
POR QUE É QUE HEI DE APAIXONAR-ME POR UM DUENDE, QUANDO TAMBÉM NÃO SOU NENHUM OGRE? AS IMPLICAÇÕES DOS AVATARES VIRTUAIS NA COMUNICAÇÃO DIGITAL

Sercan Sengün

RESUMO

Diversos estudos recentes sobre avatares online abordam a sua autenticidade em termos da representação das pessoas que os gerem. Supostamente, os utilizadores construirão uma presença melhorada ou idealizada de si mesmos online, sem compreenderem, no entanto, que os outros fazem o mesmo ao procurarem informações de outros utilizadores através dos seus avatares. Este fenómeno torna-se ainda mais curioso no seio dos espaços dos jogos de vídeo online, uma vez que já se espera que os avatares dos jogos de vídeo não estejam relacionados com os seus jogadores, mas ainda são vistos como fontes de informação acerca dos mesmos. Este estudo aborda a problemática da comunicação e procura explicar o processo recorrendo à Teoria de Redução da Incerteza, de Berger (TRI). Agregando a TRI com diversas outras abordagens não verbais e visuais da comunicação, discute-se de que modo os avatares dos jogos de vídeo – aparentemente não relacionados ou arbitrariamente relacionados com os seus utilizadores – se transformam em fontes de informações acerca dos mesmos. Adicionalmente, de modo a elaborar ainda mais o processo, também se analisa a relação entre o próprio e os avatares. Para criar esta associação, aprofundaram-se as teorias semióticas de Saussure e Lacan e propôs-se uma nova abordagem. O processo de significação de Saussure e as cadeias de significação de Lacan foram adaptados aos avatares digitais, de modo a definir um ciclo repetitivo de retorno contínuo entre os avatares do jogo de vídeo e o próprio.

PALAVRAS-CHAVE

Jogos de vídeo; jogos digitais; avatares; teoria de redução da incerteza; semiótica

INTRODUÇÃO

No Verão de 2014, Zilla van der Born, uma doutoranda / artista holandesa, fez uma grande viagem ao Sudeste Asiático, nomeadamente a Phuket, Luang e Prabang. No decorrer da sua viagem, tirou fotografias de alguns dos locais que visitou, da comida que provou e de muitas outras coisas que fez e partilhou-as através das suas contas nas redes sociais. Manteve, inclusivamente, conversas através do Skype com a sua família a partir do seu quarto de hotel. No entanto, na realidade, van der Born não chegou a sair da sua terra natal, Amesterdão; todas as suas fotografias eram manipulações e o seu quarto de hotel oriental era simplesmente uma parte redecorada da sua casa. Quando questionada pelo New York Times sobre os motivos que a levaram a montar essa fraude, disse simplesmente “*Fiz isto para mostrar às pessoas que nós filtramos e manipulamos aquilo que mostramos nas redes sociais [...] criamos um mundo online que a realidade já não consegue satisfazer.*” (Flanagin, 2014).

van der Born nunca esteve realmente no Sudeste Asiático; porém, o seu avatar nas redes sociais fê-lo de modo muito convincente e fez com que os seus seguidores acreditassem. Poder-se-ia dizer que, a partir de agora, poderá ser mais provável que os seus seguidores encarem com maior ceticismo as informações que ela partilha online; mas o que é mais curioso é que, uma vez que os seus próprios seguidores já tinham realizado eles próprios as operações de *filtragem e manipulação* com os seus próprios avatares das redes sociais, por que é que, em primeiro lugar, acreditaram tão facilmente nesta mentira? Por outras palavras, embora as pessoas estejam cientes de que, como descreve Donath, “*no mundo descorporalizado do virtual [...] a identidade também é ambígua*” (Donath, 1999: 27), por que é que insistiriam em procurar compreender as verdadeiras identidades observando avatares virtuais?

No caso de van der Born, a escolha do Facebook para esta performance pode não ser acidental. Vários estudos indicaram que o Facebook possuía o potencial de tornar os seus utilizadores descontentes e perturbados, fazendo-os estabelecer uma comparação entre as suas vidas e as vidas dos seus amigos (Burke *et al.*, 2010; Kross *et al.*, 2013). Tal parece acontecer porque os utilizadores têm tendência para filtrar e manipular a narrativa das suas vidas de modo a obterem um próprio idealizado no seio da rede social (Manago *et al.*, 2008). Contudo, por que é que ter conhecimento deste processo (implementá-lo o próprio) não permitiria ao utilizar constatá-lo nos outros?

O presente estudo aborda esta questão a partir de uma fonte improvável em forma de uma teoria da comunicação: a teoria da redução de incerteza, e no âmbito de uma forma muito especial de mundos virtuais - os espaços dos jogos de vídeo. Nos espaços dos jogos de vídeo, este fenómeno torna-se ainda mais curioso, uma vez que estes jogos convidam exclusivamente os seus utilizadores a criarem e a controlarem avatares que não são como eles próprios; porém, os utilizadores parecem procurar pistas relativas a outros jogadores através dos seus avatares, dos quais teriam certamente conhecimento, como sendo constructos imaginários.

O PAPEL DOS AVATARES NA REDUÇÃO DA INCERTEZA

Se procurarmos a palavra “avatar” nos textos escritos antes dos anos 80, as definições encontrados estarão certamente associadas à origem Hindu da palavra, como “*a descida de Deus em forma de um ser*” (Newbigin, 1978: 2). De modo idêntico, os espaços virtuais são criados pelo ser humano e os avatares parecem ser as ferramentas da sua descida a estes mundos, em formas que são diferentes (quase no seu ser) elas próprias — uma vez que os “*avatars são normalmente, embora não exclusivamente, humanoides*” (Morningstar & Farmer, 1991: 274). Ironicamente, durante a emergência dos espaços virtuais, as funções dos avatares para representarem utilizadores reais parecem ter sido mal interpretadas, uma vez que, em muitos casos, os avatares representam a *presença* de um utilizador, mas não exclusivamente a identidade do próprio utilizador. Além disso, parece não existir uma forma prática de limitar o número de avatares que um utilizador pode possuir nos espaços virtuais em geral, ou num mesmo espaço virtual, em

particular. Para muitos mundos virtuais (e, por vezes, no caso de jogos de vídeo), a mercadoria genuína parece ser o número de avatares e não particularmente a forma como se relacionam (ou não relacionam) com os utilizadores reais. Isto coloca os avatares numa posição estranha na qual comprometem totalmente os seus papéis de representação das identidades do mundo real e assumem a missão de construir papéis novos, virtuais.

Embora, nas redes sociais e noutros espaços da web, determinadas soluções como tecnologias de inscrição única procurem minimizar a confusão da representação de avatares, agregam-se à sua própria crise (Sun *et al.*, 2010). Em contraponto com outros espaços virtuais que convidam os seus utilizadores a criar avatares que poderiam representá-los (e assim assemelhar-se a eles), ou em casos como o Facebook e o Google Plus, que incentivam os seus utilizadores a utilizarem as suas identidades do mundo real, os espaços dos jogos de vídeo decorrem deles para criar (ou assumir o controlo sobre) avatares ficcionais que poderiam orientá-los em mundos ficcionais. Note-se, também, que este estudo utiliza o termo jogos de vídeo num contexto abrangente, que inclui jogos de computador, jogos de consola para televisão, jogos para browser (incluindo jogos jogados em browsers em plataformas como o Facebook) e jogos para telemóvel. Alguns destes jogos não possuem capacidades de múltiplos jogadores ou online e os avatares criados nestes jogos só estão disponíveis, ou só podem ser experimentados, pelo jogador e por mais ninguém. Contudo, cada vez mais jogos parecem conter neles próprios capacidades de múltiplos jogadores online e as respetivas experiências; como observa Taylor, para além de existirem online, podem transformar-se em “*experiências únicas ao esbaterem as fronteiras entre o espaço do jogo e o espaço do não-jogo, vidas offline e online, avatars e identidades e corpos “reais”*” (Taylor, 2006: 1).

Então, parece ser possível falar sobre comunicação entre avatares que se encontram num mundo virtual e discutem de que modo as informações que podem ou não podem transmitir podem estar relacionadas com as identidades do mundo real. Foi sugerido que os utilizadores passam tempo e tomam diversas opções diferentes ao desenharem os seus avatares (Ducheneaut *et al.*, 2009; Lim & Reeves, 2009). Assim, os avatares do jogo de vídeo podem ser aceites para serem complementados com pistas visuais não verbais conscientes ou inconscientes, atribuídas pelos seus utilizadores/criadores. Depois de conhecer um avatar num mundo digital, o indivíduo percebe automaticamente estas pistas não verbais quase sem qualquer esforço cognitivo como “*processos cognitivos associados à comunicação não verbal [...] ocorrem sem conhecimento consciente*” (Lakin, 2006: 59). Estes esforços cognitivos inconscientes traduzem as pistas não verbais fornecidas pelo avatar virtual em regras e estereótipos sociais. De facto, Nass e Moon (2000) sugerem que as pessoas aplicam categorias sociais humanas — como género, cortesia, reciprocidade — despercebidamente ao tentarem compreender os agentes de computador. A combinação destas abordagens indica que as pistas visuais não verbais associadas aos avatares dos jogos de vídeo — independentemente de parecerem estranhas — traduzem-se automaticamente em categorias sociais na mente das pessoas que com eles se defrontam, sem nenhum esforço cognitivo. Além disso, demonstrou-se já que “*quanto mais as pistas não verbais forem contraditórias com as pistas verbais, mais os*

adultos confiam nas pistas não verbais” (Burgoon *et al.*, 2011: 242). A fusão desta sugestão com a proposta anterior resulta numa conclusão ainda mais drástica: as pessoas não só traduzem automática e inconscientemente a visualidade dos avatares nos seus termos pessoais, como também têm tendência para não acreditar em informações que são, de outro modo, contraditórias. Por exemplo, depois de o titular de um avatar feminino dizer a outra pessoa que é, de facto, do sexo masculino, o jogador/avatar pode continuar a ser tratado como feminino e desfrutar de vantagens genderizadas enquanto feminino nos jogos online, *“como ser objeto de atenção e receber presentes oferecidos por outros homens”* (Ratan *et al.*, 2012: 7). Isto reflete o dilema identificado no início deste trabalho, embora os jogadores *“[andem] para trás e para diante entre fronteiras de género invisíveis [...] para melhorar o desempenho do [jogo]”* (Nardi, 2010: 172), estando, obviamente, cientes de que outros poderão fazer o mesmo; poderão, ainda, copiar os seus padrões sociais em termos de interação entre os sexos dos avatares (por vezes mesmo quando a informação fornecida mostra o contrário).

Esta troca fácil entre géneros e os corpos virtuais nos jogos de vídeo parece libertar e complicar a comunicação, simultaneamente. Fantone observa que *“enquanto sujeitos genderizados, ter um corpo virtual com o qual jogar constitui uma apropriação libertadora de um espaço que não foi concebido para nós”* (Fantone, 2003: 51). A autora conclui que, no espaço relativamente seguro do virtual, é aparentemente possível conferir exotismo ao corpo e ao sexo sem temer um *“olhar opositor e práticas subversivas”* (51). Esta perspectiva pode definir especialmente um parque de diversão para identidades *queer*; porém, Schröder observa que, mesmo para cissexuais, a libertação pode ser válida, uma vez que, *“enquanto na vida real os conceitos de masculinidade são contestados, como acontece com todos os tipos de identidade, e estão sujeitos a constantes mudanças, alguns jogadores parecem utilizar jogos de interpretação ficcionais para executar versões arquetípicas de masculinidade”* (Schröder, 2008). Ironicamente, isto significa que, do mesmo modo que as identidades *queer* podem fazer experiências com o género no jogo de diversas formas, também as identidades heterossexuais podem construir formas de avatar hipermasculinas ou hiperfemininas. Nesta perspectiva, a comunicação entre um avatar de duende feminino e um avatar de um ogre macho masculino, ambos jogados por homens que conhecem as identidades do outro na vida real, constitui um processo repleto de curiosidades de comunicação. Não só a criação de um avatar virtual de reversão de género constitui uma experiência da comunicação de género, como o jogador também pode experimentar diferentes níveis dos estereótipos de género de determinada pessoa. O processo resultante teria conotações, quer interpessoais, quer intrapessoais, e este estudo aborda a vertente interpessoal recorrendo à Teoria de Redução da Incerteza.

Berger e Calabrese (1975) definiram a Teoria da Redução da Incerteza (URT) como a compreensão dos procedimentos da comunicação entre estranhos previamente desconhecidos, no seu primeiro encontro. Segundo esta teoria, o desconhecido é uma fonte de forte stress e ambas as partes se basearão nos diversos métodos de comunicação para recolher informações acerca do outro e procurarão reduzir este stress do seu lado. Este processo é, aparentemente, ajustável às reuniões online com personagens virtuais

nos mundos virtuais. Foi anteriormente sugerido que as pessoas começam por avaliar pistas visuais não verbais acerca do avatar do outro e quase inconscientemente integram estas pistas na sua própria interpretação dos valores sociais. Também se referiu a proposta de que as pistas verbais poderão ser ignoradas ou, inclusivamente, esquecidas ao longo do tempo, em prol das pistas visuais — o que significa que a pessoa está disposta a ver além da verdadeira identidade do utilizador, podendo ficar satisfeita em focar, antes, o avatar. Entre os axiomas propostos pela TRI, encontram-se alguns como autorrevelação e procura de informação, que podem ser transformados em conhecimentos online; o utilizador poderá nunca necessitar de revelar o seu ego real ou o outro pode nunca sentir a necessidade de conhecer a verdadeira identidade por detrás do avatar. Contudo, as abordagens como encontrar gostos e desgostos mútuos e explorar semelhanças (apesar de as informações decorrerem da identidade individual) podem fundir-se com as pistas visuais do avatar de modo a construir uma nova entidade.

Para compreender de que modo a redução da incerteza está relacionada com os avatares digitais, também poderemos referir a aplicação da teoria de Clatterbuck (1979), que aprofunda a teoria em termos de dados disponíveis. Segundo esta explicação, se as pessoas falharem em alguns axiomas da recolha de informações, têm tendência para aumentar a confiança baseando-se em quaisquer informações disponíveis nesse momento. Isto está relacionado com as inferências anteriores relativas aos avatares digitais; embora os avatares possam não veicular as habituais pistas não verbais, como linguagem corporal e expressões faciais, os utilizadores orientam-se para as informações que estão disponíveis acerca deles. Como é compreensível, aprofundar a posição comunicativa dos avatares parece ser a força motriz por detrás do trabalho contínuo no desenvolvimento da linguagem facial e corporal dos avatares na indústria dos jogos de vídeo (Taylor, 2002). Fornecer aos avatares digitais uma melhor linguagem facial e corporal parece, de modo idêntico, ser mais útil em situações de redução de incerteza, se não sobretudo em ajustar a identidade do utilizador à do avatar.

Gudykunst transporta a teoria de redução da incerteza para o domínio da comunicação cultural (1995), que pode possuir diferentes implicações para as comunidades dos jogos de vídeo. Por muito que os jogos de múltiplos jogadores de larga escala possuam “jogo colaborativo [...] que vai de encontros breves com estranhos até grupos altamente organizados com amigos bem conhecidos” (Nardi & Harris, 2010: 397), também possuem fações concorrentes (Poor, 2014), constituídas por jogadores de várias culturas e áreas geográficas. A presença de grupos cooperativos e competitivos também tem como resultado pistas visuais não verbais nos avatares decorrentes de afiliações de grupo que podem exercer um efeito direto sobre os processos de redução da incerteza. Discorrendo sobre os casos de encontro de avatares de fações opostas num jogo online e da avaliação dos perigos e dos resultados, é possível integrar a abordagem da valência e da ambiguidade de Babrow (1992) com a TRI. Relativamente à abordagem de Babrow, o próprio Berger conclui que “quando resultados positivos estão associados a baixas probabilidades e resultados negativos a elevadas probabilidades, [a integração torna-se difícil e a] comunicação é, quer uma potencial fonte de experiências de integração problemáticas, quer um recurso de gestão

das mesmas” (Berger, 2005: 424). Ironicamente, alguns jogos como o World of Warcraft limitam a comunicação verbal no jogo entre fações, o que torna a situação ainda mais problemática. Nestes casos de encontro de um avatar da fação oposta, os jogadores têm de se basear uma vez mais nas informações que têm à sua disposição para reduzirem a incerteza relativamente ao avatar oposto, e, com base nestas informações, poderão procurar avaliar se e em que medida estão em perigo. Podem fazê-lo de diversas formas, como seja avaliar a disposição do jogador da fação oposta através da análise dos padrões de movimento (por exemplo, no World of Warcraft, saltar “para cima e para baixo” é fornecido como uma ferramenta de comunicação, por vezes para assinalar um espaço específico entre amigos (Newon, 2011), ou simplesmente como uma expressão de tédio (que pode indicar perigo, uma vez que um jogador entediado poderá estar mais predisposto a atacar e a iniciar uma ação), para respeitar o espaço pessoal ou, inclusivamente, para observar a combinação de raça e profissão do avatar (se o jogador presumir ou souber por experiência própria que determinadas raças ou profissões podem ser mais agressivas do que outras).

UM MODELO SEMIÓTICO PARA AVATARES DE JOGOS DE VÍDEO

Até ao momento, as informações veiculadas por um avatar foram abordadas do ponto de vista do recetor como uma ferramenta de redução de incerteza. Tendo-se determinado que os avatares dificilmente poderão representar as identidades do mundo real dos seus utilizadores, resta-nos a questão de o que é que representaria realmente os seus utilizadores/criadores. Para um estranho, um avatar poderia ser uma fonte de comunicação de informações; porém, e aquilo que poderia significar para o próprio? Para compreender a comunicação ou a falha de comunicação dos avatares, parece importante sublinhar também este processo.

Diversos estudos abordaram a relação entre os avatares digitais e o próprio, com base na autopresença e na autocentralidade (Jin & Park, 2009), telepresença e presença social (Schultze & Leahy, 2009) e autoverificação e autocapacitação (Messinger et al., 2008). Para responder a uma questão semelhante num estudo anterior sobre avatares das redes sociais, propus um modelo baseado na combinação das teorias de semiótica de Saussure e Lacan (Sengün, 2014). O modelo começa com um dualismo de *significante e significado* (2001) em semiótica, de Saussure, que define uma correspondência perfeita de som e som-imagem numa língua — um processo que se designa *significação*. Para Saussure, os casos de significação exclusiva entre a palavra “cão” e o animal, bem como o som da palavra e os símbolos que a compõem, são completamente arbitrários e, na maior parte das vezes, são apenas agregados por convenção social. Contudo, se considerássemos que um avatar é um significante do próprio (significado), não parece prático reproduzir a abordagem de Saussure, uma vez que a sua relação muito dificilmente poderá ser aceite como arbitrária ou exclusiva. Ao invés, a interpretação de Lacan da significação como um processo em cadeia, ao propor que “é na cadeia do significante que o significado “insiste”, mas que nenhum dos seus elementos “consiste” na significação

da qual é capaz nesse momento” (Lacan, 1986: 743) é mais relevante. A abordagem de Lacan afirma que a significação não é um processo de dualidade perfeita, mas antes como uma cadeia, na qual cada forma de significação é um significante de algo diferente.

A cadeia de significação está ligada, de duas formas, à ideia do próprio. Por um lado, formar um próprio é “fixar, estabilizar, interromper a cadeia de significantes” (Klages, 2014). Isto indica que a formação do próprio é possível tomando decisões relativas às significações de conceitos na vida, e tentando formar um enquadramento de referência fixo. Por outro lado, a cadeia de significação é frágil e particularmente sensível ao olhar para e dos outros (Lacan, 1992). Assim, se alguém fosse o único ser humano existente, o seu avatar seria exatamente como essa pessoa, uma vez que não teria qualquer *outro* para quem olhar ou para ser observado.

Ao fundir estas inferências à luz dos avatares, é possível chegar a um modelo. A existência de outros tem como resultado a criação de avatares, não conformes ao seu gosto, mas ao gosto dos desejos criados ao olhar para os outros; o avatar não é construído pelo próprio, mas co-construído pelo próprio e pelos outros. Acresce, conforme explicado por Vicdan e Ulusoy, o facto de que “a construção destes corpos e as experiências vividas através deles nos [mundos virtuais] são, no entanto, afetados pelos [próprios] e vice-versa” (Vicdan & Ulusoy, 2008: 2). Isto significa que o processo também poderia ter retorno para o próprio e, assim, suscitar consequências de mudança no próprio. Uma vez que a estabilização do próprio já é frágil, a criação/existência de um avatar poderá introduzir perturbações e originar a reorganização da cadeia de significação do próprio. Então, cada avatar transforma-se num espaço para o próprio, para avaliar o próprio.

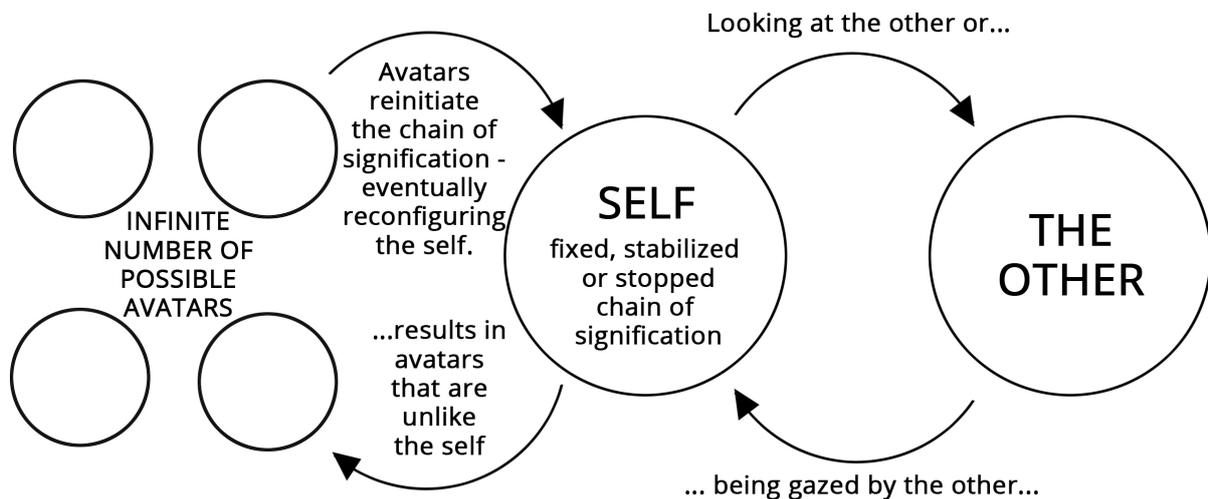


Figura 1. Um modelo de combinação das teorias semióticas de Saussure e Lacan à luz dos avatares digitais.

Este estudo pretende alargar este modelo aos avatares dos jogos de vídeo, uma vez que estes parecem possuir denotações e conotações diferenciadas, quando comparados com outras formas de avatares digitais. Antes de discutir os avatares e as identidades nos jogos de vídeo, contudo, será adequado fazer uma breve introdução à análise de

jogos de vídeo. Nitsche descreve cinco planos analíticos diferentes aplicáveis aos jogos de vídeo (2008): baseado em regras, mediado, ficcional, jogo e social. O plano baseado em regras contém as regras do sistema de jogo, bem como o código de software, o motor de IA e/ou físico para implementar estas regras. O plano mediado é constituído pela produção visual do jogo, e acomoda sobretudo estudos cinemáticos e visuais. O plano ficcional, por seu turno, constitui uma produção diferente do plano mediado: Nitsche propõe que, mesmo que os jogadores possam ver a produção do jogo no plano mediado, na sua mente permanece um mundo ficcional mais rico que combina as suas expectativas do jogo. O plano do jogo opera no âmbito do estudo do jogo e do seu significado. O plano social é constituído pela interação do jogador com os outros jogadores, seja na proximidade física, seja online.

Parece ser consensual que os avatares dos jogos de vídeo operam sobretudo nos planos mediado, ficcional e social do modelo. Em cada um destes planos, os avatares teriam diferentes funções. Prosseguindo a partir do modelo Saussuriano/Lacanian anterior, um avatar dentro do plano mediado é desligado do próprio (quase um *outro*). Na maior parte das vezes, a sua singularidade visual constitui o significante do jogador. No entanto, à medida que o jogador começa a controlar o avatar dentro do mundo ficcional, o avatar transforma-se numa extensão do seu *ego* e, mais tarde ou mais cedo, esbate-se no plano ficcional. O jogador pode começar por atribuir mais sentido às ações do avatar na sua mente (o ficcional) do que efetivamente no ecrã (o mediado). No plano social, contudo, os avatares determinam o modo como os jogadores são percebidos pelos outros (conforme discutido anteriormente). Tardini e Cantoni (2005) discutem este plano social em duas vertentes: a comunidade de jogo e a comunidade do jogador. A comunidade de jogo inclui a interação social no mundo do jogo através de avatares, como lutar, resolver charadas, fazer construções, etc. A comunidade do jogador, por sua vez, é constituída pela interação social dos jogadores fora do mundo do jogo. Os jogos mais procurados possuem fóruns de discussão e comunidades online onde os jogadores possuem avatares diferentes daqueles que possuem no jogo.

Segundo Gee (2003), a identidade do jogador de um jogo de vídeo pode ser discutida de três formas distintas: a pessoa real, o personagem virtual e a identidade projetiva. A pessoa real é o próprio jogador e as características da pessoa não desaparecerão, nem mesmo ao controlar um avatar, que é o personagem virtual. Gee descreve a identidade projetiva como uma ponte entre estas duas entidades através da qual “[o jogador] pode transcender as limitações [das duas outras identidades]” (Gee, 2003: 66). Neste contexto, a identidade projetiva é coerente com o plano ficcional de Nitsche. Em paralelo com o modelo proposto por este estudo, a identidade projetiva corresponderia ao interminável ciclo repetitivo de significação entre o próprio e o avatar — outro espaço da mente virtual onde o próprio comunica consigo mesmo através do avatar criado.

Os avatares dos jogos de vídeo também possuem diferentes inferências em termos de realismo comparativamente à maioria dos outros avatares digitais. Uma fotografia no Facebook pode ser uma representação mais realista de uma pessoa física; porém, uma vez que os avatares dos jogos de vídeo também são entidades ativas e animadas,

podem transmitir ações e linguagem corporal limitadas. Poole (2000) defende que os jogadores não jogam jogos de vídeo por uma questão de realismo, mas sim porque permitem aos jogadores fazerem coisas que não podem fazer na vida real, o que poderia ser correlacionado com o modelo proposto. Neste contexto, parece poder-se confirmar que os jogadores preferem criar avatares que são diferentes deles e que podem fazer coisas que eles não podem fazer na vida real. Possivelmente para satisfazer esta tendência, os designers dos jogos de vídeo criam versões idealizadas dos personagens ficticiais porque, como escreve Crawford:

“Um jogo não é apenas uma pequena simulação sem o nível de pormenor que uma simulação possui; um jogo suprime intencionalmente pormenores para acentuar a mensagem mais abrangente que o designer pretende apresentar. O que uma simulação possui em pormenor, um jogo possui em estilo.” (Crawford, 1984: 9).

Assim, nos mundos online, os jogadores dispõem normalmente da opção de criar avatares idealizados, cujos personagens são atléticos, cheios de estilo, fisicamente atraentes e com características humanas (ver Figura 2).

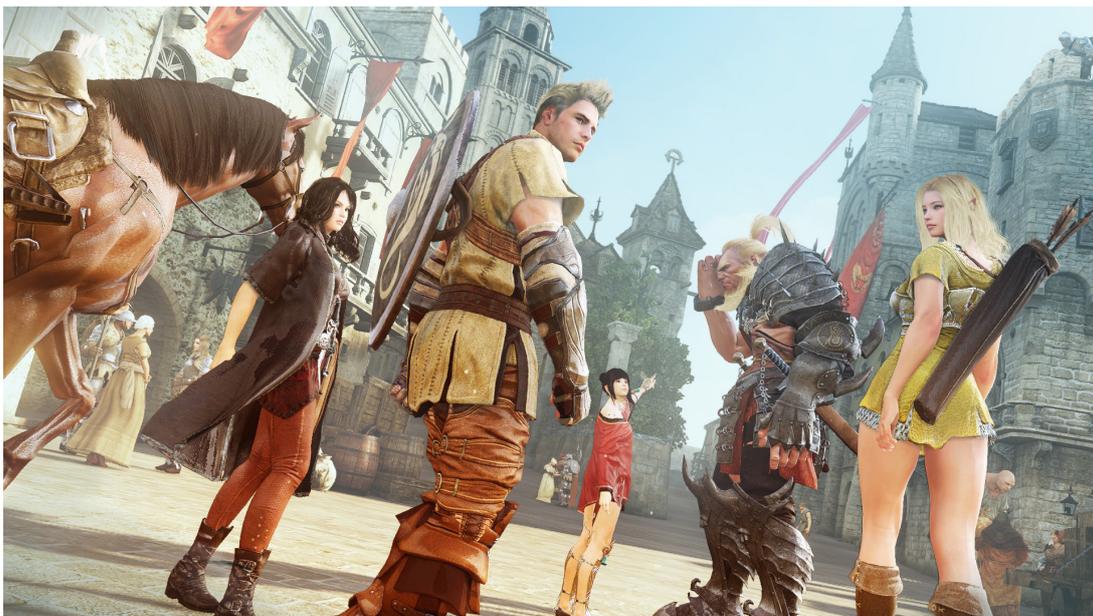


Figura 2. O Black Desert é um jogo online massivo para múltiplos jogadores no qual os jogadores controlam avatares extraordinariamente bem parecidos num mundo de fantasia. Isto é representativo, também, de muitos outros jogos online. (Imagem promocional do Black Desert ©Copyright 2014 by Pearl Abyss, <http://black-desert.com/media/>)

Uma vez que os jogadores não possuem liberdade total para criarem avatares nos jogos de vídeo (só podem criar avatares que são lógicos no mundo do jogo e permitidos pelo jogo), levantam-se questões relacionadas com as limitações e as escolhas de design dos produtores do jogo. No estudo empírico citado anteriormente, Ducheneaut et al. (2009: 1160) concluem que “os utilizadores criam uma identidade digital que parece aproximar-se dos ideais ocidentais: versões mais magras, mais jovens, mais elegantes dos próprios” e “os utilizadores têm tendência para ver os seus avatars como possuindo uma versão

idealizada da sua própria personalidade”. Consequentemente, alguns estudos centram-se nas implicações sociológicas, raciais, de género e étnicas do (ou da falta de) espectro de opções à disposição dos avatares nos jogos de vídeo e nos ciberespaços (Kafai *et al.*, 2010; Nakamura 2002; 2009). Um outro estudo analítico conduzido por Pace sobre os avatares do World of Warcraft concluiu que as opções de avatar do jogo “*remediam os interfaces culturais, facilitam a transcodificação de raças em cibertipos (normalmente negativos)*” e que “*os próprios jogadores estão a associar vida real e espaços virtuais, muitas vezes com resultados negativos*” (Pace, 2008: 2501). No jogo, as raças ficcionais como os ogres, os duendes e os trolls estão relacionadas com culturas do mundo real (por exemplo, os trolls falam com sotaque jamaicano, enquanto os duendes falam com sotaque escocês). No âmbito desta discussão, as opções de avatar num mundo ficcional tornam-se significativas de estereótipos raciais no mundo real, que, por sua vez, iniciam outras significações da cadeia. Uma vez que a raça ficcional dos duendes fala com um sotaque escocês, poderia presumir-se que gostam de álcool ou que têm “cabeça quente” (ou vice-versa: uma vez que os duendes gostam de álcool, têm “cabeça quente” e falam com um sotaque escocês, pode presumir-se que os escoceses são idênticos). Esta comunicação cultural pode decorrer num plano pessoal, bem como num plano interpessoal, como será o caso de uma pessoa escocesa a interiorizar a referida representação.

CONCLUSÃO

Este estudo procurou explicar, em primeiro lugar, um fenómeno curioso no qual, embora as pessoas tenham criado avatares digitais que são diferentes delas, percebem os avatares de outros como entidades que produziram informações acerca de identidades genuínas. Esta situação foi colocada como um problema de comunicação, tendo sido proposta uma teoria da comunicação, a Teoria de Redução da Incerteza, como possível solução. Sugerimos que as pistas visuais não verbais acerca dos avatares foram percebidas automaticamente sem qualquer necessidade de esforço cognitivo e traduzidas em valores sociais e humanos. As pistas visuais dos avatares ganham precedência quando as pistas verbais as contradizem, o que, de vez em quando, pode levar o utilizador a ignorar a identidade real por detrás do avatar. Também se sugeriu que, no primeiro encontro com um avatar digital, as pessoas utilizam as informações que têm à sua disposição para reduzirem a incerteza. Estes casos decorrem, em grande medida, como um encontro com uma pessoa na vida real, embora as fontes de informação e o processamento dessas informações sejam diferentes.

Além disso, também se discutiu as implicações de um avatar para o próprio. Interrogando se os avatares podem transmitir informações a outras pessoas, analisámos a questão relativa àquilo que o próprio poderia inferir de avatares por si criados. O estudo implementou um modelo anterior que integrou as teorias semióticas de Saussure e Lacan na análise de avatares de jogos de vídeo. O modelo sugeriu a formação do próprio como cadeias de significação que foram estabilizadas. Contudo, a presença de outros conduz à criação, pelo próprio, de avatares que são diferentes de si, e esses avatares,

por seu turno, criam um retorno ao próprio que pode reiniciar a configuração da cadeia de significação. Todo o processo cria, então, um ciclo repetitivo quase interminável entre o(s) avatar(s) e o próprio. Este ciclo é facilmente aplicável aos avatares dos jogos de vídeo, uma vez que estes avatares já convidaram os seus utilizadores a interpretarem identidades que são imaginárias. Foi sugerido que o próprio não deixa realmente de controlar estes avatares e que, ao invés, é iniciado um processo de ponte (nos termos de Gee, uma identidade reflexiva), que corresponde ao infinito ciclo repetitivo de significação referido anteriormente.

Tanto a tecnologia como a teoria por detrás dos avatares dos jogos de vídeo parecem estar em movimento. A tecnologia permite obter avatares mais realistas, que poderão veicular melhor signos de comunicação não verbal, tais como linguagem corporal e facial, enquanto o surgimento de novos esquemas de controlo permitem aos utilizadores interagir com avatares de modos anteriormente impensáveis. Por muito que estes novos avatares necessitem de abordagens psicológicas, sociológicas e antropológicas, as avaliações dos mesmos a partir de perspetivas da comunicação também deverão ser prioritárias, uma vez que é provável que os avatares permaneçam importantes ferramentas de comunicação interpessoal e intrapessoal no futuro. //

REFERÊNCIAS

- Babrow, A.S. (1992) "Communication and Problematic Integration: Understanding Diverging Probability and Value, Ambiguity, Ambivalence, and Impossibility", *Communication Theory*, 2(2): 95-130.
- Berger, C.R. & Calabrese R.J. (1975) "Some Explorations in Initial Interaction and Beyond: Toward A Developmental Theory of Interpersonal Communication", *Human Communication Research*, 1(2): 99-112.
- Berger, C.R. (2005) "Interpersonal Communication: Theoretical Perspectives, Future Prospects", *Journal of Communication*, pp. 415-447.
- Burgoon, J.K., Guerrero L.K. & Manusov, V. (2011) "Nonverbal Signs", in Knapp, M.L. & Daly, J.A. (eds.) (2011) *The Sage Handbook of Interpersonal Communication*, New York: Sage Publications, pp. 239-282.
- Burke, M., Marlow, C. & Lento, T. (2010) "Social Network Activity and Social Well-being", *CHI '10 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, pp. 1909-1912.
- Clatterbuck, G.W. (1979) "Attributional Confidence and Uncertainty in Initial Interaction", *Human Communication Research*, 5(2): 147-157.
- Crawford, C. (1984) *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill.
- Donath, J.S. (1999) "Identity and deception in the virtual community", in Smith, M.A. & Kollock, P. (eds.) (1999) *Communities in Cyberspace*, London: Routledge, pp. 29-59.
- Ducheneaut, N., Wen, M., Yee, N. & Wadley, G. (2009) "Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds", *CHI'09 Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, pp. 1151-1160.
- Fantone, L. (2003, April) "Final Fantasies Virtual Women's Bodies", *Women's Studies*, 4(1): 51-72.
- Flanagin, J. (2014, 16 de setembro) *How to Fake Your Next Vacation*, New York Times, disponível em http://op-talk.blogs.nytimes.com/2014/09/16/how-to-fake-your-next-vacation/?_r=0, data de acesso 22/11/14.

- Gee, J.P. (2003) *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York: Palgrave Macmillan.
- Gudykunst, W.B. (1995) "Anxiety/Uncertainty Management (AUM) Theory", Wiseman, R.L. (eds.) (1995) *Intercultural Communication Theory*, New York: SAGE Publications, pp. 8-58.
- Jin, S.A. & Park, N. (2009) "Parasocial Interaction with My Avatar: Effects of Interdependent Self-Construal and the Mediating Role of Self-Presence in an Avatar-Based Console Game, Wii", *CyberPsychology & Behavior*, 12(6): 723-727.
- Kafai, Y.B., Melissa S.C. & Deborah A.F. "Blacks Deserve Bodies Too!: Design and Discussion About Diversity and Race in a Tween Virtual World", *Games and Culture*, 5(1): 43-63.
- Klages, M. (27 May 2014) "Jacques Lacan", disponível em <http://www.webpages.uidaho.edu/~sflores/KlagesLacan.html>, data de acesso 22/11/14.
- Kross, E., Verduyn, P., Demiralp, E., Park, J., Lee, D.S., Lin, N., Shablack, H., Jonides, J. & Ybarra, O. (2013) "Facebook Use Predicts Declines in Subjective Well-Being in Young Adults", *PLoS ONE*, 8(8), disponível em <http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0069841>, data de acesso 22/11/14.
- Lacan, J. (1986) "The agency of the letter in the unconscious of reason since Freud", in Adams, H. & Searle, L. (eds) (1986) *Critical Theory Since 1965*, Tallahassee: Florida State University Press, pp. 738-756.
- Lacan, J. (1992) *The Seminar of Jacques Lacan: Book VII – The Ethics of Psychoanalysis, 1959-1960*, New York: W.W. Norton & Company, Inc.
- Lakin, J.L. (2006) "Automatic cognitive processes and nonverbal communication", in Manusov, V. & Patterson, M.L. (eds.) (2006) *The Sage Handbook of Nonverbal Communication*, New York: SAGE Publications, pp. 59-77.
- Lim, S. & Reeves, B. (2009) "Being in the Game: Effects of Avatar Choice and Point of View on Psychophysiological Responses During Play", *Media Psychology*, 21(4): 348-370.
- Manago, A.M., Graham, M.B., Greenfield, P.M. & Salimkhan, G. (2008) "Self-presentation and Gender on Myspace", *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29: 446-458.
- Messinger, P.R., Ge, X., Stroulia, E., Lyons, K., Smirnov, K. & Bone, M. (2008) "On the Relationship between My Avatar and Myself", *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2), disponível em <https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/viewArticle/352>, data de acesso 22/11/14.
- Morningstar, C. & Farmer, F.R. (1991) "The lessons of Lucasfilm's Habitat", in Benedikt, M. (eds.) *Cyberspace: First Steps*, Cambridge: MIT Press, pp. 273-301.
- Nakamura, L. (2002) *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, New York: Routledge.
- Nakamura, L. (2009) "Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft", *Critical Studies in Media Communication*, 26(2): 128-144.
- Nardi, B. (2010) *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Michigan: University of Michigan Press.
- Nardi, B. & Harris, J. (2010) "Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft", in Hunsinger, J., Klastrup, L. & Allen, M.M. (eds.) *International Handbook of Internet Research*, Houten: Springer, pp. 395-410.

- Nass, C. & Moon, Y. (2000) "Machines and Mindlessness: Social Responses to Computers", *Journal of Social Issues*, 56(1): 81-103.
- Newbigin, L. (1978) "Christ and the Cultures", *Scottish Journal of Theology*, 31(01): 1-22.
- Newon, L. (2011) "Multimodal creativity and identities of expertise in the digital ecology of a World of Warcraft Guild", in Thurlow, C. & Mroczek, K. (eds) *Digital Discourse Language in New Media*, New York: Oxford University Press, pp. 131-153.
- Nitsche, M. (2008) *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Pace, T. (2008) "Can An Orc Catch a Cab in Stormwind?: Cybertype Preference in the World of Warcraft Character Creation Interface", *Proceedings of CHI'08 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, pp. 2493-2502.
- Poole, S. (2000) *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*, New York: Arcade Pub.
- Poor, N.D. (2014, janeiro) "Collaboration via Cooperation and Competition: Small Community Clustering in an MMO", in *System Sciences (HICSS), 2014 47th Hawaii International Conference*, IEEE, pp.1695-1704.
- Ratan, R.A., Lehdonvirta, V., Kennedy, T.L., Brock, U. & Williams, D. (2012) "Razing the virtual glass ceiling: Gendered economic disparity in two massive online games", *Proceedings of the 62nd Annual Conference of the International Communication Association*, disponível em <http://vili.lehdonvirta.com/files/wmtr2821/Ratan-2012-gender-virtual-wealth-gap.pdf>, data de acesso 22/11/14.
- Saussure, F. de (2011) "Course in General Linguistics", in Baskin, W. (trans.) Meisel, P. & Saussy, H. (eds) (2011) *Course in General Linguistics*, New York: Columbia University Press.
- Sun, S.T., Boshnaf, Y., Hawkey, K. & Beznosov, K. (2010, setembro), "A Billion Keys, but Few Locks: The Crisis of Web Single Sign-on", *Proceedings of the 2010 Workshop of New Security Paradigms*, New York: ACM, pp.61-72.
- Schröder, A. (2008) "'We don't want it changed, do we?' - Gender and Sexuality in Role-Playing Games", *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 2(2), disponível em <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol2no2-7/87>, data de acesso 15/03/15.
- Schultze, U. & Leahy, M.M. (2009) "The Avatar-Self Relationship: Enacting Presence in Second Life", *ICIS 2009 Proceedings*, disponível em <http://aisel.aisnet.org/icis2009/12>, data de acesso 22/11/14.
- Sengün, S. (2014) "Dijital Avatarlar İçin Semiyotik Bir Okuma ve Avatarların Dijital İletişimde Belirsizlik Azaltma Rollerini", *Dijital İletişimin Etkisi Uluslararası Akademik Konferansı Bildiri Kitabı*, İstanbul: Iskenderiye Publishing, pp. 33-44.
- Tardini, S. & Lorenzo C. (2005) "A Semiotic Approach to Online Communities: Belonging, Interest and Identity in Websites and Videogames Communities", *Proceedings of the IADIS International Conference e-Society*, disponível em https://ssl.lu.usi.ch/entityws/Allegati/pdf_pub2044.pdf, data de acesso 22/11/14.
- Taylor, T.L. (2002) "Living digitally: Embodiment in virtual worlds", in Schroeder, R. (eds.) *The Social Life of Avatars*, London: Springer, pp. 40-62.
- Taylor, T.L. (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, Mass: MIT Press.
- Vicdan, H. & Ulusoy, E. (2008) "Symbolic and Experiential Consumption of Body in Virtual Worlds: From (Dis)Embodiment to Symembodiment", *Journal of Virtual Worlds Research*, 1(2): 1-22.

LUDOGRAFIA

Blizzard Entertainment (2004), World of Warcraft®

Pearl Abyss (2014), Black Desert Online®

NOTA BIOGRÁFICA

Sercan Sengün é doutorando no departamento de Ciências da Comunicação da Istanbul Bilgi University. O seu trabalho académico foca sobretudo estudos de jogos de vídeo, narrativas interativas e ludificação. É, também, designer de jogos e membro da direção da Associação Turca de Programadores de Jogos (Oyunder). O seu trabalho pode ser acompanhado no seu website: www.sercansengun.com

E-mail: sercansengun@gmail.com

Istanbul Bilgi University, santralIstanbul, Kazim Karabekir Cad., No:2/13, 34060 Eyüp, Istambul, Turquia

* **Submetido: 30-11-2014**

* **Aceite: 15-3-2015**