condição mercadológica sendo talvez as duas mais relevantes. Assim, mesmo levantando a personalização do avatar e considerando-a essencial para a execução deste mas não daquele gênero, aqui se opta por um diálogo que leve em conta as variações e sobreposições dos atributos do avatar per se, em vez de aproximar essa reflexão da discussão sobre gênero.

Esse espectro, da avaliabilidade de personalização, pode ser concebido como um dos pontos de tensão entre o avatar e o leitor. Em *Guild Wars 2* (ARENANET, 2012) caracterizado por ser um jogo MMO¹, a criação do personagem é apresentada com uma variedade considerada ímpar, mesmo dentro do gênero. Fóruns e comunidades sociais externas ao jogo cunharam o termo *Fashion Wars*, ironia que faz referência ao volume exaustivo de aparências e roupas possíveis no jogo, termo esse que é utilizado por críticos tanto de maneira depreciativa quanto enaltecida (o segundo parece ser uma iniciativa dos entusiastas na busca da ressignificação dessa jocosidade). O número de opções aparece, entre parênteses, depois de cada categoria: escolhe-se o gênero (2), profissão (9), e aparência física. Este último varia a respeito da espécie² (5) escolhida, que também determina a localização geográfica inicial do jogador no mundo, além de habilidades e

¹ A divisão do ambiente com outros jogadores é mandatória, não há execução do programa sem conexão com a internet.

² *Guild Wars 2* chama essa categoria de “raça”. Tanto os Humanos quanto os Gigantes Norn têm possibilidades de cor de pele que contemplam espectros de identificação racial, mas as ninfas Sylvari e os duendes Asura têm pele em tons de verde, azul, amarelo e roxo; claros e escuros à escolha, enquanto os Charr são felinos bípedes cujos pelos abarcam um espectro também bastante colorido. Mesmo assim, se a narrativa que envolve estes povos traz embates bastante humanos (sociopolíticos, de direito internacional, religiosos), temas como a moralidade, o crime e sua punição, a caridade e o interesse econômico podem facilmente falar de questões raciais, por metáfora ou analogia.

biografias possíveis. Uma das opções é denominada Humano, que é personalizável em compleição física (10 para feminino, 8 para masculino), estilos de cabelo (41 para feminino, outros 41 para masculino), cores de cabelo (46), cores de pele (36), dos olhos (31), pelos faciais (17 apenas para masculino), formatos de rosto (27 para feminino, 20 para masculino) que podem ser modificados em detalhes alterados no arrastar de uma barra (por se tratar de uma escolha de posição em gradientes de diminuição/aumento, alargamento/estreitamento, saturação/matiz, aqui não há contagem do número de escolhas possíveis): olhos (cor, ângulo, tamanho da íris, altura, largura, posição e ângulo das sobrancelhas, espessura da testa), nariz (comprimento, largura na base e largura na ponte, altura na base e altura na ponte), boca (lábio superior e inferior, largura), queixo (comprimento, largura da mandíbula, tamanho e largura da cabeça), além da estatura corporal do personagem.



Figura 4 – Uma das telas de criação de avatar em Guild Wars 2 (ARENANET, 2012)

Poderá o jogador desempenhar essas múltiplas escolhas (que inclusive pretendem se denominar ‘criação’), num processo que pode demandar desde alguns minutos até poucas horas, sem estabelecer qualquer vínculo com o resultado? Com certeza haverá reverberação desta criação enquanto se lê a obra, uma vez que o processo pode inclusive se assemelhar à moldagem de uma peça de barro. É claro que tanto o tempo de criação como as atividades subsequentes podem ser considerados parte do mesmo todo que estamos chamando de *gaming*, e, sendo assim, esse *gaming* pode ser posto lado a lado com algum tipo de fomento à identificação.

Os processos de interação posteriores ao estágio inicial de concepção/criação do avatar também podem envolver personalização em *Guild Wars 2* visto que há, ainda, em caráter de aquisição proporcionada apenas através de algum desafio ou fabricação dispendiosa, um número (que se aproxima do incontável) de roupas, armaduras, chapéus, capacetes, botas, luvas, ombreiras, mochilas, machados, adagas, maças, pistolas, cetros, espadas, amuletos, escudos, tochas, berrantes, martelos, arcos, rifles, cajados, lanças e peças de joalheria que infalivelmente fazem ligação entre a) o estado permanente de 'jogador fazendo escolhas' (caro ao *gaming*), b) a aparência do avatar e c) sobre qual tipo de escolha estaria disponível ou não (ou, mais comumente, da jogabilidade). O avatar em *Guild Wars 2* "dura" até ser excluído intencionalmente, o jogo é formatado por progresso cumulativo e sua duração não é estabelecida, e pode durar infinitamente uma vez que os objetivos são apenas sugestões: a jogabilidade tem espaço para ser dispersa, subjetiva. A plataforma e o cenário recebem eventos constantes na ambição da reprodução de um "mundo vivo". Para o mapeamento teórico, a experiência online pode ser seccionada: são elementos diferenciais o leitor, a criação (o processo), o avatar, o jogar e, em ultimato, a relação diferencial entre avatares pelo tempo em que convivem, que eventualmente culmina na relação diferencial entre leitores e entre jogares.

Em outro ponto do espectro, o momento inicial de *Defense of The Ancients 2* (VALVE, 2013), também conhecido como *Dota 2*, não é a criação de um personagem dentro de um sistema racial, mas a escolha de um entre 122 personagens¹ ambientados num universo medieval fantástico análogo ao da obra de J. R. R. Tolkien (TOLKIEN, 2012). O escolhido será o avatar do leitor numa partida que envolve dois times de cinco jogadores, conflito de duração média de quarenta minutos e que deve terminar num anúncio de vitória ou derrota. Não há progresso salvo para a partida seguinte, ou seja, o desenvolvimento não se dá de maneira cumulativa, mas em repetição de uma experiência regrada que resulta em diferentes cenários oriundos de um mesmo ponto zero, como num jogo de xadrez, por exemplo. A experiência adquirida, que vai afetar a evolução da tomada de decisões táticas nas partidas subsequentes, somada à variedade de combinações de cenários e personagens possíveis, são argumentos que mitigam a sensação de repetição enfadonha, uma vez que cada personagem possui sua própria jogabilidade. Isso sem considerar que a repetição não é necessariamente algo negativo, e sim algo que articula com a diferença e depende dela, e temos, novamente, um bom exemplo no xadrez.

Considerada a competitividade, o balanceamento deve ser mantido. Assim, a empresa que desenvolvera *Dota* possui uma loja, em moeda real, de acessórios virtuais estéticos e apenas estéticos³ (vestes, armas e escamas de outras cores e qualidades, desenhos

³ É importante que não exista nesta loja aparato que surta efeito sobre o resultado dos confrontos. A contemplação dessa possibilidade nefasta é o *pay to win*, ou 'pague para vencer', flagrado e brandido pela comunidade de jogadores como um dos maiores erros possíveis na concepção de um jogo, sinal de ganância dos publicadores.

diferenciados da interface e do cursor, entre outros). Alguns, diante de uma dinâmica de exclusividade ou de disponibilidade limitada, atingem alto custo num mercado de troca entre jogadores.

Uma outra maneira de descrever este ambiente pode ser: se a escolha inicial, realizada num espectro amplo (122 personagens singulares que operam de maneira funcionalmente distinta) não for o suficiente para expressar "individualidade o bastante", ao jogador é disponibilizada a possibilidade de pagar para adquirir aparências alternativas, mais imponentes, brilhantes ou chamativas, que, sendo fruto de investimento financeiro real, podem ser brandidas como ferramenta de intimidação num ambiente competitivo.



Figura 5 – Diferentes cosméticos para a cabeça da personagem Naga Siren, em Dota 2 (VALVE, 2013)

Novamente, caso a personalização do avatar ocupe um o lugar de expressão da individualidade do jogador, e daí se relacione com o que chamamos de identificação, é improvável que consigamos evitar completamente os processos do mundo real, sobretudo se as diferenças partem de um investimento monetário: fazendo projeções, sobre perceber que tipo de discurso acompanha esta ou aquela expressão relacional, o campo de batalha pode figurar como palco de uma série de analogias entre os avatares e, por isso, entre os leitores. Uma idealização implícito talvez seja a de que, no "universo digital", algo real como as desigualdades sociais deveriam estar suspensas ou, ao menos, que o "mérito" dos jogadores competentes alimentariam uma nova hierarquia social, num universo à parte do capitalismo.

Fora dessa conjectura, é possível observar as dinâmicas que surgem entre os jogadores, e como podem emular as que circundam os indivíduos que possuem mais x os que possuem menos poder aquisitivo, ou dominante x dominado, aristocracia x plebe, burguesia x proletariado, habilidoso x "noob", etc., sobretudo porque a condição de "vitória ou derrota" necessária ao jogo precisa resolver-se, o que pode ser interpretado como um momento que endossa ou desaprova tais dinâmicas no mundo real.

Um alto teor de personalização não necessariamente está ligado a ambientes com mais de um jogador: obras que são acessadas de maneira individual também podem estar posicionadas em pontos diferentes no eixo de personalização. Mas, então, se não para expressar a individualidade enquanto entre outros avatares, este atributo também seria

parcialmente responsável por algum fenômeno interno à identificação, já que é possível falar de estética da interação envolvendo personalização em jogos *single-player*.

O clássico (JUNIOR, 2019) Super Mario World (NINTENDO., 1990) é um exemplo nesse sentido, e que ajuda a simplificar o argumento que conecta personalização, identificação e estética da interação:



Figura 6 – Três possíveis power-ups em Super Mario World(NINTENDO., 1990)

Se pudermos falar de algo relativo à **preferência estética** diante da imagem acima, o primeiro impulso talvez seja comparar formas e cores, o que não seria necessariamente precipitado. O recorte ainda contemplaria personalização — o leitor consegue exercer sua preferência de um estado do avatar sobre o outro — e identificação — o personagem figura como avatar e é atravessado por questões de jogabilidade, sobre o que o leitor consegue realizar na narrativa. Entretanto, existe uma implicação de jogabilidade mais difícil de retratar numa imagem estática: o primeiro **é capaz de voar e planar**, o segundo arremessa bolas de fogo, e o terceiro abocanha e regurgita objetos do cenário, mas os três modos não podem ser adotados concomitantemente. Tais ações são conectadas à aparência do avatar, ou seja, o modo com o qual se interfere/interage se atrela à personalização. Isso engrena em mais um efeito: a preferência estética do leitor implicará, ao mesmo tempo, na aparência e na mecânica que aquela aparência possibilita. Dois ou mais ideais estéticos — gostar de controlar um avatar que flutua e gostar de estar acompanhando por uma montaria, por exemplo — se chocam quando uma decisão precisa ser feita. Em outras palavras, Super Mario World pergunta, por tabela, qual a preferência estética do seu leitor, uma preferência que é estética porque se relaciona com um jeito de jogar.

4.2 Da Implicitude

Peças de xadrez flutuam e se movem ao local designado, cartas de baralho estão dispostas e são jogadas sob comando de um indicador não-entificado, os edifícios são construídos e treinam tropas, que por sua vez são enviadas ao campo de batalha por uma inteligência invisível. A relação de comando → resposta preconizada pelos jogos digitais proporciona ignição de uma estrutura que é capaz de sumir com um avatar evidente, mas

seu conceito permanece intacto. Se o jogador não encontra algo para chamar de 'eu', a identificação pode ainda acontecer, em direção de algo.

Inicialmente, a estrutura parece fornecer uma capacidade de interferência mais direta, sem filtros, sem avatar que seja *medium* da interação. O que caracteriza o comando de outros entes que não se pretendem representantes do jogador? A inevitável autonomia, mesmo que parcial, de uma personagem (que só se permite ser alterada e comandada até certo ponto) dilui o conceito de avatar enquanto demonstra mais algumas variáveis dos veículos narrativos digitais. Se a identificação é um eixo central, ou passo a me identificar com uma personagem que obedece os comandos que são meus (um exemplo de avatar explícito), ou me identifico com a figura de um mestre, interno ao jogo, que, oculto (avatar implícito), possui o controle de mais de uma personagem, por exemplo. Esta última, quando ocorre, pode se relacionar com um conceito de avatar-narrador, e costuma ser alimentada por enunciados inteiros: a grande maioria dos jogos de estratégia em tempo real, por exemplo, possuem personagens que proferem respostas literais aos comandos inseridos. O jogador “enuncia” através de um comando de ação, e outra personagem, para replicar e implicar o avatar numa posição de autoridade, emite um “Sim, senhor!”.

Ao invés de denominar um coletivo de personagens como avatar, consideremos que essas personagens se dirigem ao comandante que, invisível, convida o leitor a ocupar o assento esvaziado. É a identificação que tanto nos impele a chamar o avatar de “eu” e conjugá-lo assim (em casos de avatar explícito), como dá lugar a um discurso mais direto cujo interlocutor é o avatar e depois, por tabela, o leitor. Fazendo isso, a sensação do leitor é a de se sentir interlocutor primário desses discursos. Dando continuidade àquela metáfora, caso as peças de xadrez se tornem personagens, vários arquétipos narrativos podem suceder, sobretudo se elas puderem se expressar (o terceiro atributo que ponderaremos é expressividade).

A narrativa em *Starcraft 2* (DIDIER, 2010) é integrada pelo tipo de ação possível ao leitor enquanto comandante de uma das três frentes bélicas à escolha. São roupagens distintas (um exército de Terranos vs uma seita de Templários vs um enxame de Insetos) cuja estrutura pode ser análoga, novamente, à lógica do Xadrez, analogia alimentada pelo caráter de conflito armado e pela cisão, em cada um dos lados, de avatares que se manifestam no jogo através das ações que impõe às peças, no Xadrez, e às tropas, em *Starcraft II*. Os motes narrativos que pressupõem uma autoridade do avatar diante do cenário partem então de alguma voz de comando que precisa dirigir e guiar as massas: operários e soldados encaram o vazio até receberem alguma ordem.

O efeito de um ambiente que concomita narrativa e jogabilidade, e que transforma peças em personagens e voz de comando em avatar, adicionaria então uma camada tangível ao estudo literário. É difícil tentar fazer com que o termo “ambientação”, comumente utilizado em descrições menos comprometidas, comporte toda essa carga. Seu uso arrisca

atestar algo vazio como apenas um pretexto para que a jogabilidade aconteça. A própria continuidade é impedida à narrativa, a não ser que o leitor seja bem-sucedido tática e estrategicamente numa empreitada que depende, em ultimato, que este aprenda a “jogar com mais eficiência” a medida em que os desafios impostos vão se tornando mais intrincados, ou exigem resposta mais rápida, ou, ainda, uma leitura mais comprometida e atenciosa dos acontecimentos, circunstâncias e condicionantes impostos pela obra.

Patapon (PYRAMID, 2007) arrisca tomar mais um passo, e o avatar, também implícito, se manifesta de maneira ainda mais indireta. Um culto de criaturas disformes saúda, em texto, o avatar. Este acordara de um longo sono divino e retorna para ser adorado por estes súditos. A narrativa de divindade diante dos devotos é símile à do comandante e suas tropas, mas pretende evocar uma relação distinta quanto ao tipo de controle exercido. A jogabilidade acontece, inicialmente, através de apenas dois botões (um emite Pata, e o outro, Pon), a serem pressionados em ritmo e ordem numa disposição de quatro tempos.



Figura 7 – Starcraft 2 (←) (DIDIER, 2010) e Patapon (→) (PYRAMID, 2007).

Seria irrefletido dizer que o leitor teria múltiplos avatares, nos casos de Starcraft 2 e Patapon, sobretudo se os enunciados denotam resposta ao ente que os impele e comanda. A agência integra a narrativa de maneira a posicionar o avatar necessariamente distante dos personagens do jogo, na figura literal da divindade que pode apenas ser ouvida através do batuque, e assim deve se comunicar. Novamente, a caracterização do avatar no eixo implicitude aqui proposto se dá pela ausência desta divindade na tela: os alvos finais do alegado controle continuam sendo os personagens visíveis, mas o intermédio é feito por uma figura que alimenta e é contemplada pela narrativa, e cujas ações afetam a experiência e a continuidade do narrar o jogo. A tribo pode sofrer perdas em um momento, e se reproduzir em outro, sem que o jogador sofra o “fim de jogo” na eventual morte dos membros de uma companhia. Quando isso acontece, os pequenos personagens conduzem ritos fúnebres, o avatar os observará, e mesmo que a reação do leitor seja variável, a narrativa prosseguirá. Aqui, a atenção do discurso analítico se volta para o modo com o

qual a agência do leitor se integra ao narrar de maneira que esteja justificada a relação de comando \rightarrow resposta, através, no caso de Patapon, da reverência diante do divino.

A jogabilidade também precisa ser denotada: no ritmo acertado, a ordem Pata-Pata-Pata-Pon causa a movimentação avante. Pon-Pon-Pata-Pon os faz atacar. Com Pon-Pata-Pon-Pata, eles recuam, etc. O enunciado se musicaliza, e o que pode ser dito sobre estética da interação, então, se relaciona com esse conjunto. Aqui, ela envolve, entre outras coisas, uma codificação rítmica (inserir os comandos desejados no compasso correto para que a máquina os registre), uma decodificação tática (avaliar o cenário e decidir qual o melhor comando a ser tomado a seguir), e algum tipo de agilidade também cara à musicalidade, uma vez que os compassos não esperam o jogador fazer a decisão, eles apenas prosseguem marcando o ritmo e dando continuidade ao movimento do cenário. Mesmo que implícito e posto ao lado de Starcraft II, por aproximação, o avatar implícito invade a narrativa sob pressupostos diferentes.

Até então estivemos lidando com os extremos do espectro de implicitude, ou o avatar seria explícito e personalizável, de um lado, ou totalmente invisível, do outro. Porém, deve haver como desenhar alguns dos muitos pontos intermediários:

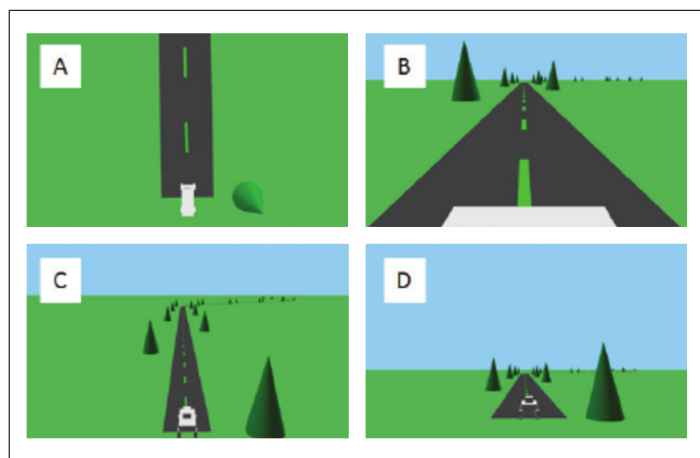


Figura 8 – Tipos de câmera.(BATEMAN et al., 2011)

Mesmo assumindo que a perspectiva B está em algum grau de implicitude (não podemos ver o avatar inteiro), a “explicitude” é expressa de maneiras diferentes em A, C e D. Cruzar esses pontos intermediários com possibilidades de personalização também deve ser possível, a dizer:

- um avatar explícito mas nada personalizável;
- um avatar meio-implícito-meio-explícito;
- um avatar cuja perspectiva pode alternar ao

- o mesmo que acima, mas neste podemos escolher o gênero, a cor da pele, e qual sua personalidade (num espectro de limitadas opções).

Podemos abstrair algumas observações que, se validadas como conclusões, podem por sua vez materializar formulações teóricas que podem servir à reflexão sobre personagem e identificação. Repetimos:

- uma personagem explícita (aparente, inteira, na tela, o jogador escolhe seus movimentos e ações) mas nada personalizável (sua aparência física começa e termina a narrativa idêntica);
- uma personagem meio-implícita-meio-implícita (aparece apenas parcialmente, apenas as mãos calçadas, por exemplo);
- a mesma que acima, mas nesta podemos escolher a cor das luvas livremente (um salto quântico no figurativo índice de personalização, partindo de zero para algumas opções);
- a mesma que acima, mas nesta podemos escolher a cor das luvas ao início do jogo e apenas uma vez;
- a mesma que acima, mas nesta a narrativa nos conta de um par de luvas que precisa salvar as cores do arco-íris e devolver vida ao planeta-preto-e-branco. Isto pode ser uma das maneiras de costurar narrativa e o tipo de avatar, para que haja alguma identificação com um protagonista análogo à típica jornada-do-herói de Campbell (CAMPBELL, 2004);
- uma personagem num ambiente em que a perspectiva pode alternar ao comando do jogador (se já validamos o conceito de que a perspectiva pode mudar o “resultado estético” de uma fotografia, a perspectiva também poderia modular o “resultado estético” de um jogo digital);
- a mesma que acima, mas nesta podemos escolher o gênero, a cor da pele, e que personalidade tem (se algum fenótipo possuir mais “espaço para representação” que outros, nos perguntaremos o porquê etc.).

As diferenças entre o que pode aparecer na tela entre um caso e outro variam a depender dessa mudança de perspectiva. No caso da historinha do par de luvas, “o que pode aparecer na tela” se encontra com “o que pode ser interpretado das relações estabelecidas na narrativa”. De forma similar ao que acontece com o contraste entre duas perspectivas distintas, justificaremos mais adiante que um ambiente “mais narrativo” e outro “menos narrativo” estão separados por uma distância entre dois ideais estéticos diferentes, ou ainda, entre duas estéticas da interação diferentes.

Concebidas elas, há espaço para alguma ponderação que cogite tensão entre os tipos de modos de identificação: um calçado em atravessar uma perspectiva que precisa replicar a perspectiva real (em que enxergamos apenas partes de nós mesmos), e outros calçados em imaginar perspectivas novas. Se o leitor possuir uma preferência de natureza estética atrelada a enxergar o mundo virtual através dessa ou daquela perspectiva, essa preferência poderia estar calcada na relação entre a perspectiva em questão e a identificação que ela geraria no leitor.

4.3 Da Expressividade

Personalizável ou não, explícito ou não, o avatar deve possuir o mínimo de autonomia em relação ao leitor, pois ele não o é. O andar, por exemplo, pode ser o resultado de um comando ativado pelo leitor, mas o **como** andar fica a critério dos game designers. Se determinado avatar manifesta arquétipos de personalidade, então ele já poderia ser classificado como tendo algum nível de expressividade. Nos casos em que o jogo desenvolve ferramentas discursivas o suficiente, as personagens na tela (o avatar inclusive) conotam intenção, "atitude", emoção, enfim, manifestam, mesmo que metaforicamente, representações de personalidade.

Tratar da expressividade seria, então, falar de comportamentos ou enunciados que partem do avatar, mas não foram causados pelos comandos do leitor. A expressividade enquanto conceito se apoia na importância desempenhada por tais comportamentos e enunciados na narrativa e na experiência do jogo. Mais materialmente, eles contribuem na transmissão, para o leitor, de sentimentos e sensações do avatar naquela situação. Isso pode operar para ambientar o leitor às condições propostas, ou servir de ferramenta para que ocorra alguma forma de identificação. O avatar não só ("finge que") age, mas também expressa-se em direção a algo, é "reativo" diante do que acontece na narrativa.

Por outro lado, um avatar de expressividade reduzida ou ausente também pode operar utilizando-a como eixo de tensão à identificação, uma vez que, se ao leitor não é sugerida de antemão a sensação adequada naquele momento, ou a emoção acomete a personagem, ele estaria livre para se desvencilhar da emulação: o que o "provocaria" seria o desenrolar da narrativa e não um espantinho de leitor-modelo.

Ainda sobre expressividade, é possível dizer que o leitor e a personagem (advinda da autoria) ora revezam e ora controlam simultaneamente o avatar. Assim, a expressividade pode ser vista como caracterizadora da faceta **personagem** dentro de **leitor-personagem**, que reverbera no acontecimento da identificação com o avatar, uma vez que convida o leitor ao alinhamento, à empatia, à lealdade ou ao reconhecimento felskianos (FELSKI, 2019).

Se é a agência (ou pelo menos a alegada capacidade de agência) um trunfo caro à

experiência do *gaming*, um ponto médio da expressividade pode acontecer, por exemplo, na disponibilização de escolhas entre um enunciado verbal e outro⁴. Isto configura um tipo de jogo que é recorrente ainda nos dias de hoje, em que determinada parte incompleta da expressividade do avatar acontece por intermédio do leitor. Este tipo de jogabilidade categorizaria estes como avatares de média ou relativa expressividade uma vez que o modo e o teor dos discursos já estão pré-determinados, não podem ser editados, modificados ou evitados por nenhuma agência do leitor. Mesmo assim, o leitor pode se sentir responsável pelos desdobramentos a partir do momento em que uma escolha é computada.

Num outro ponto, em *Super Mario World* (NINTENDO., 1990), não há narrador e o avatar não precisa enunciar, sua ação acontece em territórios não-verbais. Este modelo de avatar emudecido costuma ser comum numa diversidade de jogos, e encontra uma barreira a menos (a do idioma) para se propagar. Por isso mesmo, até os avatares inexpressivos na categoria verbal podem enunciar emoções e intenções através de sons, expressões faciais, movimento, cor, e até o objetivo do jogo pode contribuir nessa enunciação. No caso de *Super Mario World*, ponderamos: se a personagem **deve** resgatar a princesa, mas permanece imóvel caso o leitor não a comande, estaríamos sendo convidados, pela identificação, desse **dever**.

Exercitar uma análise que considera essa expressividade é algo bastante frutífero diante do avatar de Owlboy (BAUER, 2016). Segregado por ser uma coruja fraca e muda, a primeira cena do jogo apresenta uma sequência de situações nas quais o avatar é agredido verbalmente, coagido e desmoralizado pelo seu professor-de-vôo, sequência interrompida pela cena de um garoto-coruja assustado, saltando da cama após um pesadelo. Mantendo-se mudo até o fim do jogo, isso significa diagnosticar que a comunicação verbal não é um dos motores da interação aqui, nem em tantos outros jogos. E é exatamente isso que faz de Owlboy um título útil para nós: a limitação⁵ é ilustrada no universo da personagem. O avatar terá de agir (interagir), através de ações e tarefas, e continuar ouvindo comentários sem direito à réplica verbal.

Vamos arguir que este avatar de Owlboy é resultado de uma escolha de natureza estética, sobre uma estética da interação cujos preceitos apostam que esta é uma maneira interessante de se indicar um caminho para a identificação. Por outro lado, apenas conjecturamos no que essa identificação pode resultar: desde uma leitura que aprecie os ideais de "amizade, cooperação, perdão e patriotismo" até uma que conteste as implicações capacitistas de uma personagem com deficiência que precisa salvar o mundo para ser reconhecida como indivíduo.

Num outro exemplo, localizado no ponto oposto no eixo de expressividade, a nar-

⁴ É inviável a autoria completa de uma réplica verbal, por exemplo. A inteligência artificial ainda não está a ponto de interpretar nuances não-previstas de linguagem verbal.

⁵ O leitor não é capaz de inserir frases na máquina pois ela não é capaz de abstrair sentido de algo que não estava previsto em seu código.

rativa em *Hellblade: Senua's Sacrifice* (THEORY, 2017) é conduzida por um número de vozes perturbadoras, que habitam a mente da protagonista, esquizofrênica⁶. O leitor também é ouvinte destas mesmas vozes. A impressão é que habitamos a mente da avatar e sugerimos seus movimentos, enquanto ela se expressa verbalmente de maneira livre, autônoma e frequente: entre as vozes que conversam entre si e conosco, a voz da avatar enuncia com maior volume e clareza. Desde o início, os múltiplos discursos se sobrepõem e se interrompem, ora se dirigindo ao leitor, ora à protagonista, tratando-os como entes distintos. O jogar (resolver enigmas e desafios) parece acontecer **apesar** dessa cacofonia, inquietado por ela.

Por um lado, uma narrativa que nos convida a ouvir essas vozes pode ser interpretada como uma maneira de enunciar em torno do que costumamos chamar de esquizofrenia, ou em torno do indivíduo que vive com esquizofrenia, ou em torno de um questionamento sobre a validade de um diagnóstico. Mesmo assim, ela também pode ser entendida, em todos os casos, como uma ferramenta que disponibiliza ou trabalha com identificação, a dizer, um recorte que envolve e centraliza nossas relações com as personagens ou com o que entendemos das perspectivas fornecidas pelas personagens. Nos questiona Felski:

“Entretanto, com o que estou me identificando exatamente? Com o autor? Com o narrador em primeira pessoa? Com as personagens? Com a atração sedutora-coercitiva de suas frases encantatórias? Parece impossível encontrar uma resposta definitiva. [...] Sentimentos excessivos e julgamentos categóricos estão constantemente em jogo [...]”

(FELSKI, 2019, p.104-105), tradução nossa.

O acesso aos fraseados que pretendem representar o subconsciente de uma personagem é o que confere uma centralidade ao universo pessoal desta, enquanto, ao mesmo tempo, isola parcialmente o restante das personagens (FELSKI, 2019, p.105). Esse isolamento, em geral, simplifica e mina o que poderemos chamar de complexidade das outras personagens, uma vez que somos, a todo momento, “forçados a voltar” à protagonista. Em *Hellblade*, esse retrato do subconsciente da personagem, aqui tumultua-se por uma experiência audiovisual, e também precisamente musical, que tensiona e transforma a centralidade do avatar em um fazer narrativo com qualidades estéticas específicas, que operam tendo em vista uma qualidade de identificação.

⁶ Segundo a desenvolvedora, foi conduzido um estudo extenso para a produção do jogo, que conta inclusive com uma tela inicial que desaconselha o título a quem já vive com algum tipo de transtorno psicótico, e menciona que a dublagem (*voice-acting*) é intensa o suficiente para provocar algum gatilho, sobretudo através do uso de fones de ouvido. “Esquizofrênica” foi um adjetivo inadequado segundo a reforma antimanicomial brasileira, que corretamente reivindica que tratemos como sujeitos e não como diagnósticos todas as vítimas de sofrimento psíquico, uma vez que o próprio conceito do que é sofrimento psíquico é amplo e arbitrário demais. A opção de manter o termo acontece para manter pública essa discussão, que precisará invadir outros corpos textuais até encontrar lugar para dentro, idealmente, do ensino público.(ARBEX, 2019)

A identificação é um processo composto e complexo que ocorre sob vários prismas. Sendo assim, os protagonismos concebidos pelo processo autoral do *gaming* estão alinhados com a própria concepção desta equipe, sobre o que seria uma estética da interação **mais eficiente** que promoverá ou tensionará a identificação, que afetará a perspectiva do leitor enquanto este percorre a narrativa, que atravessará o avatar na composição de um personagem preenchido (de sentimento, personalidade e identidade) ou esvaziado (para que o leitor se sinta emulado na narrativa). Se é possível ponderar essas estéticas da interação, quais seriam algumas das consequências de pensar os jogos e seus leitores a partir delas?

5 Estéticas da Interação

A definição de avatar dicionarizada em 1815 (HARPER, 2020) começa com o conceito do avatar do divino que fora lido como uma “concretização de algo abstrato”. Nesta acepção, a divindade descenderia ao mundo material (concretização) vindo do mundo etéreo (abstrato). Seria o avatar em jogos um atestado de alguma ressignificação do termo, como que experimentássemos se o termo pode significar a relação “representante”x “representado”? As óticas que atravessam este documento apontam para tratar o avatar (narrativo, abstrato, virtual) como representante do leitor (material, concreto). Assim, a experiência de leitura aparenta inserir o leitor num lado específico da “avatarização”.

Se falamos em teoria literária, quais as implicações dessa inversão? Não parece tratar necessariamente de “sentir-se”personagem, tampouco deixar de “sentir-se”leitor, mas algum efeito da natureza do “sentir”deve tomar lugar, não-marginalmente, a partir do avatar enquanto ferramenta ou forma representacional. Uma definição aqui endossada é a de que “a experiência estética ocorre quando achamos que algo nos é prazeroso em virtude de sua forma”(KIRKPATRICK, 2011, p.23). Talvez seja cedo para advogar pelo espelhamento completo do conceito, como uma “abstração de algo concreto”, mas, se não podemos afirmar com certeza que esse trajeto tenha sido traçado por fins estéticos, é certo que ele tenha culminado em implicações estéticas. Numa análise histórica do que podem significar estes fins e implicações, Kant e Schiller são os maiores contribuintes do campo da Estética, diz Kirkpatrick em *Aesthetic theory and the video game*:

“Neste momento (no iluminismo do século XVIII), o status e o valor da obra de arte eram esclarecidos pela análise do seu lugar no sensorio humano. Se anteriormente a obra de arte boa era aquela que representava bem o mundo, agora o impacto que a representação poderia ter no sentido e gosto humanos que separaria as boas das ruins. ”

(KIRKPATRICK, 2011, p.4), tradução nossa.

Um dos saltos feito pela Estética enquanto área de estudos parece estar situado em oposição ao (e por isso próximo do) conceito mimético de representação. O objeto que proveria a experiência estética seria estimulante, incitaria um “sentir” como resposta. Para Kant, nessa experiência “notaríamos que nossa imaginação é arremessada contra nossa compreensão – conseguimos discernir ‘ordem e finalidade’ no objeto, mas não o seu propósito” (KIRKPATRICK, 2011, p.23). Parece natural que o embate teórico entre ludologia e narratologia tenha então sido fomentado por essa natureza ambivalente da experiência do jogar. Se observada nos mesmos termos da experiência estética Kantiana, podemos observar alguns paralelos: ela também ganha contornos de “finalidade e objetivo” discerníveis – o jogo verbaliza ou causa a inferência do que deve(m) ser o(s) objetivo(s) – e,

ao mesmo tempo e paradoxalmente, nossa fruição da experiência poderia ser atrapalhada ao estarmos condicionados a nos perguntar o “propósito” de jogar. Pelo menos mais uma outra aproximação pode acontecer se conseguirmos, diante de experiências estéticas de outra natureza, tatear e saborear este mesmo questionamento: sobre “propósito” de ler, de estar em contato com universos ficcionais etc.

Kirkpatrick abstrai desta dinâmica algo mais específico: o apreço por processos vazios (saltar, atirar, coletar itens - que se aproximam do brincar) seria central na dinâmica que envolve estética e jogos (KIRKPATRICK, 2011, p.229). Aqui, é claro o que está sendo endossado: tratar o jogar como experiência estética a partir do próprio ato de jogar, o que é essencialmente um preceito ludológico, em detrimento do que acontece narrativamente: o autor muitas vezes pontua que a narrativa-em-jogo comumente se apresenta como um processo ignorável, um detalhe textual enfadonho ou apenas pretexto, ilustrativo, do jogar.

Então, sob qual prisma os avatares podem ser enxergados neste que parece um embate teórico? Voltando aos processos que ele denomina vazios, parece que o autor também está atrás de uma definição da forma, da estrutura, do construto, e, a partir de características formais (KIRKPATRICK, 2011, p.32), busca pavimentar o caminho para uma discussão sobre estética. Isso é de fato parecido com o que estamos fazendo aqui. Mas tais processos vazios podem tanto ilustrar como alimentar sentidos e propósitos “maiores” que as ações esvaziadas, seja o jogar propriamente dito, seja suas relações com a “descoberta” do universo narrativo, ou, novamente, ambos.

Da mesma forma, “saltar”, “atirar” e “coletar itens” são excertos retirados de determinados tipos de jogos, o que dificilmente contribui para o entendimento dos jogos no geral, tampouco do alcance que a estrutura destes jogos pode abarcar. No que nos concerne, estas ações são exemplos exequíveis por determinados tipos de avatar, mas não de outros, e este seria um dos pontos centrais: são modalidades distintas que podem ser vistas como ideais estéticos distintos.

Podemos também observar esse avatar saltitante-atirador-coletor mencionado para atestar que, de maneira mais comum do que rara, estas ações podem ser percebidas como internas a um território de significação, de construção de sentido. Saltar, atirar e coletar itens são atos que podem ser postos tanto “internamente” como “lado a lado” a outros atos de jogar: “resolver enigmas”, “lidar com discursos” (interpretá-los, respondê-los), “interagir com cenários” (talvez o mesmo que interpretar cenários), “resolver problemas”, etc., todos podem ser pensados sem que uma primazia do ambiente mais narrativo tome lugar em detrimento do ambiente mais lúdico, sobretudo se tantos exemplos podem se encaixar nas duas definições.

Como exemplo, podemos nos atentar a este último ato para observar como ele pode derivar uma pluralidade de ilustrações: “problemas a serem resolvidos” através do jogar podem figurar, a depender do que ilustra essa jogabilidade, como símiles ficcionais de

questões objetivas (máquinas necessitam de energia para funcionar, criaturas necessitam de comida para sobreviver), mas também coletivas (sociais, políticas, endossar ou reprovar discursos, dar razão a determinado posicionamento e enfrentar outro), éticas e morais (faça o bem e será recompensando), enfim, questões narrativas ficcionais e seu enorme alcance. Um dos grandes caracteres literários talvez seja a capacidade de ressignificar, tornar metáfora e realçar a polissemia mesmo dos atos mais “objetivos”, a partir do momento em que são descritos e lidos sob determinadas perspectivas que salientem este ou aquele aspecto da experiência.

De volta a Kant, os padrões miméticos e de representação costumam figurar como pertencentes à natureza da visão, da ótica, da observação etc. Isso ilustra uma das maneiras encarar o processo de definição do que é estético”, ou seja, basear a discussão sobre estética na sua relação com o sentidos humanos. Talvez a partir daí aconteça a preferência por termos como “mídia” e “multimídia”, uma vez que é marcada uma distinção basal entre experiências estéticas oriundas de sentidos ou grupos de sentidos diferentes: a mídia seria “áudio+visual”, e a mídia interativa do *gaming* seria como deter “controle parcial” de um “áudio+visual”. Esta aproximação estaria praticamente subscrita à noção de importância dada pela ludologia, ou seja, encarando o jogo como um brincar intricado ou um esporte colorido. Nesta acepção, o que importa é o sentir imediato, não o sentir resultante da interpretação. Tal ótica preconizaria a observação e a avaliação da “fiscalidade” ou da “corporeidade” da experiência estética, e pondera a discussão nos termos, por exemplo, de projetar um indivíduo numa sala escura diante de um filme que ele deverá ver e ouvir, ou os movimentos do jogador em relação ao dispositivo controlador enquanto vê, lê, ouve e interage com o jogo, etc.

Aqui, deve haver lugar para a pretensão em tratar de uma estética que esteja atrelada às sensações que os processos relativos ao avatar desencadeiam, sejam eles lúdicos ou narrativos ou ambos. Dominic Arsenault, ao estudar gênero em jogos, se preocupa em pensar determinados parâmetros formais para que própria discussão sobre gênero faça sentido (algo similar pode ter acontecido no capítulo anterior, em que desenhamos os atributos do avatar), e também chega a uma conclusão tão conciliadora quanto a nossa:

“O gênero de um jogo não se vincula à uma lista de características isoladas e abstratas, mas ao desdobramento fenomenológico, pragmático, das ações através da experiência de jogo. O jogar é parcialmente funcional e parcialmente estético. O gênero de um videogame está enraizado na estética do jogo, não na mecânica. ”

(ARSENAULT, 2009, p.171), tradução nossa.

Tal qual “gênero”, o conceito de “avatar” se relaciona com os elementos que estruturam o jogo e com o efeito¹ que o funcionamento destes elementos poderia causar. Este

¹ A perspectiva de Kùklich traz “efeito” como objeto da Estética. À Poética concerne o estudo

efeito surge na experimentação da relação comandos → respostas possíveis, sendo esta uma das maneiras de definir o que é *gaming*. A experimentação e a jogabilidade formatariam a experiência, que surge através do jogar com os elementos formais (ARSENAULT, 2009, p.171). Mais constatação do que crítica, esta só poderia ser considerada “experiência estética” idealmente, sob condições de recepção adequadas e um leitor disposto.

Prossegue ponderando Arsenault:

“Eu arguí, analisando *Gears of War*, que uma ‘câmera-sobre-o-ombro’ pode compartilhar uma qualidade fenomenológica primordial com a ‘visão em primeira pessoa’ ao projetar uma visão subjetiva e favorecer a identificação jogador-avatar [...] *Gears of War* realiza uma série de operações que, ou expressam a subjetividade do avatar do jogador vivendo a ação, ou fazem o jogo se comportar como um jogo de tiro em primeira pessoa. Durante uma roadie, [a câmera] segue o personagem agachado, num ângulo mais baixo, restringindo a visão do jogador; e ao serrar um inimigo com a motosserra, o sangue respinga violentamente nas lentes da câmera (fictícia). Ambos os processos tentam aproximar a experiência do avatar quebrando a habitual segurança voyeurística do jogador. ”

(ARSENAULT, 2009, p.170), tradução nossa.

Muitos dos termos usados por ele também nos são caros, como “identificação”, “subjetividade” e “aproximação”, isso somado ao fato de que há algum reconhecimento do avatar enquanto pivô do que acontece na tela. Se a materialidade do que está sendo discutido começa na perspectiva, ela sempre acontece em relação ao avatar (a câmera), se trata de ações e interações possíveis, elas o são pelo avatar (jogabilidade), etc.

Difícil de ignorar, uma conexão profunda entre o avatar implícito da “primeira pessoa” e a jogabilidade militarizada de tiro-ao-alvo pode ser um sintoma da força da publicidade e do lobby industrial, e caberiam outras elucubrações possíveis num documento mais sociológico. Mesmo assim, estaríamos falando da manufatura de uma preferência estética por um “modo” de avatar. Essa dinâmica pode ter surgido num universo mercadológico, fortemente impulsionado pelo caráter faminto-por-inovação e faminto-por-vício das tecnologias contemporâneas, mas suas consequências e implicações, além de sociais, também podem ser semânticas e estéticas.

Se a compreensão de estética atravessar também os discursos que circundam os jogos, veremos que é utilizada a impressão que se possui acerca do potencial de determinado jogo, então, para discuti-lo: “sugerir um jogo para alguém é o ato de combinar o entendimento da jogabilidade de determinado jogo com a percepção que um indivíduo tem do ideal estético de outro” (KIRKPATRICK, 2011). Isto pode ser parafraseado, se inserirmos a equipe de desenvolvimento como ponto do eixo “autoral”: produzir um jogo seria, então, um ato de idealizar uma estética da interação através da concepção de uma

de regras e convenções literárias, à Hermenêutica o “sentido” da literatura, e à Estética, o(s) efeito(s). (KÜCKLICH, 2006, p.99)

jogabilidade, ou seja, da percepção de um ideal estético de um grupo hipotético de leitores-modelo. Essa percepção só pode ir até determinado ponto, uma vez que o objetivo maior do game design é criar um *meaningful play* (ARSENAULT, 2009). Entretanto, esse “jogar significativo” não é algo que imane ao jogo enquanto estrutura: os game designers não produzem o jogar diretamente, apenas o concebem indiretamente através da produção da estrutura, do funcionamento, das regras, do tipo de avatar.

Enquanto o caráter ficcional aproxima os jogos de uma discussão dentro da Teoria Literária (KÜCKLICH, 2006, p.108), é importante salientar que nós “ativamos” o jogo pelo jogar, de uma maneira neurologicamente diferente do que é “ativar” uma palavra ao lê-la (KIRKPATRICK, 2011, p.10). A agência pode ser tratada como processo de leitura e podemos tratar o jogo como texto, mas como ela é “sentida” ainda é algo que se conecta com uma ação que, mesmo não sendo, parece mais interventiva. O que sugere a sensação de controle se aproxima de “manipular telecineticamente um objeto virtual” (KIRKPATRICK, 2011, p.21)

É um passo relevante que possamos expandir nossa compreensão sobre essa “manipulação telecinética de objetos” na constatação de que ela rapidamente se mescla com a manipulação de avatares, o que retoma a importância de tratar as engrenagens da representação e da identificação articuladas com eles. Kirkpatrick (KIRKPATRICK, 2011, p.18) considera que só o fato de, ao jogarmos, produzimos experiências de coerência e atratividade suficientes a ponto de naturalizar tratá-los como “mundos virtuais” sugere que eles possuem propriedades estéticas poderosas e importantes.

A Estética não é uma área cujo objeto é a “sensibilidade”, e sim um terreno para pensar o “sensório paradoxal que tornou possível definir arte” (KIRKPATRICK, 2011, p.32). Como tal, não é necessário advogar “jogos enquanto arte” uma vez que o empréstimo de pressupostos da Estética, para fins retóricos, pode acontecer sem que esse salto precise ser dado, necessariamente. A questão do que uma obra “significa” ou que “sentido” ela denota parece inseparável da questão em torno de como a “sentimos”. E esse sentir deve importar a partir do momento em que enxergamos o espaço ocupado pelos videogames na cultura contemporânea (KIRKPATRICK, 2011, p.33).

Especificamente sobre Estética da Interação, agora em maiúsculo se considerarmos a nossa tentativa de dar melhores contornos e robustez ao termo, sua definição deve estar apoiada na relação entre:

- Com o que o jogo se parece: a temática, as cores, as formas, os ritmos, os textos, o avatar e os demais elementos que podem ser recortados para análise. Mais relevante do que isso, o potencial de polissemia em apresentá-los como óbvios ou abstratos, implícitos ou explícitos, metafóricos ou denotativos.
- Como o jogo se dirige ao avatar: o teor de comunicação que emerge nessa manipula-

ção de cores, formas, cenários e perspectivas, além do quão explícitas são as próprias instruções de como jogar. Se há fraseados, se há música, e sobre o que a presença ou ausência deles evoca, em suma, como o jogo se faz entender para o leitor através do avatar.

- Como o avatar se dirige ao jogo: na leitura dos mundos virtuais, dos lineares e dos não-lineares, dos repetíveis/cíclicos, permanece a importância do conjunto de comandos → respostas que culmina na sensação de interferência e interação. Em outras palavras, se o avatar se caracteriza pelo seu potencial de “liberdade”, ela estaria ainda limitada à dinâmica de: “Este botão faz o avatar saltar. O leitor ‘decide’ quando e em que direção se salta. Eis um conjunto de plataformas e buracos.” Seja saltar a plataforma, percorrer o labirinto ou navegar a situação social-fictícia, o leitor se sente portador de algo que perturbaria o status passivo da plataforma digital, se joga sozinho, ou o status social do mundo virtual online.
- Como acontece a interação e como ela é sentida: a condição linear de um corpo textual descritivo e o “mundo aberto” de alguns jogos impõe tensão à abordagem narratológica, por exemplo, ao mesmo tempo em que as perspectivas do leitor e do avatar se cruzam e se relacionam de maneiras que podem ser análogas ao conceito de foco narrativo, como dito. Além disso, a narrativa pode ser um motor ou somente um pretexto para as interações possíveis, marcando ideais estéticos distintos, mas ambos internos à Estética da Interação.

Naturalmente, voltamos a mencionar questões próprias da representação, quando falamos em “teor de comunicação” ou do entendimento de processos que têm como objetivo representar. Os atributos do avatar, de personalização, implicitude e expressividade corroboram para alegarmos a existência das dimensões estética e representacional intrínsecas a ele. Se a aparência, a perspectiva e o universo emocional das personagens são bases bastante possíveis aos estudos literários e importantes como tal, a capacidade de alterar a aparência, de acessar perspectivas outras e sentir-se responsável pela resposta emocional de uma personagem podem, cabalmente, trazer implicações que podem encontrar, nos estudos literários, uma terminologia que aproxime algumas discussões centrais nos diversos modos de realizar ficção.

Anteriormente, postulamos que tratar dos jogos digitais implicaria em lidar com um desses modos, um cujas obras podem apontar para ideais de Estética da Interação distintos. Eles se distinguiriam de outros veículos, certamente, mas também seriam distintos entre si, numa discussão que, até certo ponto, se aproxima da questão de gênero (*genre*). Gênero e Estética da Interação são conceitos que se distanciam se definirmos a segunda como algo ligeiramente mais amplo, que se abarca, expande e conecta as definições de jogabilidade (como o jogo e o avatar se dirigem um ao outro, mecanicamente),

estética (como a interação é sentida), representação (o que aparenta, com o que se parece) e identificação (sob que parâmetros o leitor se aproxima do avatar). No mesmo sentido, gênero acaba servindo à um seccionamento que preconiza uma lógica mercadológica, antes da analítica. O gênero *Indie* (independente), por exemplo, fala mais do contexto e das condições de desenvolvimento do que de Estética da Interação, se pensada como acima.

Não é revolucionário atestar que o ambiente interativo é capaz de enunciar verbalmente. Talvez assumamos, de antemão, que a própria natureza da linguagem verbal fora responsável por parte da complexidade e pelo caráter narrativo/ficcional dos jogos digitais. Entretanto, se os textos interativos não-verbais (e os menos verbais) mantiverem características formais em comum com os demais, o avatar e a interação com certeza estarão incluídos.

Sendo assim, e sendo o jogo como texto capaz de enunciar audiovisualmente e interativamente, os modos de representação e identificação foram aqui ponderados como acompanhantes de um texto que “propõe”, mas também a partir da “resposta” à proposição, do avatar instável, cuja reação é rápida o suficiente a ponto de ser confundida com a própria ação².

Até as regras, que se alicerçam num código aparentemente rígido, podem ser alvo da interação: “brincar” com as regras, nesse sentido, é o mesmo que reprogramar, e compõe uma Estética da Interação outra, mais interventiva, mas ainda identificável em outros veículos: reprogramar um jogo seria análogo a reescrever ou parafrasear um texto.

Por fim, ter postulado acerca da Estética da Interação não possui outro objetivo que não o de explorar um caminho para a compreensão dos jogos digitais assim como sua influência e alcance no contemporâneo, ao mesmo tempo em que os próprios jogos servem de ferramenta para que continuemos avaliando, validando ou tensionando a Teoria, o ensino, a leitura e a interação enquanto fazeres sociais cuja prática incita ser transformadora.

² Podemos conjecturar que é a agilidade do sistema que confere peculiaridades à categorias como o ritmo, a expectativa pela tréplica, entre outras. Estas, por si só, não são estranhas ao estudo literário, mas diferem em natureza quando observamos a maneira como elas se expressam nos ambientes digitais.

6 Considerações

As forças de inovação tecnológica que os jogos digitais carregam como "aura" podem facilmente conotar certa novidade do tema enquanto pesquisa acadêmica. Sabemos que este não é o caso, e é importante alegar a efervescência e a transdisciplinaridade do debate sem desconsiderar as mais de três décadas de contribuição de pesquisadores e estudiosos diante do advento do *gaming*. Para adicionar mais uma ótica acerca de como os jogos passaram a ocupar a posição que eles ocupam na experiência contemporânea, foi necessário analisá-los em termos de forma, da maneira como eles formatam o espaço para criar possibilidades de ressignificação, identificação e sentido, que foi o intento deste. Os jogos se apresentam como um resultado de integração entre forma e conteúdo que resulta no avatar, ou seja, que “entrega” para o leitor um instrumento cujas funções são executadas de maneira esteticamente rica ou prazerosa (KIRKPATRICK, 2011).

“Como se dá o *gaming*?” é uma pergunta que precisa ser entendida através do entendimento de diversos recortes, sobre “como se joga”, “com o que”, “o que se vê enquanto se joga”, “do que se trata o jogo” etc. Utilizar pressupostos da estética para discutir jogos já figurou como tentativa de colonizar os jogos com bagagens de disciplinas alheias (KIRKPATRICK, 2011, p.79). No entanto, esse mesmo uso de pressupostos pode fomentar observações que acontecem a caminho entender melhor as definições características dos jogos, e sobre quais delas encontrariam símiles nas definições da obra ficcional, da experiência estética, da representação e da identificação.

Naturalmente, este processo também evidencia os distanciamentos e incongruências entre os tipos de texto, e talvez o principal deles seja o “modo” ou “meio”: na era digital, esses meios sofrem atualização numa velocidade frenética, desde o surgimento do “console” (o dispositivo computador cuja função começa apenas com o *gaming*), até os dispositivos de “realidade virtual” e outros emergentes. Mouse, teclado, controles, sensores de movimento, entre outros, figuram como intermediários das linguagens interativas, e também podem figurar como eixos definidores de estéticas da interação, num estudo cuja corporeidade não foge à alçada literária, mas que merece um espaço próprio. Kirkpatrick (2011) sugere que a dança e a movimentação dos dedos num instrumento musical se assemelha à operação rítmica de dispositivos como o teclado, por exemplo.

De qualquer forma, operar a máquina “pela qual se manipula telecineticamente os objetos virtuais” contribui para que os dispositivos controladores sejam tratados como os intermediários primários ao mesmo tempo em que o avatar, sendo o intermediário que é, acaba ofuscado e arremessado para uma região de menor importância. Para nós, basta salientar que, se estes dispositivos modulam o acontecimento do avatar, também

modulariam o modo como o avatar dita a interação.

Além da interação, postulamos que o outro alvo dessa dinâmica “avatarizante” é a perspectiva pela qual tal interação acontece. Entretanto, estaria essa perspectiva realmente “além” da interação? A ótica adotada aqui tratou a “perspectiva” como uma qualidade estética do fenômeno interativo, o que pode ser visto como um modo de aproximá-los enquanto conceitos. Sob o risco de arriscar ser transdisciplinar e pecar por excesso, adotamos a premissa de que, por mais instigantes que possam ser os encadeamentos psicológicos, filosóficos e políticos do tema, o levantamento de questões literárias não pode estar sempre a serviço de áreas outras.

Recapitulando, sugerimos a princípio engajar no *gaming* como algo capaz da polissemia do audiovisual e de certa ilusão de interferência ou interatividade. O avatar emerge como conceito a partir do momento em que conseguimos observar essa marionete-marionetista, híbrida leitor-personagem, operando para modular a maneira como experienciamos o jogo. O avatar prende o leitor em suas regras enquanto fornece a impressão de que esse leitor está livre para explorar a narrativa, desde que entenda o jogar. Independente do jogo que utilizarmos como exemplo, teremos a impressão geral de que o avatar sempre quer representar o leitor.

Então, a partir da ideia de representação, os jogos demonstram saber ministrar truques de espelho, cuja dissecação é possível ao discurso analítico. A relação d"o que é representado"e "para quem se representa"não parecia aceitar que esses pontos sejam tão aproximados: nominalmente, a pedra pintada no quadro hipotético de Mitchell (2010) está, enquanto tinta e enquanto pedra, relativamente distante do "leitor"do quadro. Falamos em "relativa distância"apenas agora, uma vez que pudemos observar que o avatar e o leitor compartilham de uma problemática que envolve justamente a proximidade entre eles.

Em seguida, lidamos com o conceito de jogo, sobre como a plataforma exhibe uma sequência de acontecimentos que nos distraem da premeditação teatral do programa. Chamamos isso, sem encontrar problemas, de **ambiente** digital, por sua qualidade de promover **ambientação** e por proporcionar uma maneira para que nós possamos percorrê-lo.

Percebemos então que seria necessário, para tratar do avatar com alguma suficiência, lidar com a questão da "inter-ação", "ação interativa", no caminho para a proposição de um jeito de descrever essa "ação de percorrer"o ambiente narrativo, sem o risco de utilizar termos irrefletidamente. Lidar com o jogo enquanto texto nos deu ferramentas para tratar a interação como algo análogo à leitura. Voltamos a atenção para avaliar a qualidade dessas ações interativas no que se refere à sua capacidade real de interferir modificando a obra. Como essa capacidade é nula, e idealmente todas as interferências precisam ser previstas e programadas, a interatividade real do jogo não precisa ser visto como algo essencialmente diferente de leitura e interpretação.

Com o método inspirado por Felski (2019), centralizamos novamente o avatar na discussão do *gaming*: discriminamos pontos retóricos a partir da relação do leitor com o avatar e sobre como essa relação é provocada e modulada. Denominamos atributos a serem pensados em função da identificação proposta por Felski, e os encontramos em determinados níveis de intensidade e sobreposição. O resultado foi a concepção da personalização, da implicitude e da expressividade, nesses termos. De maneira geral, coube identificar que os seis extremos do espectro proposto (reduzidas ou ampliadas personalizações, implicitudes e expressividades) podem fecundar seus próprios trunfos no que se refere aos argumentos relativos à endossar identificação.

Em personalização, tratamos do avatar *customizável*, e como ele pode ser tratado caso estejamos falando de jogos que possibilitam ou não a convivência entre leitores, *online*. Nos dois casos, essa personalização, descrita como a capacidade de alterar a aparência do avatar à escolha, é uma fração do *gaming* que parece tentar promover a sensação de individualidade, mesmo que num ambiente padronizado, no sentido de já estar previsto e desenhado. Nos casos *online*, a demanda por essa sensação de individualidade pode mascarar ainda mais a padronização, borrada pelo próprio número de opções. Variavelmente, determinados jogos vão exercitar a relação entre aparência e agência do avatar, momento no qual a personalização interfere na experiência de maneira mais preponderante.

Em implicitude, trouxemos os casos em que muitas figuras podem ser alvo, concomitante ou alternado, do controle do avatar. O primeiro impulso parece ser atestar que esta fragmentação pede que tratemos de múltiplos avatares. Apesar disso, discursos e pistas apontam, a todo momento, para uma figura de autoridade que muitas vezes sequer habita a tela. Implícito, o comandante orienta, organiza e gerencia os vassallos, e vai, por exemplo, sofrer as consequências da má administração, ora bélica, ora econômica, a depender do jogo e de qual instante desse jogo pretendemos analisar. A estrutura narrativa que conota uma figura implícita utilizaria essa ausência em vias de frutificar determinada identificação: a sensação de autoridade, seja por emular um ambiente "sala de controle" ou por propor uma perspectiva de cima-para-baixo (que seria uma perspectiva associada ao divino) incita uma relação interativa com um cenário que precisa do leitor sentado na cadeira de comando e, portanto, instiga a identificação do leitor com esse papel. A implicitude enquanto conceito também foi utilizada para tratar de casos em que ela acontece parcialmente, como é o caso dos jogos em primeira-pessoa: não enxergar o avatar inteiro, apenas os membros superiores, emulando a posição dos olhos com a "câmera" relativa ao corpo desse avatar, figura como um tipo de identificação que quer se apoiar em como enxergamos o mundo real no cotidiano.

Em expressividade, observamos o avatar em busca de visualizar o que nele é autônomo: quais respostas ele emite "sozinho", sem que consigamos acusar um comando do leitor de tê-las causado. Assim, este último eixo abarca representações de personalidade

que eventuais avatares possam expressar. Isso encontra muita relevância na discussão sobre o personagem propriamente dito, e o avatar vai figurar como um modo de articular a experiência que envolve identificação através do contato com uma personagem parcialmente controlada. Por outro lado, um avatar pouco expressivo poderia desempenhar sensação análoga à do avatar implícito: uma figura esvaziada que dê espaço para que o leitor reaja sem um "intermediário emocional" óbvio.

Experimentamos a aplicabilidade desses atributos numa discussão sobre Estética, para medir, entre outras coisas, a viabilidade de argumentos cujas dialéticas se ancoram nas categorias desenhadas no capítulo anterior. Por último, somamos as arguições em torno dos conceitos literários de representação e identificação como instrumentos para endossar a possibilidade de estéticas da interação, sugerida aqui e ali no percorrer do texto dissertativo como um todo.

Vamos, enfim, reiterar que consideramos decisivo pensar no avatar como leitor-personagem uma vez que algumas poucas implicações disso já puderam fomentar toda nossa argumentação. Sob uma ótica literária, a figura do avatar encontra questões, discussões e soluções terminológicas abundantes a partir do momento em que a enxergamos como um modo de representar identificação.

Referências

- ADAMS, T. A. . Z. *Dwarf Fortress*. 2006. Developed and Published by Bay 12 Games. Citado 2 vezes nas páginas 15 e 33.
- ARBEX, D. *Holocausto Brasileiro*. Editora Intrínseca, 2019. ISBN 9788551004647. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=OJmHDwAAQBAJ>>. Citado na página 57.
- ARENANET. *Guild Wars 2*. 2012. Published by NCSoft. Citado 4 vezes nas páginas 15, 42, 46 e 47.
- ARSENAULT, D. Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, v. 3, p. 149–176, 10 2009. Citado 3 vezes nas páginas 61, 62 e 63.
- BATEMAN, S. et al. Effects of view, input device, and track width on video game driving. In: . [S.l.: s.n.], 2011. p. 207–214. Citado 2 vezes nas páginas 15 e 53.
- BAUER, S. S. A. . A. *Owlboy*. 2016. Developed and Published by D-Pad Studio. Citado na página 56.
- BJÖRK, S.; JUUL, J. Zero-player games - what we talk about when we talk about players. In: *CGAMES 2012*. [S.l.: s.n.], 2012. Citado na página 42.
- BOGOST, I. The rhetoric of video games. In: *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, 2007. p. 117–139. Disponível em: <<http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/dmal.9780262693646.117>>. Citado na página 37.
- CALVINO Ítalo. *Se um viajante numa noite de inverno*. second. [S.l.]: Editora Companhia das Letras. Tradutor: Nilson Moulin., 1999. Citado na página 40.
- CAMERON, J. *Avatar*. 2009. Distributed by 20th Century Fox. United States,. Citado na página 27.
- CAMPBELL, J. *Herói de Mil Faces, O*. Cultrix/Pensamento, 2004. ISBN 9788531502941. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=whnkPQ8GWN0C>>. Citado na página 54.
- CRAWFORD, G.; RUTTER, J. Digital games and cultural studies. In: _____. *Understanding Digital Games*. United Kingdom: SAGE Publications, 2006. p. 148–165. ISBN 9781412900348. Citado 3 vezes nas páginas 19, 24 e 39.
- DIDIER, D. B. . C. M. . S. *Starcraft II*. 2010. Developed and Published by Blizzard Entertainment. Citado 3 vezes nas páginas 15, 51 e 52.
- ECO, U.; FEIST, H. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. Companhia das Letras, 1994. ISBN 9788571643970. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=HGvqwAEACAAJ>>. Citado na página 39.

- FELSKI, R. Identifying with characters. In: _____. *Character: Three Inquiries in Literary Studies*. University of Chicago Press, 2019. (TRIOS), p. 77–126. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=rfoFwwEACAAJ>>. Citado 7 vezes nas páginas 19, 21, 22, 43, 44, 55 e 57.
- FOX., T. *Undertale*. 2015. Developed and Published by Toby Fox. Citado na página 41.
- GAMES., L. *Habitat*. 1986. Published by Quantum Link, Fujitsu. Citado 2 vezes nas páginas 27 e 35.
- HANNA, S. Exploring game aesthetics. In: *DiGRA 2009 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Brunel University, 2009. ISBN ISSN 2342-9666. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.58198.pdf>>. Citado na página 38.
- HARPER, D. *The Online Etymology Dictionary*. 2020. Book. Citado 2 vezes nas páginas 27 e 59.
- HJELTE, R. *A theory of Games — Games as aesthetic experience*. 2019. Disponível em: <<https://medium.com/@Krumbukt/2-a-theory-of-games-games-as-aesthetic-experiences-5674b0395cdd>>. Citado na página 40.
- JUNIOR, M. S. Teodoro da S. Apontamentos sobre a narratividade e a aspectualização do ato de jogar no jogo super mario world. v. 12, p. 85–111, 2019. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/16834>>. Citado na página 50.
- JUUL, J. The magic circle and the puzzle piece. In: PRESS., P. U. (Ed.). *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. [S.l.]: Universität Potsdam, 2008. p. 56–67. Citado na página 23.
- KIRKPATRICK, G. *Aesthetic Theory and the Video Game*. Paperback. [S.l.]: Manchester University Press, 2011. Citado 8 vezes nas páginas 19, 24, 32, 59, 60, 62, 63 e 67.
- KIRRIEMUIR, J. A history of digital games. In: JASON RUTTER & JO BRYCE. *Understanding Digital Games*. [S.l.]: SAGE Publications Ltd, 2006. cap. 2, p. 21–35. Citado na página 24.
- KONIETZKO, M. D. . B. *AVATAR, the Last Airbender*. 2005. Nickelodeon Animation Studios. Califórnia, United States. Citado na página 27.
- KRZYWINSKA, G. K. . T. Film studies and digital games. In: JASON RUTTER & JO BRYCE. *Understanding Digital Games*. [S.l.]: SAGE Publications Ltd, 2006. cap. 7, p. 112–128. Citado na página 25.
- KüCKLICH, J. Literary theory and digital games. In: JASON RUTTER & JO BRYCE. *Understanding Digital Games*. [S.l.]: SAGE Publications Ltd, 2006. cap. 6, p. 95–111. Citado 3 vezes nas páginas 23, 62 e 63.
- MISRA, N. *The OM Mala*. 2018. Disponível em: <<https://www.quora.com/Does-the-Avatar-movie-title-come-from-the-Sanskrit-word>>. Citado na página 27.

- MITCHELL, W. J. T. Representation. In: LENTRICCHIA, F. AND MCLAUGHLIN, T. *Critical Terms for Literary Study*. second. University of Chicago Press, 2010, (Critical Terms). p. 11–22. ISBN 9780226472096. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=T4LB8tvp7GEC>>. Citado 3 vezes nas páginas 19, 29 e 30.
- MOORE, M. H. . K. Community, identity and digital games. In: JASON RUTTER & JO BRYCE. *Understanding Digital Games*. [S.l.]: SAGE Publications Ltd, 2006. cap. 10, p. 166–182. Citado na página 24.
- MURRAY, J. H. *Hamlet No Holodeck (Em Portuguese do Brasil)*. Paperback. [S.l.]: Unesp, 2003. ISBN 978-8571394964. Citado 2 vezes nas páginas 40 e 42.
- NINTENDO. *Super Mario World*. 1990. Developed and Published by Nintendo EAD. Citado 3 vezes nas páginas 15, 50 e 56.
- PYRAMID. *Patapon*. 2007. Published by Sony Computer Entertainment. Citado 2 vezes nas páginas 15 e 52.
- RICOEUR, P. *Time and Narrative*. [S.l.]: University of Chicago Press, 1984. v. 1. 59 p. Citado na página 22.
- SHAKERI, M. A. A contribution to epistemology : Immanency in Saussure and Hjelmslev. In: *Le Cours de Linguistique Générale, 1916-2016. Le devenir*. Paris, France: [s.n.], 2016. Disponível em: <<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01742137>>. Citado na página 36.
- SILVA, A. C. J. da. *A personagem em videogames - Avatar/Persona : no limiar entre o sujeito, a identidade virtual e a ética derridiana*. Tese (Doutorado), 2016. Faculdade de Letras. Disponível em: <<http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/7127>>. Citado 2 vezes nas páginas 31 e 35.
- STEPHENSON, N. *Snow Crash: A Novel*. [S.l.]: Spectra, 2003. Citado na página 27.
- THATGAMECOMPANY. *Journey*. 2012. Developed and Published by Sony Computer Entertainment and Annapurna Interactive. Citado na página 42.
- THEORY, N. *Hellblade: Senua's Sacrifice*. 2017. Developed and Published by Ninja Theory. Citado 2 vezes nas páginas 42 e 57.
- TOLKIEN, J. *The Lord Of The Rings: One Volume*. HarperCollins, 2012. (The Lord of the Rings). ISBN 9780547951942. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=y14dILkcqm4C>>. Citado na página 48.
- TROTSKY, L. A escola poética formalista e o marxismo. In: *Teoria da Literatura - Formalistas Russos*. [S.l.]: Editora Globo. Porto Alegre,, 1978. p. 71–88. Citado 2 vezes nas páginas 29 e 30.
- VALVE. *Dota 2*. 2013. Developed and Published by Valve Corporation. Citado 4 vezes nas páginas 15, 42, 48 e 49.