

Avatares – Da sua natureza mítica aos processos de avatarização orientados por procedimentos interativos, discursivos e literários: Diálogos

Wagner Santos Araujo*

RESUMO:

Esse artigo tem como objetivo apresentar diferentes reflexões acerca do conceito de “avatar” a fim de estabelecer procedimentos de ordem conceituais capazes de representar sua natureza. Para tanto, a presente investigação se valerá de um procedimento teórico-analítico e para evidenciar sua natureza estereotipada, ideológica, discursiva, interacional, bem como contextual, se valerá da análise do Roteiro de Jogo digital “ Casa Verde” desenvolvido como projeto e produto final da disciplina de RTC – Redação Técnica Científica.

Palavras chave: Avatar. Roteiro. Literatura. Sigo. Jogos digitais.

O Avatar e sua relação com o Mito

O termo “avatar” tem sua origem no contexto religioso, mas é sobre o espaço virtual que o termo ganhou espaço e relevância, sobretudo no ambiente dos jogos digitais. Ele foi popularizado no campo dos jogos eletrônicos, por meio da sugestão feita no livro *Snow Crash*, de Neal Stephenson (1992). Na ficção, o escritor trata de um ambiente virtual tridimensional em rede onde os usuários poderiam adotar personalidades, viver outra vida ou apenas estender sua existência. Segundo as ideias de Stephenson sobre ao conceito de “avatar”:

As pessoas são pedaços de software chamados avatares. Eles são os corpos audiovisuais que as pessoas utilizam para se comunicarem umas com as outras no metaverso. [...]. Seu avatar pode ter a aparência que você quiser, limitada somente por seu equipamento. Se você é feio, pode tornar seu avatar bonito. Se você acabou de sair da cama, seu avatar pode estar vestindo roupas bonitas ou com maquiagem profissional (STEPHENSON, 1992, p. 33-34).

O termo avatar é de origem sânscrita *avatāra*, conceito advindo do Hinduísmo que significa "descida de uma divindade do paraíso (à Terra)". Segundo o hinduísmo, *Vishnu* vem ao mundo de diversas formas, chamadas de avatares, que podem ser humanas, animais ou uma combinação dos dois. Esse conceito data de cerca de 500 a. C. e esteve presente por anos na tradição oral antes de ser transcrito em um antigo texto Hindu conhecido como “Garuda Purana”, o qual trata dos dez avatares usados pelo deus Vishnu para realizar trabalhos especiais na esfera humana. Todos esses avatares aparecem ao mundo quando um grande mal ameaça a Terra. Os avatares de Vishnu são: Matsya, que se configura enquanto Peixe; Kurma, representado pela Tartaruga; Varaha, o Javali; Narasimha, o Homem-Leão; Vamana, o Anão; Parashurama, o Homem com o machado; Rama, o arqueiro; Críxena (Krishna) Buda, o Iluminado Sidarta Gautama e Kalki, o espadachim montado a cavalo.

Segundo os preceitos religiosos do Hinduísmo, que permeiam o conceito de avatar, nove desses avatares já estiveram presentes na Terra, restando apenas um a ser conhecido – o Kalki, o espadachim montado a cavalo. Sob essa perspectiva, pode-se dizer que o avatar, dada a sua representação simbólica e justificativa amparada no contexto religioso, traz consigo argumentos para a sua representação em uma determinada história, em um determinado tempo e em um determinado espaço. Tal argumento, ou melhor, justificativa para o uso de um determinado avatar tem uma relação muito próxima aos mitos instaurados nas diferentes civilizações.

A palavra “mito” é grega e significa contar, narrar algo para alguém que reconhece o emissor do discurso como autoridade sobre aquilo que foi dito. Assim, Homero (*Ilíada* e *Odisséia*) e Hesíodo (*Teogonia*

e *Dos trabalhos e dos Dias*) são considerados os educadores da Hélade (como se chamava a Grécia) por excelência, bem como os *rapsodos* (uma espécie de ator, cantor, recitador) eram tidos como portadores de uma verdade fundamental sobre a origem do universo, das leis etc., por reproduzirem as narrativas contidas nas obras daqueles autores.

O mito, configurado e orientado sobre modelos de narrativas “surpreendentes”, “fantasiosas”, com teor moralizante (no sentido educativo), na maioria das vezes, coloca o homem em uma posição de fraqueza e conseqüentemente dependente de um ser de força superior capaz de livrá-lo dos males vividos, podendo ser eles seus próprios vícios e ou desvios de conduta.

Cada civilização criará histórias e personagens que poderão justificar a necessidade de acreditar em algo ou mesmo para tentar responder questões de ordem religiosa, fenomenológicas, cujas respostas nem a ciência é capaz de responder de forma imediata e exata. Sob essa perspectiva, ainda que a filosofia promova a reflexão, a construção de saberes sobre tais fenômenos, a ciência, enquanto instância de produção, inovação e tecnologia, tem dificuldade em encontrar respostas segundo procedimentos e métodos desvinculados à história, isto é, desvinculados da gênese da questão. Quando as encontram, são de modo relativizados e plausíveis de refutação aos procedimentos adotados, perpetuando assim, a ideia de que a ciência não tem dono e todos podemos nos valer dela para defender um determinado ponto de vista sobre o mundo, a fim de atendermos nossas necessidades.

Embora o conceito de mito, vinculado à narrativa seja importante para compreensão do conceito de avatar, uma vez que as implicações terminológicas pressupõem a narratividade como elemento em comum, é sobre o conceito de mito trabalhado por Assmann, 1983, que adota os pressupostos teóricos e metodológicos a partir dos trabalhos de Blumenberg, 1979 que essa relação mito e avatar estará mais bem evidenciada ao longo desse trabalho.

Assmann, assume de Blumenberg, 1979 o conceito da constância icônica (*ikonische Konstanz*) que é responsável pela identidade do mito. A constância icônica, isto é, a permanência constante de elementos recorrentes ao longo dos séculos, pautados na representação imagética, em contextos e gêneros literários variados e são apresentados por Assmann sob o conceito da constelação.

Para identificar a essência do mítico, Assmann, 1983 prefere não destacar a “narratividade” de um tema, mas a sua “iconicidade”. Nesse sentido, ele considera insuficiente e simplista o conceito que define o mito como uma *história + differentia specifica* (por exemplo, “um mito é uma história dos deuses”). Para o autor, para considerar um mito em toda sua abrangência histórica é preciso perceber a presença dos elementos recorrentes que Assmann, 1983 chama de “constelação” ou “ícon” (plural “ícons”; em alemão: *das Ikon, die Ikone*).

O termo “constelação” considera o fato de que, por trás de textos que aparentemente falam na linguagem do mito, mas não desdobram contextos narrativos, não têm a obrigatoriedade de resgatar o mito enquanto representação de um contexto fechado por suas características tipicamente universais, mas a sua referenciação deve ser compreendida como complexos de sentidos pré-míticos que se desdobram em mitos completos apenas em alguns casos, ao longo da história, quando assim forem necessários.

Por meio de procedimentos analíticos, podemos perceber que tal estratégia é muito comum em roteiros de jogos, quando são avaliadas as escolhas linguísticas de representação das personagens, pois alguns nomes dados às personagens retomam o mito. Por esse mito ser algo culturalmente marcado e designador de modos, condutas e ações, independente da relação que ele tenha com a história do jogo, ou seja, a referência ao mito, dada pelo processo de nominalização não garante a retomada da história mítica na história do jogo, podendo essa ser totalmente aleatória à história que nome mítico carrega. O contrário também ocorre, pois muitas vezes a escolha do nome de uma determinada personagem procura estabelecer a relação do mito com a narrativa em que esteja vinculada, ainda que a narrativa ocorra sob outras combinações temáticas, mas cuja convergência se estabeleça pela persona que a personagem carrega ao longo de suas incursões na narrativa do jogo. Essa retomada no tempo presente pode ser compreendida como intertextualidade sob o aspecto de citação, alusão, paródia, paráfrase ou empréstimo.

Assim, podemos dizer que a constelação tem sua vida mitológica própria, e a iconografia e fraseologia mitológica de uma cultura são transferidas pelas imagens e constelações fundamentais de um determinado mito, sem que se refira a ele (de modo obrigatório) na condição de citação ou alusão cada vez que aparece uma determinada constelação, um determinado ícon. Cada mito refere-se a um universo de imaginários, de maneira muito concreta, elaborado em imagens, também fora dele, numa abundância de imagens, ritos e textos que, embora sejam dialógicos, sua materialidade em termos de cognição é independente.

Nesse sentido, a premissa é que as constelações têm seu significado em si e podem ser separadas por completo do enredo, como podemos perceber no uso dos avatares. Elas podem ter suas matrizes na história, representar um modo de ser vinculado a aspectos constitutivos de uma identidade de poder, influência sobre os outros ou representação de valores, atitudes, etnias, beleza e mesmo vícios e ações negativas, sem necessariamente estarem submersas em narrativas que as justifiquem como tais. Desse modo, o mito está presente na imagem que o avatar projeta sobre quem o escolheu ou sobre quem os cria, não somente nos elementos tipicamente presentes na narrativa, ainda que eles sejam retomados consciente ou inconscientemente por quem os assume dentro de um processo de interação. Sob essa perspectiva, a narrativa do mito pode ser assumida por diferentes pessoas, em diferentes contextos enunciativos, mantendo descrições mais ou menos fechadas em si.

O conceito de avatar trabalhado nesse estudo prevê pelo menos dois aspectos significativos, além de sua base dialógica com o conceito de mito. O primeiro de sua construção é sempre relacional e justificada por uma necessidade representativa de um “Eu” assumido pelo avatar, por um “tu”, justificado pela necessidade e pela forma como o “Eu na condição de Avatar” por ele é visto, de um “Ele” - a história que justifica a sua representação nas diferentes manifestações. Logo, o primeiro aspecto a ser considerado é o da enunciação enquanto elemento auxiliar na caracterização do avatar, tanto na condição de manutenção e divulgação de constelações, quanto na vertente de recontextualizações previamente adotadas no projeto de jogo. O segundo aspecto, muito vinculado ao primeiro, a ser considerado é o papel generalizante e representativo de modelos estereotipados de descrição, atuação (enquanto ação) e formação discursivo-ideológica, aspectos que serão tratados pela análise do discurso de linha francesa mais adiante.

Segundo Benveniste, 1989, “é na linguagem e pela linguagem que o homem se constitui como sujeito” (pag.286). Essa afirmação nos faz pensar em dois elementos fundamentais da relação: linguagem e subjetividade. A primeira, enquanto um bem material e de essência do homem, algo imanente, a segunda, enquanto a relação dessa linguagem construída pela interação com o outro. Considerando que a subjetividade tratada por Benveniste, 1989 elucida a enunciação como um ato individual marcado por um jogo interlocucional, entre um “eu” e um “tu” em um tempo e um espaço, surge o questionamento acerca da concretude desse jogo de atores e suas “subjetividades” no ambiente do ciberespaço, sobretudo no que se refere à formação e a apropriação de avatares no ambiente virtual. Assim, é possível indagar como as marcas de sujeito são expressas nesse ambiente, uma vez que os avatares, pela relação de alteridade já expressa em sua gênese lhe garante o papel de sujeito? O tempo e o espaço são capazes de representar fidedignamente esse “aqui e agora” criado e por vezes eternizados pelo ambiente virtual? O que tornaria essa enunciação um ato único no contexto de apropriação de avatares, se também são qualificados como elementos estereotipados? São sobre esses questionamentos que a presente pesquisa se estabelece e se justifica.

Os avatares: enunciação, signo e subjetividade – reflexões

Antes de estabelecer a relação entre avatar, enunciação e subjetividade de modo analítico, faz-se necessário salientar o que se pretende discutir, quais são os aspectos determinantes enquanto instancia material, discursiva e representativa do sujeito no ambiente virtual e como são operados tais elementos em sua constituição. Faz-se necessário também promover uma reflexão acerca do conceito de

subjetividade atribuída ao conceito de língua, linguagem, avatar, enunciação no ambiente ciberespacial, *locus* de produção, representação e de interação de avatares na modernidade.

Uma vez tratado o conceito de avatar, a partir de sua gênese na religião, bem como na relação ao conceito de mito, a reflexão agora segue uma ótica analítica com vistas a compreender sua natureza intrínseca e promover reflexões possíveis com os fenômenos relacionados à linguagem. Sob essa perspectiva, para se compreender o conceito de subjetividade, faz-se necessário compreender o conceito de língua tratado por Benveniste, 1989. O conceito de língua tratado pelos estudos de Benveniste se diferencia do de Ferdinand Saussure, uma vez que a vê como essencialmente social, concebida no consenso coletivo. Para o teórico da enunciação, “(...) somente a língua torna possível a sociedade. A língua constitui o que mantém juntos os homens, o fundamento de todas as relações que por seu turno fundamentam a sociedade” (BENVENISTE, 1989, p. 63).

Diferente de Saussure, 2002, que pensava na língua como um código fechado em si mesmo, estruturado por signos, Benveniste, 1989 vê a língua enquanto instância de interação capaz de construir coletivamente sentidos e a sociedade em si. Nessa perspectiva, o “avatar” não pode ser visto como um signo fechado, à medida que sua composição física, psicológica, social e cultural é resultante de adesões sociais, ou seja, é pela coletividade que um avatar se justifica como tal. Todavia, não podemos desconsiderar que o avatar também é um signo, que assim como a própria definição de signo tratada por Ferdinand Saussure é vista por muitos teóricos e linguistas como escorregadia, o Avatar seria um tipo de signo que não se define ou se caracteriza por si só. Trata-se de um signo de interação.

Para ilustrar essa perspectiva relativizada do signo, que só passa a ser mais bem compreendida quando a dupla relação “significado” e “significante” também é compreendida pela perspectiva da arbitrariedade. Vejamos a tentativa do autor em definir o signo:

O signo soma, sema, etc. Só se pode, verdadeiramente, dominar o signo, segui-lo como um balão no ar, com certeza de reavê-lo, depois de entender completamente a sua natureza, natureza dupla que não consiste nem no envoltório e também não no espírito, no ar hidrogênio que insufla e que nada valeria sem o envoltório. O balão é o sema e o envoltório – o soma, mas isso está longe da concepção que diz que o envoltório é o signo, e o hidrogênio a significação, sendo que o balão, por sua vez, nada é. Ele é tudo para o aerosteiro, assim como o sema é tudo para o linguista (SAUSSURE, 2002, p.102-103).

Segundo o estudioso, a sua natureza não está nem na forma, nem na ideia, no conceito em si. Saussure denomina o signo de sema e a forma, ou o significante, de soma, mostrando a dificuldade em denominar o signo. A metáfora do balão no ar demonstra o quanto o conceito de signo é escorregadio, ou complexo para se apreender. Assim, por meio dessa metáfora é possível entender que o signo é um balão no ar, e esse “por sua vez, nada é”. Para ele, mesmo ao dominar o signo, ou seja, ao compreendermos a sua natureza, os estudiosos só podem segui-lo como um aerosteiro segue um balão no ar, e só pode reavê-lo em terra, quando o balão deixa de ser, ou seja, a sua anatomia é revelada enquanto constituintes, mas a sua representação não.

Assim, a noção de arbitrariedade é de extrema importância para a compreensão do signo, pois nos permite compreender que um significante não está intimamente relacionado, preso, afixado e dependente a um significado correspondente. Isso porque não há razões para tal união, ela é sempre imotivada. Mesmo quando Saussure evidencia a existência de uma arbitrariedade relativa, ela é relativa a outro signo absolutamente arbitrário, logo, as combinatórias serão sempre arbitrárias. Saussure, 2002 dá um exemplo na edição de 1916 - a palavra dezenove, motivada por dez e nove, que por sua vez são absolutamente imotivadas (SAUSSURE, 1996, p. 152-153).

Em consequência ao princípio de arbitrariedade, é possível afirmar que um signo pode se desfazer, no momento em que desfizer a sua união estabelecida por um significante e um significado, bem como que um significante pode unir-se a outro significado qualquer e assim sucessiva e reciprocamente. Deste modo, a união que resulta num signo não pode ser vista como eterna, pois um

significante não está colado a um significado, ele pode estar “alocado” e essa característica “transitiva” é responsável para compreendermos a língua enquanto entidade de múltiplas transformações e ressignificações. Além disso, permite a variabilidade de sons e sentidos. Como não existem razões explicáveis para um significante unir-se a um significado, podemos inferir que a união ou o equilíbrio instaurado pelo signo “formado” se dá quando significante e significado são proporcionais e inseridos em contextos culturais mais ou menos convergentes.

Ainda que a metáfora do balão procure promover novas perspectivas sobre o status de signo enquanto entidade fechada, é com o pensamento de Émile Benveniste sobre a língua, ainda que na condição de signo, que ela ganha novas perspectivas e motivações para propor novos esclarecimentos, permeados pelo funcionalismo em vez de sua estrutura. O autor propõe dois planos de sentido que possibilitam novas perspectivas analíticas: o semiótico e o semântico.

O plano semiótico vai ao encontro do pensamento de Saussure, pois confere o signo significando no sistema, ainda que arbitrariamente. Benveniste vê a língua no seio da sociedade e da cultura porque, para ele, o social é da natureza do homem e da língua. Logo, o avatar, embora seja uma projeção de escolhas do homem, que organiza e sistematiza o próprio sistema de escolhas, será o conjunto de informações contextualizadas que o justificam enquanto provido de uma identidade mediada e/ou espelhada do homem em função do homem e para o homem.

A tecnologia, o ambiente da internet, a cibercultura propriamente dita, podem ser compreendidos como instâncias para manifestação dessa construção discursiva, de modo a tentar representar identidades coletivamente legitimadas pelo discurso e no discurso. São, portanto, contextuais, circunstanciais e formados segundo intencionalidades advindas pela relação do “eu” e do “tu” dentro de uma determinada enunciação. Pode-se dizer que também estão inseridos nesses contextos para realizar um determinado objetivo, assim como os avatares eram escolhidos pelo deus, em uma determinada época com o objetivo de cuidar, salvar e resolver problemas aqui na Terra, como é postulado pela ideologia Hinduísta e por outras culturas que se valem do mito para perpetuar preceitos e ensinamentos.

Dentre os contextos em que os avatares estão veiculados, cibercultural é aquele que é mobilizado e orientado pela criação de diferentes enunciações. Tais enunciações são ordenadas por um “eu” anterior ao acesso do ambiente virtual, seja ele configurado pelas redes sociais, ou por comunidades de jogos online. Esse “eu” assume o “eu-avatar” que pode ser representado por uma imagem, ou grafos ilustrativos, bem como desenhos em quadrinho, ou por um conjunto de informações capazes de definir um determinado perfil em redes sociais etc., sob a estratégia de espelhamento da realidade.

O espelho, por mais que projete a bidimensionalidade, se vale de cenas enunciativas sempre únicas e por isso estagnadas, já o ambiente virtual é capaz de eternizar um modo de ser durante uma determinada cena enunciativa. A partir do momento que o eu anterior assume o eu-avatar, nesse ambiente, novas enunciações são criadas e modificadas durante os diferentes acessos, e por diferentes dinâmicas de interação. Essas enunciações são marcadas por “subjetividades” que estabelecem um certo nível de “verossimilhança” capazes de aproximar ao máximo os agentes/usuários das condições naturais que regem a representação da realidade do homem, bem como promover a comunicação instaurada e ordenada por um conjunto de crenças, valores e modos diversificados de representação.

O espelho pode reproduzir os movimentos do ilocucionário, mas o ambiente virtual pode, por intermédio da intermídia, mediar esses movimentos assíncrona ou sincronicamente, depende, todavia da internet, dos softwares e da intenção do interlocutor. Ao relacionarmos essas enunciações aplicadas a cada acesso, a cada troca de página, a concepção de avatar terá essa dupla relação – o eu-anterior e o eu-avatar, ainda que se apresente ao outro sob a imagem de uma fotografia capaz de representa-lo ao outro sob adjetivos e enunciados previamente escolhidos. Assim, a subjetividade marcada pela gênese da linguagem passa a ser também vista no ambiente virtual como pertencente à categoria de análise denominada *ethos*.

Os estudiosos da retórica designavam pelo termo *ethos* a construção de uma imagem de si destinada a garantir o sucesso do empreendimento oratório. Roland Barthes, 1970 define o *ethos* como

“os traços de caráter que o orador deve mostrar ao auditório (pouco importando sua sinceridade) para causar boa impressão: é o seu jeito [...]. O orador enuncia uma informação e ao mesmo tempo diz: sou isto, não sou aquilo”.

A escolha de um avatar está intimamente associada a esse pensamento – a subjetividade marcada pela tentativa permanente de designar individualidades e um modo de ser pautado no modo em que o “ser” usuário se enxerga e ao modo pelo qual quer que a audiência o enxergue – orientada, portanto, pela escolha de uma imagem ou de enunciados que o caracterizem perante os outros. Todavia, ao mesmo tempo em que o avatar é capaz de representar “subjetividades”, ele também apresenta um conjunto de generalizações prototípicas resultado de diferentes modelos de representação de personalidades. Essas são orientadas por descrições determinantes de um modo de ser e de agir em um determinado contexto, assim como as constelações e os mitos que são constituídos e quando retomados, circunscritos por ações e reações que podem ser vivenciadas por diferentes pessoas, em diferentes momentos de interação e a cada acesso ao ambiente virtual.

O ambiente da cibercultura – das redes sociais propriamente ditas, a partir desse conceito –, torna-se propício para a exposição de uma imagem ou imagens capazes de relacionar os diferentes “eus” aos diferentes “tus” numa dimensão desprovida de fronteiras discursivas, mas inseridas em um modelo de comunicação capaz de explicitar subjetividades a partir do conceito de “escolhas” e de arranjos ciber-sociais. Essas escolhas são enquadradas e por vezes alusivas a estereótipos representativos de um papel social, etnia, modismos, questões sazonais etc., ou seja, de convenções relativamente arbitrárias, assim como a própria concepção de signo.

Ainda sob a perspectiva da escolha, que também é orientada por modelos mais ou menos prontos, com categorias generalizantes, cada internauta, ou jogador pode escolher diferentes características para compor-se enquanto “ator” naquele ambiente. Logo, o avatar pode ser escolhido e ou construído para atender um tipo de linguagem, uma intenção comunicativa e uma interação específica para aquele momento que sempre será considerado como único e efêmero. Ele não necessariamente precisa ou necessita promover um espelho de si para outros, mesmo que certas marcas psicológicas possam ser visivelmente convergentes, isto é, a identificação do “eu” usuário ao eu-avatar construído ou em construção.

A partir dessas considerações, podemos aplicar as três premissas básicas oriundas do procedimento metodológico do interacionismo simbólico, de maneira a ter o seguinte quadro: a ação dos atores é derivada da significação; essa significação advém ou surge das interações sociais; e, por fim, as significações são empregadas pelos atores sociais nas interações sociais grupais, que, por sua vez, modificam as próprias significações. Seguindo esse raciocínio, faz-se necessário compreender essas relações supracitadas dentro do modelo internacionalista simbólico.

Segundo a vertente do interacionismo simbólico, os seres humanos agem em relação ao mundo segundo significados que o próprio mundo lhe oferece. Tais significados surgem a partir da interação social com os demais indivíduos e são manipulados por um processo interpretativo da pessoa que se relaciona com eles. Grosso modo, essas são as três premissas nas quais o interacionismo simbólico se baseia. Diferente de outras vertentes que analisam tipos de comportamentos como fruto de fatores de ordem psicológica e/ou sociológica, para o interacionismo simbólico, os significados são parte fundamental para a formação do comportamento, conseqüentemente para sua análise e adesão.

Assim, a questão dos significados que são atribuídos e considerados como fundamentais para compreensão do “eu” sujeito fora do ambiente de interação e o eu-avatar – aquele já inserido, logo assumido enquanto enunciador de uma ou de várias enunciações, no contexto cibercultural propriamente dito, poderá apresentar divergências que, nessa situação, pode ser respaldada pelos diferentes níveis de escolha. Tais escolhas poderão estar circunscritas ao que o site lhe propõe enquanto possibilidades de escolhas, ou circunscritas às representações já trazidas pelo “eu-usuário” que passará a se valer do “eu-avatar” para assumir-se enquanto ator de interação no ambiente do jogo ou de redes sociais. Pode-se, portanto, compreender o significado enquanto algo intrínseco e natural ao elemento propriamente.

Outra forma é entender o significado como uma expressão dos fatores psicológicos. Nesse caso especificamente, marcados e inicialmente concedidos ao elemento pelo indivíduo para quem esse elemento possui significado, ou seja, a primeira pessoa que o usuário admitirá enquanto possuidor de significado, o próprio “eu-usuário” na interação assumida por si mesmo na condição de “eu-avatar”.

O interacionismo simbólico defende que o significado é formado por meio do processo de interação humana, ou seja, são produtos sociais. Nessa perspectiva, no momento em que ele se assume enquanto “eu-avatar”, ele está assumindo e fazendo escolhas que já foram preestabelecidas socialmente. Assim, pode-se afirmar que o avatar, embora sua natureza mítica, atrelada ou não a uma narrativa que o defina enquanto tal, não se configura isoladamente da apropriação do sujeito-usuário, pois, parafraseando Blumer, 1980, “para um indivíduo, o significado de um elemento nasce da maneira como outras pessoas agem em relação a si no tocante ao elemento”

Convém salientar que o interacionismo simbólico enxerga o uso do significado não apenas como a reprodução ou aplicação de significados já existentes, mas do uso que é feito a partir de um processo de interpretação. Logo, a escolha de um avatar é decorrência de processos interpretativos da representação desse “símbolo” e posteriormente da forma com esse símbolo é visto enquanto agente/ator capaz de mobilizar diferentes interações.

A interpretabilidade, nesse sentido, configura dois momentos fundamentais para o funcionamento e validação dos procedimentos decorrentes das escolhas regidas pelo eu-usuário na transição para sua condição de “eu-avatar”. O primeiro momento se instaura pela premissa de que o indivíduo especifica para si mesmo quais os elementos são capazes de promover significado para ele, isto é, a interação na dimensão comunicativa do indivíduo dele com ele mesmo. O segundo momento confere o poder transformador assumido pelo indivíduo, ou seja, transforma significados segundo a situação em que se encontra e na direção de seus atos, nesse caso, na pessoa do “eu-avatar”. A interpretação será vista como um processo formativo e os significados serão utilizados para orientar e formar ações.

A vertente internacionalista simbólica preocupa-se com o empenho dos seres humanos em agir enquanto indivíduos, interagindo entre si nas diversas situações, constituindo assim a sociedade humana. Essa interação é responsável pela formação do comportamento.

Da avatarização à análise de composição de modos de representações: reflexões

Para Bressan & Silveira, 2011 Avatar é um processo complexo, múltiplo, em rede, com várias amplitudes (ou escalas) no ambiente do jogo ou plataforma, mas não se limita a esse ambiente lúdico ou se fecha em si mesmo, pois não é apenas uma unidade (ou peça individual) e tampouco está separado do jogador (ou usuário) que o controla.

Os autores iniciam o trabalho, analisando o processo de avatarização presente no jogo de tabuleiro, do xadrez. Segundo eles, a escolha para análise desse jogo de tabuleiro recaí sobre o xadrez pelo fato de ele ser uma “máquina de avatarização” bastante complexa e útil para entendermos a dinâmica das contemporâneas plataformas online e ambientes imersivos diversos. De acordo com Mark Meadows, no xadrez existem mais avatares do que jogadores: “O xadrez possui avatares que existem tanto na peça individual (torre, cavaleiro, etc.) quanto na perspectiva do jogador, tanto em alto-nível, do ponto de vista da câmera em terceira-pessoa, quanto da perspectiva de primeira-pessoa do xadrez” (MEADOWS, 2008, p. 20).

Para Meadows, existem dois níveis gerais de avatarização disponíveis no xadrez que serão aqui contextualizados tais quais aparecem em seu trabalho *Avatares em jogo: interfaces, processos e experiências*: a) no nível individual de cada peça (primeira pessoa); e b) na visão de jogo do jogador (terceira pessoa). Entretanto, parece-nos que o autor desconsidera o fato de que, durante a interação entre as peças e jogadores, há ainda outro nível intermediário, na medida em que o jogador considera (1) sua visão de jogo (chamaremos de isométrica), a qual se realiza em meio à (2) visão de cada uma de suas peças (primeira

pessoa) em interação com (3) as outras peças do mesmo conjunto, visão esta que seria uma espécie de terceira pessoa.

Nesse sentido, podemos entender que existem pelo menos três escalas de avatarização disponíveis para cada um dos jogadores durante uma partida de xadrez. Cada escala de avatarização promove a predominância de ações específicas durante o jogo, a saber:

Tipos de Escalas de Avatarização no Xadrez (para cada jogador)		
Visão da peça (1ª pessoa):	Visão das peças (3ª pessoa):	Visão Isométrica (todo):
Regras específicas, com base na característica intrínseca do tipo de peça. (ex: Cavalos: se movimentam em "L" em todas as direções)	Combinação das possibilidades de movimento de cada uma das peças com o próximo movimento de outras peças que fazem parte do conjunto do jogador.	<ul style="list-style-type: none"> - Movimentação geral - Movimentações possíveis a partir de conhecimento de vida do jogador, experiências anteriores e conhecimento das regras do xadrez - Dimensão extragame (não se limita à plataforma do jogo)

Cruzamento geral de escalas de avatarização, a partir da interação entre os jogadores				
Visão Um/Um	Visão Um/Todo	Visão Todo/Um	Visão Todo/Todo	Visão Geral
Cada peça de um jogador em relação ao movimento de cada peça do outro. 1ª Pessoa x 1ª Pessoa	Cada peça de um jogador em relação ao movimento de todas as peças do outro. 1ª Pessoa x 3ª Pessoa	Todas as peças de um jogador em relação a cada uma das peças do outro. 3ª Pessoa x 1ª Pessoa	Todas as peças de um jogador em relação a todas as peças do outro. 3ª Pessoa x 3ª Pessoa	Identificação de padrões de peças e suas possibilidades de evolução no jogo, considerando tanto o outro jogador quanto o próprio conjunto de peças e suas estratégias de jogo (não se limita à plataforma). Isométrica x Isométrica

As tabelas acima contextualizadas visam propor um modelo de análise, tendo como base os aspectos tecnológicos na composição de avatares, bem como elucidar aspectos que ultrapassam a dimensão descritiva e contextual do ato de escolha realizada pelo sujeito-usuário antes e durante o processo de interação.

Convém salientar que haverá, para análise que se propõe nesse trabalho, adaptações, e retomadas de conceitos referentes a formação discursiva, ideologia e representação. Para tanto, far-se-á necessário descrever um procedimento didático específico para o referido tratamento. Trata-se, pois da contextualização de um procedimento de produção de roteiros que visa a transferência da realidade instaurada pela literatura para a linguagem de roteiro de jogos digitais.

Após essa contextualização, as tabelas acerca do procedimento de avatarização se relacionarão à obra "O alienista", de Machado de Assis, e à proposta de criação de roteiro para fins de jogos digitais. Por se tratar de um procedimento que se vale também do modo com que as personagens da obra serão conduzidas e percebidas como avatares pelos jogadores, faz-se necessário contemplar para a presente análise teorias referentes ao conceito de leitura. Essas serão expostas conforme a temática da análise propriamente dita.

Procedimentos metodológicos

Premissas - Procedimentos

A ideia de promover a atividade de construção de roteiro a partir de uma obra literária surgiu durante a preparação de uma aula para os alunos do primeiro semestre de Jogos Digitais da FATEC de Carapicuíba, São Paulo. O gênero roteiro é familiarizado por eles, por se tratar de uma de suas ferramentas no processo de criação de jogos, independentemente da plataforma. Antes dessa escrita, os alunos tiveram aulas referentes à noção de gêneros textuais, tipologias, paratexto, intertextualidade, etc. Após a exposição desses tópicos, fora solicitado que os alunos lessem a obra “O Alienista” para discussão na aula subsequente.

Foram tratados aspectos referentes à teoria literária – teoria do conto, modelos de focos narrativos, construção de personagens, tipos de narradores e aspectos referentes à sequência textual descritiva para discussão a respeito do cenário, descrição das personagens etc. Foram duas aulas destinadas para essa atividade e, então, associando ao gênero textual roteiro foi lançada à turma o desafio de torná-la em um jogo, mais especificamente a criação do roteiro de jogo com apelo comercial capaz de ser jogado no ambiente ciberespacial – o Facebook.

Lançado o desafio iniciou-se o processo de leitura e construção do roteiro. O roteiro passou a ser uma produção única da turma, enquanto projeto “interdisciplinar” - ainda que fossem realizadas apenas pela disciplina de RTC, tinha esse caráter interdisciplinar à medida que os elementos presentes na composição desse gênero textual estavam vinculados a outros saberes, tais como desenhar, programar etc.

A turma foi dividida em grupos e todos interagiam via Facebook, por se tratar de uma atividade coletiva. O grupo no Facebook foi criado com a intenção de promover discussões pertinentes referentes à melhor solução para o problema: como tornar uma obra clássica com tantos aspectos que envolvem a reflexão, compreensão de conhecimentos de cunho filosófico em um roteiro com apelo comercial e que se enquadrasse à temática interativa do ambiente das redes sociais – o Facebook propriamente dito?

O roteiro baseado na obra “O alienista” ganhou, grosso modo, a seguinte identidade, respondendo às perguntas que nortearam o desenvolvimento do projeto:

- Nome do jogo: Casa Verde; gênero: action RPG; plataforma: PC (jogo desenvolvido para redes sociais); faixa etária: +14 anos
- Enredo: A história do jogo toma como base a busca pelo conhecimento da mente humana pelo alienista Simão Bacamarte, que tranca algumas pessoas que são tidas como “loucas” em um sanatório chamado Casa Verde para observar suas patologias e a possível cura para elas.
- Personagens: Simão Bacamarte (jogador), ou seja, todos os jogadores assumem esse avatar, NPCs principais (*non playable characters*): Crispim, D. Evarista, Padre, Barbeiro, Prefeito. No modo cooperativo, um dos jogadores será um assistente na Casa Verde, e no modo versus, será outro pesquisador. Há também o povo da cidade, espalhado por todos os cenários.
- Cenários: Rua Principal, Casa do Bacamarte, Casa do Boticário, Casa Verde, Praça, Câmara, Barbearia.
- Objetivo: Prender pessoas na Casa Verde com base nos diálogos, aumentar o nível de conhecimento da mente humana sem causar uma revolta popular.

Etapas do desenvolvimento:

- Construção do jogo: Foi pensado em criar-se um jogo didático, porém divertido, baseado no conto “O Alienista”, de Machado de Assis. O próprio jogo se ambienta nessa esfera literária do

conto e também conta com seus personagens originais, porém usa de um vocabulário mais leve, datado da época atual.

- Descrição dos personagens: A aparência das personagens será descrita quando o *concept art* for avaliado e aceito. Quanto à psique do personagem principal, é fiel ao conto; fazendo-se distante de sentimentos humanos pelo seu amor à ciência e questionamento de tudo.
- Cenários: Existem sete cenários disponíveis para interação. Em cada um o jogador irá encontrar NPCs (*non playable characters*), onde se darão os diálogos, e também onde estarão as possíveis “vítimas” de Bacamarte, bem como os que estão contrários a essa experiência.
- Interação com os cenários: A interação com o cenário se dá por cliques onde se informa o nome do lugar, como "Casa Verde". Os cenários estão interligados pela Rua Principal e há um mapa onde o jogador pode conferir sua localização.
- Ação/luta: Dependendo das escolhas que o jogador fizer, ocorrerão algumas lutas entre as personagens. A principal delas é a Revolta dos Canjicas e o jogador deve evitar ao máximo que ela ocorra. Para atacar, o jogador utiliza o mouse e é mostrada uma barra de pontos de vida do jogador e do oponente, indicando o status de dano. O jogador deve tomar cuidado com três barras que mostram o nível de raiva, uma do padre, uma do barbeiro e uma da população. O padre não tem nenhuma influência das outras, porém influencia o povo em 25%; barbeiro sofre influência das outras (5% do povo e 10% do padre), e influencia na influência do povo em 10%; o povo: a barra de revolta é influenciada por todas as outras, sofrendo 25% da influência do padre e 10% do barbeiro. Caso uma das barras chegue a 100 % temos uma revolta popular (Revolta dos Canjicas) e um possível *Game Over*. A escolha da matriz norteadora da barra de influência, presente no jogo, foi a alternativa para tratar o conceito de alienação, controle, sem chocar diretamente os jogadores, com o termo tratado enquanto níveis ou grau de alienação presente nas diferentes formas de formação discursiva, pautadas nos papéis sociais a que cada personagem representa.
- Menu: O menu é composto das opções “novo jogo”, “continuar”, "salvar”, e depois que o jogador termina o jogo, aparece a opção “Bônus”, que mostra as artes do jogo. O menu é acessível pela barra de espaço.
- Modos de jogo Modo Cooperativo: Dois jogadores jogam juntos e tentam achar "pacientes" para a casa verde. Modo *single player* (História): A mesma temática do modo cooperativo, porém como o próprio modo diz é *single player*. Segue a história do conto, ou seja, a reprodução contextualizada da obra literária aos moldes da narrativa aceitável dos jogos digitais. Modo versus: Ambos os jogadores conectados à internet tentam descobrir quem é o sujeito, provido de deficiências avaliadas por Simão Bacamarte enquanto louco na cidade e quem o encontrar primeiro vence.
- Comandos: 1 clique - seleciona opções escolhidas pelo jogador. 2 cliques – seleciona NPCs e/ou jogadores se estiver no modo online e ataca se estiver no momento de ação / barra de espaço - abre o menu com as opções do jogo.
- Objetivo: O jogo foi desenvolvido visando atrair a atenção do público para a questão da leitura de obras clássicas, usando da interface dos jogos para atizar a curiosidade e promover um maior conhecimento sobre elas. A interação do jogador é dinâmica, de modo que prende a atenção pelas escolhas que ele faz sobre as personagens, sobre os cenários e outros componentes do jogo, de modo que o leva a buscar mais sobre o conto original e também a conhecer outras obras literárias do mesmo autor. Como é desenvolvido para ser um jogo integrado a redes sociais, visa alcançar um grande número de jogadores simultaneamente.

Análise/ Resultados

Convém salientar que a versão exposta na sessão anterior, foi a versão escolhida pela turma e que nesse trabalho é utilizada a fim de discutir o conceito de avatares e a função identitária com os jogadores nos diferentes processos de interação. Nesse primeiro momento, conforme fora elucidado, valida-se a perspectiva de interação motivada pela apropriação do avatar nas atividades lúdicas no ambiente cibercultural, ou seja, do jogo. No segundo momento, sob a perspectiva discursiva da apropriação de avatares nos processos de interação no ambiente das redes sociais, do Facebook propriamente dito. A análise deverá levar em consideração alguns aspectos:

1) O processo de avatarização será resultado, isto é, consequência da leitura que o roteirista tem sobre a obra e de como ele antecipa e infere a aceitação do outro, nesse caso, o sujeito-usuário dos avatares construídos;

2) Por se tratar de leitura, aspectos referentes à estereotipação, enquadramento a determinadas formações discursivas vinculadas à representação de simulacros, só promoverá o efeito previsto pelos seus idealizadores se a relação verossimilhança e verdade possibilitar um nível de aceitabilidade coerente, ainda que os gráficos, a arte promova ao usuário-avatar, as fronteiras entre os mundos real e irreal, independente da história encrustada nos processos de interação de um determinado jogo em si.

3) As personagens serão tratadas nessa sessão atendendo o modelo da tabela de avatarização, enquanto peça – a análise será realizada somente sobre o personagem de Simão Bacamarte, principal personagem do modelo de jogo construído pelos estudantes e sua avatarização se justificará pelos dois tipos de interação considerados pelos idealizadores do jogo. A primeira *Single Player* e a segundo Modo Versus. As ações das personagens, sobretudo Simão Bacamarte, na primeira parte da 1ª tabela têm as seguintes características:

- 1ª Categoria: Regras específicas com base na característica intrínseca do tipo da peça: Simão Bacamarte, não só pode ser representado, como deve personificar a ciência. Ele pode ser concebido enquanto um personagem com as seguintes características estereotipadas: usar ou não óculos; a ciência é a sua consciência, ou seja, é o discurso da ciência que determinará suas ações no contexto do jogo; poder vinculado a esse discurso, bem como a capacidade de decidir o futuro dos outros, ou seja, representação mítica da imagem de deus da justiça, ainda que essa justiça esteja vinculada a interesses meramente científicos. Visão da Peça: primeira pessoa, ou seja, sujeito-usuário é peça integrante da narrativa, envolve-se com ela e sob o avatar – Simão Bacamarte assume a interação no ambiente.
- 2ª Categoria: Combinação das possibilidades de movimento de cada uma das peças, com o próximo movimento de outras peças que fazem parte do conjunto do jogador – Bacamarte só pode se valer movimentos vinculados à repreensão construída pela base do discurso científico – ela mostra os argumentos e a partir deles consegue colocar o outro personagem dentro da Casa Verde. Seu movimento é discursivo, incisivo e sempre para frente, ele não pode recuar, tem o poder de mobilizar o outro sempre para a sua frente, ou seja, para o manicômio. Visão das peças em 3ª pessoa.
- 3ª Categoria: Movimentação geral para frente – a direção de avante é positiva e configura as marcas estereotipadas da personagem, pelo menos no primeiro momento da narrativa. Movimentações possíveis a partir do conhecimento da vida do jogador e experiências anteriores – a direção para frente, controlada pelo jogador em 3ª pessoa justifica o domínio que o jogador tem da situação. Todavia, isso pode ser mudado a partir do momento em que ele tiver de avaliar seus argumentos para

colocar personagens como o prefeito que terá força em função do papel social que representa, bem como do boticário que de todos os personagens parece ser o menos influenciável. Nessa perspectiva, o andar de costas será uma forma de reconhecer na figura da personagem a perda do seu poder argumentativo, que também pode ser orientado, enquanto recuo, a reação do outro frente a seus argumentos científicos.

Dimensão Extragame (não se limita a plataforma do jogo). Nessa categoria, sob esse recorte, pode-se dizer que o conhecimento da obra poderá facilitar a movimentação do jogador para assim, na figura do sujeito-avatar conseguir atingir os objetivos do jogo. Outro aspecto presente nessa categoria é o poder enunciativo, a ação do jogador-mestre pode ser resultado da ação do outro jogador, ou seja, avalia-se o procedimento do outro, para assim prosseguir, como se não existissem regras fechadas para o andamento do jogo, embora seja mais aplicado no modo versus. Segundo os processos de avatarização, essa perspectiva analítica corresponde à visão isométrica – o todo do jogo. Nota-se que sob essa terceira categoria de avatarização o elemento norteador está circunscrito à relação que se tem do todo – cenário conhecimento antecipado das ações do outro, conhecimento pontual da narrativa e do objetivo do jogo. Tais categorias podem ser esquecidas ao longo do jogo. Geralmente os jogadores aprendem a temática da história e do jogo, jogando.

O segundo procedimento analítico da relação avatarização e o roteiro de jogos a partir da obra literária traz outras seis categorias e estão vinculadas aos diferentes modos de interação, bem como o tipo de jogo/jogabilidade. Primeira pessoa – o sujeito-usuário imerso ao mundo do jogo; terceira pessoa – sujeito-usuário na condição de sujeito-avatar e pode enxergar assim suas ações nesse outro mundo – o mundo do jogo. Neste momento, o jogador, segundo propósitos particulares, escolhe a melhor forma de se enxergar dentro desse universo. As escalas contextualizadas dentro de um modelo analítico nos fazem perceber que o jogador, na condição de sujeito-usuário, também é um avatar. As seis categorias a seguir deixam isso bem claro:

- Visão Um/Um – O sujeito-usuário não pode escolher outro, a não ser Simão Bacamarte como avatar. Logo, a sua participação no jogo e consciente da sua atuação, ainda que haja a identificação com a história ou mesmo dos traços físicos e psicológicos da personagem. É, portanto, a avaliação de um sobre o outro. Um de servir como instrumento de negação do sujeito e o outro da apropriação de um novo sujeito – o sujeito-avatar. Focalização em primeira pessoa. O movimento do avatar em relação ao movimento de outro avatar ou objeto do jogo.
- Visão Um/Todo – Ainda que o personagem (sujeito-avatar) a ser assumido pelo jogador (sujeito-usuário), não tenha muitas escolhas, ele pode assumir os objetivos do jogo e assim vivenciar uma história que em outras condições não viveria. Ele poderá reconhecer o todo, os cenários e assim atuar sob a perspectiva do avatar. Focalização transitória – da primeira pessoa para terceira pessoa. O movimento do avatar em relação ao movimento dos outros jogadores. A pseudo ideia de estar sozinho naquela narrativa e o desenvolvimento da narrativa enquanto fruto e ou consequência da sua ação.
- Visão Todo/Um – Nesse momento, não é o sujeito-usuário quem irá avaliar, mas o sujeito-avatar, na sua participação consciente ou não do cenário, da narrativa que irão proporcionar um olhar direcionado ao jogador. Embora essa relação pareça irreal, é sob o convite das combinatórias do todo que o jogador, na sua unidade se vê convidado a assumir esse novo papel, ainda que seja provisoriamente. É a visão do todo, do jogo enquanto representação gráfica de uma narrativa, do tipo de jogo, jogabilidade e níveis de escolhas e fases que irá representar, pelo discurso do eu-

usuário a aceitação ou não aceitação da história. No caso do jogo “Casa Verde”, alguns atributos podem servir como fundamentais para a representação dessa totalidade: a disposição dos cenários, a caracterização das personagens, o objetivo do jogo, cores, verossimilhança, etc. Focalização da terceira pessoa para a primeira pessoa, essa assumida pelo sujeito-usuário. Todos os elementos da narrativa são importantes para a realização de suas escolhas interativas, vinculadas, sobretudo ao objetivo do jogo.

- Visão Todo/Todo - Essa perspectiva assume no processo de interação a composição geral da narrativa e a participação do sujeito-usuário enquanto peça fundamental para todas as etapas do jogo e para a obtenção do sucesso, isto é, completar todas as etapas a partir de sua importância na dimensão partitiva e totalizante da narrativa do jogo. Não há apenas um procedimento a ser considerado como importante, mas todos, tudo está integrado, as personagens são e estão vinculadas aos cenários e às fases da narrativa. Cada ação, mediada ou não por procedimentos previstos são importantes. A Casa Verde influencia, da mesma forma que Simão Bacamarte influencia os demais personagens para a entrada e permanência na casa. Focalização de terceira pessoa para terceira pessoa. O sujeito-usuário é consciente de suas escolhas.
- Visão Geral – Identificação de padrões de peças e suas possibilidades no jogo, considerando tanto o outro jogador quanto o próprio conjunto de peças e suas estratégias de jogo (não se limita à plataforma). Seria um momento que contempla todas as demais visões e focalizações. Sendo, portanto, mais maduro e consciente de seus atos antes da apropriação do sujeito-avatar. Assim, o Simão Bacamarte é conhecedor da história e por ganhar status de protagonista, independente da jogabilidade, sabe quais os caminhos a seguir.

A análise atribuída ao jogo criado pelos alunos se faz relevante à medida que pode promover a manutenção temática, bem como a criação e análise de avatares constituídos enquanto pertencentes a um olhar, ainda que individual, pautado ao teor subjetivo que a literatura promove aos seus leitores, bem como uma representação coletiva, como é o caso dos papéis sociais presentes na obra literária “O alienista” e que estão estereotipados no jogo – ainda enquanto projeto, ou seja, roteiro – e àquela que é constituída pela relação de identificação dos usuários com o jogo na esfera discursiva do ambiente da cibercultura.

Sob essa perspectiva, o avatar é resultado desses dois movimentos: a individualização e a generalização. Sabe-se que o discurso literário, dependendo da escola em que a obra se insira, a interpretabilidade é consequência de um modelo de leitura polissêmico, dialógico e aberto às diferentes interpretações e contextualizações. O leitor pode se identificar a um determinado personagem e sofrer junto com ele, do mesmo jeito que pode vibrar por suas conquistas, orientados, sobretudo por níveis pontuais de identificação – resultantes dos diferentes processos de adesão.

Quando essa identificação é consequência de uma visão não aparente e as personagens são construídas e orientadas da mesma forma, ou quando a poeticidade e o uso dos jogos de linguagem permitem criar diferentes formas de identificação, vemos o uso de um discurso literário polissêmico. Trata-se, pois, de um signo aberto, livre, desprovido de uma ideologia ou modos de ser ou agir e a finalidade é projetar a realidade sob uma perspectiva particular e por vezes discordante da realidade.

Por outro lado, essa representação mediada por avatares a partir de obras literárias, como é o caso da análise trazida nesse trabalho, na condição de signo fechado em si, por se tratar de um modelo estereotipado de divulgação de papéis sociais e profusão de uma crítica notável e perceptível pelo leitor sobre a noção de loucura, julgamento, ciência, sociedade e alienação propriamente ditas. Os avatares construídos pelos alunos podem não significar a

aceitabilidade do sujeito-usuário, sendo a sua adoção apenas reflexo de uma não escolha para a apropriação do modelo interativo que o jogo se dispõe. Isso pode ser notado na medida em que o sujeito-usuário escolhe a perspectiva da primeira pessoa para jogar, pois assim ele tem a percepção do sujeito que se apropria enquanto avatar e consciente ou inconscientemente demonstra sua não identificação com o avatar pré-definido. Nesse sentido, pode-se afirmar que a composição de avatares para a interação em jogos online, quando não lhe são atribuídos o poder de escolha e construção do modo com que determinados avatares irão se apresentar naquele universo, a representação da identificação entre sujeito-usuário (jogador) e o sujeito-avatar (personagem), não garantirá a identificação por adesão, mas pela circunstância que tal escolha poderá construir durante o ato de jogar. Vale ressaltar que os estereótipos constituídos pela obra de Machado de Assis, por se tratar de uma criação, não tinha a obrigação de seguir todos os estereótipos por ele afirmados em sua obra.

Considerações finais

A partir dos pressupostos do pesquisador Gustavo A. T. Cavaleiro acerca de avatarização, que a interpreta

como um processo anterior à apropriação de corpos-simbólicos-eletrotécnicos compostos por códigos de ‘zero e uns’ o desenho de corpos (aceitos socialmente) são anteriores aos que pudemos ver no fim do século XX e início do XXI, momento de grande propagação dos mecanismos simbólicos de relacionamento e (re)presentificação de subjetividade global e em rede, em que Stephensen utilizou o avatar para pontuar aquele que pode ser reconhecido como uma imagem dentro do espaço da supervia da informação/comunicação (CAVALHEIRO, 2010)

É possível estabelecer perspectivas para o estudo acerca da construção, escolha e ressignificação de avatares a partir de obras literárias, como foi apresentada nessa investigação, como sendo fruto da relação plurissignificativa construída entre os diferentes “Eus”. O “eu” concebido e materializado pelo sujeito-usuário e o sujeito representado efetivamente por esse avatar que tem a função de simular realidades previamente analisadas e legitimadas como ideais.

O pesquisador supracitado faz considerações pertinentes ao processo de avatarização e nos faz compreender que esse processo visa proporcionar, no olhar do outro, a imagem socialmente construída e aceita de papéis e personagens que ganham vida, quando não já existentes em outros gêneros, como são os das personagens da obra “O alienista”, como justificáveis no e pelo universo virtual unicamente, ainda que possa repercutir positivamente além desse ambiente. Embora seu trabalho situe esse procedimento enquanto artifício norteador de manutenção da marca de um determinado produto, podemos adequá-lo como elemento norteador para manutenção de modos de ser e agir representados pelas imagens, em um jogo ora subjetivo, ora representativo de um procedimento, uma moral, valores, coletivamente e socialmente aceitos.

Essa perspectiva não se difere quando o assunto é a promoção do sujeito-usuário na figura do sujeito-avatar, a não ser que seja para apreciação de uma determinada campanha de ordem social, nenhum sujeito-usuário irá escolher ser representado no universo dos jogos sem nenhuma vantagem sobre os demais atores daquela cena enunciativa.

Socialmente falando, os portadores de algum tipo de deficiência são teoricamente aceitos no convívio social, mas se existisse um jogo em que fosse possível escolher a condição de deficiente, dificilmente esse avatar seria escolhido, a não ser que ele tenha algum poder que pudesse sobressair a sua condição inicial. Todavia, dada a tecnologia, a carga social

recaída aos desenvolvedores de jogos, o ato de possuir alguma deficiência é notado, na medida em que o jogador, passando por alguma etapa do jogo, perde determinadas capacidades físicas, ele ainda pode seguir jogando. Entretanto, o que se vê, é uma identificação, por meio do desejo de se ver, ainda que virtualmente na condição daquele que tem todas suas capacidades físicas em ordem, quando determinados jogos são jogados por portadores de algum tipo de deficiência.

Assim, quando um usuário assume uma identidade, ele passa a ser reconhecido pelos demais e muitos buscam ser reconhecidos de modo a promover uma identidade positiva ao outro, ainda que essa identidade não seja a vivida enquanto sujeito-usuário. Esse reconhecimento e as interações passam a ser estabelecidas de forma mais forte entre vários usuários em um mesmo local do ciberespaço, tornando-se relações sociais. Dentro de um determinado período de tempo em que essas relações se estabeleçam, formam-se laços, e logo, aquele grupo de pessoas que costuma reunir-se num determinado local do ciberespaço passa a constituir uma comunidade virtual dividindo interesses, um *locus* não entendido como geográfico, mas uma dimensão temporal (HAMMAN, 1998). Essas pessoas utilizam-se da Internet e dos GMUKs (*Graphic Multiple User Conversation*) para constituírem uma das funções mais elementares do ser humano: a inserção num meio social, por parte de sua necessidade geográfica, ainda que no ambiente essa necessidade de aceitação não represente fidedignamente o sujeito usuário, pois, como estratégia de persuasão em si, a ética não é o fator mais relevante para a compreensão do sujeito, pois está em primeira instância a intenção de se atingir um determinado objetivo, bem como tornar o verossímil uma verdade aceita por todos.

Avatars - From its mythical nature to avatarization processes through interactive and discursive and literary procedures: Dialogues

ABSTRACT:

This article intends to present different reflections about the concept of Avatar in order to establish conceptual order procedures capable of representing its nature. Therefore, this research will make use of a theoretical and analytical procedure to show their stereotypical nature, ideological, discursive, interactional and contextual, will draw the map of the analysis of digital game "Casa Verde" created as design and final product to RTC discipline - Scientific Technical Writing.

Keywords: Avatar. Screenplay. Literature. Sign. Digital games.

Nota Explicativa

*Professor Doutor em Língua Portuguesa (FATEC Carapicuíba, SP).

Referências

- ASSIS, Machado de. *O alienista e outros contos*. 3. ed. São Paulo: Moderna. 2008.
- BARTHES, Roland. L'ancienne rhétorique. *Aidémémoire. Communications*, n. 16, p.172-223, 1970.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1981.

- _____. *A sociedade de consumo*. Lisboa: Edições 70, 1991.
- BENVENISTE, 1989, Émile. *Problemas de Linguística Geral II*. Campinas: Pontes, 1989.
- BLUMENBERG, Hans. *Arbeit am Mythos*. Frankfurt: Suhrkamp, 1979.
- BLUMER, H. A natureza do interacionismo simbólico. In: MORTENSEN, Charles (Org.) *Teoria da Comunicação: textos básicos*. SP: Mosaico, 1980.
- BRANDÃO, Helena; NAGAMINE, Hatshue. *Introdução à análise do discurso*. 2. ed. rev. Campinas, SP: Ed. Unicamp, 2004.
- BRESSAN & SILVEIRA JUNIOR. Avatares em jogo: Interface, processos e experiências. In: *Logos 34*. Estatuto da Cibercultura no Brasil, v. 34, n. 01, 1 sem. 2011.
- CAVALHEIRO, Gustavo Augusto. Dissertação de mestrado: *A sociedade do Avatar: do eu heteronímico ao eu cibercultural*, PUC/ SP, 2010.
- FARMER, R. MORNINGSTAR, C. CROCKFORD, D. *From Habitat to Global Cyberspace*. Disponível em: <<http://www.communities.com/paper/hab2cybr.html>> Acesso: 29 jun. 2000.
- HAMMAN, R. *Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology Magazine Issue Two*. Disponível em: <<http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>> Acesso: 06 out. 1998.
- MEADOWS, M.S.I, Avatar: the culture and consequences of having a second life. Berkeley: New Riders, 2008.
- PALACIOS, Marcos. *Cotidiano e Sociabilidade no Cyberspaço: Apontamentos para Discussão*. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html>>. Acesso: 19 nov. 1998.
- RHEINGOLD, Howard. *La Comunidad Virtual*. Una sociedad sin fronteras. Colección Limites de La Ciencia. Espanha: Gedisa Editorial, 1996.
- SAUSSURE, 2002, Ferdinand de. *Escritos de Linguística Geral*. Organizado e editado por Simon Bouquet e Rudolfo Engler. Tradução de Carlos Augusto Leuba Salum e Ana Lúcia Franco. São Paulo: Cultrix, 2002.
- STEPHENSEN, N. *Snow Crash 1992*. trad. Fábio Fernandes (Nevasca), São Paulo: Aleph, 2008.

Recebido em: 31 de março de 2015

Aprovado em: 17 de julho de 2015