

# Avatares em jogo: interfaces, processos e experiências

*Avatars on the table: interfaces, processes and experiences*

**Renato Teixeira Bressan** | [renato.bressan@yahoo.com.br](mailto:renato.bressan@yahoo.com.br)

Diretor de Comunicação e Assessor na "TV Motoradio". CEO e artista multimídia na rede #ReLet. Graduado em Comunicação pela UFJF (2005-2008); Mestre em Comunicação e Tecnologias pela UFJF (2009-2011); Mestrando do PPGCOM/UFJF na linha de pesquisa "Estética, Redes e Tecnocultura".

---

**Potiguara Mendes da Silveira Junior**

Professor associado da Faculdade de Comunicação e do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora / UFJF. Pós-doutorado pela Universidade Nova de Lisboa (Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem / UNL) (2006); doutorado (1992) e mestrado (1983) em comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO / UFRJ); graduação em comunicação pela Universidade Estácio de Sá (1976). Formação em psicanálise (Colégio Freudiano / NovaMente / RJ) (1975-). Estudo e ensino sobre: teoria da comunicação, cultura, estética, tecnologia e psicanálise. Atualmente, pesquisa sobre o que é "comunicacional" nos estudos da comunicação.

Editor da revista "Lumina PPGCOM/UFJF".

## Resumo

Partindo da dinâmica básica envolvida em um jogo de tabuleiro como o xadrez até a interação em um ambiente como o Second Life (Linden Lab, 2003), procura-se demonstrar como a experiência de avatarização na tecnocultura contemporânea envolve práticas complexas e em rede que acabam por dizer respeito aos processos mentais das próprias pessoas. O avatar em termos de escala, como interface, processo e experiência.

**Palavras-Chave:** Avatares; Second Life; Xadrez.

## Abstract

*Considering a regular dynamic in a board game as chess as well as during interactions through an environment as Second Life (Linden Lab, 2003), we hypothesize that in contemporary technoculture an avatarial experience offers networked and complex practices which tell us about the people's mental processes. The avatar as an interface, process and experience, analysed in scalability terms.*

**Keywords:** Avatars; Second Life; Chess.

## Introdução

O termo “avatar” é originário da palavra sânscrita अवतार (avata-ra), ou *avatārah*, e quer dizer “descida”, “passagem para baixo” ou “vindo para baixo de muito longe”. A expressão surgiu no contexto religioso Hindu e diz respeito à incorporação de um ser espiritual, vindo de um plano superior, nas formas inferiores da existência localizadas na contingência do plano físico. Diz-se que os avatares, nesse contexto, eram vistos como seres que tinham poderes especiais e foram usados para certos propósitos na Terra. 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. Os avatares de Vishnu, conhecidos como *Daśāvatāra*, assumiam várias formas, tais como a de tartaruga, a de javali e até mesmo a forma humana, como a do próprio Buda.

*Essa palavra – como, aliás, outros termos de origem semelhante – também executa uma espécie de descenso linguístico, passando do campo metafísico do linguajar religioso para o domínio (supostamente profano) do vocabulário cibercultural. Em jogos eletrônicos e plataformas de virtualização como o Second Life, o termo “avatar” é usado corriqueiramente para designar a identidade virtual dos jogadores e cibernautas. Carregado de sentido místico em sua origem, ele transporta essa significação para o universo digital no qual passa a ser aplicado. A ideia é que através de meu avatar posso superar as limitações de minha condição humana normal, sendo capaz de voar, teletransportar-me ou alterar minha aparência exterior (FELINTO; BENTES, 2010:30).*

No contexto das Ciências da Computação, “avatar” tem sido usado desde a década de 1970, sobretudo a partir do jogo homônimo, criado para a plataforma PLATO da Universidade de Illinois, que é considerado o primeiro MUD eletrônico interativo e baseado em gráficos. Outro jogo que utilizou o termo foi o *Ultima IV: Quest of the Avatar*, uma espécie de RPG lançado em 1985 pela Origin Systems para o Apple II. Através do personagem Lord British, o jogador é incentivado a se tornar avatar, o exemplo de iluminação espiritual, para assegurar a paz.

No ano de estreia do *Ultima IV*, Randy Farmer e Chip Morningstar criaram *Habitat*, considerado o primeiro RPG multiplayer digital e *online* (hoje também conhecido como MMORPG<sup>1</sup>), lançado em 1986, ainda na versão beta, pelas empresas Quantum Link e Lucasfilm para rodar no Commodore 64 através do provedor America Online. Os autores do jogo explicam suas influências e o papel do avatar no ambiente virtual:

*Habitat foi inspirado por uma longa tradição de “ficção científica de hackers de computadores”, sobretudo pelo romance True Names (Vinge, 1981) de Vernor Vinge, assim como pelas preciosas memórias de infância dos jogos de faz de conta, memórias mais recentes de jogos de interpretação de papéis (RPG) e semelhantes, e numerosas outras influências misturadas de forma complexa demais para identificarmos. A estas adicionamos uma pitada de besteira, um toque de ciberpunk (Gibson, 1984; Sterling, 1986), e uma predileção para a programação orientada a objetos (Sussman e Abelson, 1985). (...). Os jogadores são representados por figuras animadas que chamamos “avatares”. Avatares geralmente possuem, embora não exclusivamente, aparência*

*humanoide (...). Avatares podem se mover no ambiente ao seu redor, pegar, soltar e manipular objetos, conversar uns com os outros, e fazer gestos, cada um sob o controle de um único jogador. O controle funciona através do joystick, o qual permite ao jogador apontar para as coisas e emitir comandos. Para conversar é preciso usar o teclado. O texto que o jogador digita aparece sobre a cabeça do seu avatar, como nos desenhos animados no estilo “balão de diálogo”<sup>2</sup> (MORNINGSTAR; FARMER, 1990).*

Embora vários estudiosos apresentem entendimentos precisos sobre o avatar – enquanto representação gráfica do usuário ou unidade dinâmica que reflete as ações do jogador na tela, no ambiente virtual ou plataforma *online* (ver KROMAND, 2007; MEADOWS, 2008; WAGGONER, 2009) –, parece-nos ainda faltar muito a ser dito sobre o contexto e a presença do avatar enquanto mediação e artífice de experiências interativas diversas.

Visa-se, portanto, ampliar o debate sobre o que se entende por avatar na tecnocultura contemporânea, com o intuito de contribuir para a produção de mais conhecimento sobre o tema. Partindo da dinâmica básica envolvida em um jogo de tabuleiro como o xadrez até a interação em um ambiente como o *Second Life* (Linden Lab, 2003), procura-se demonstrar como a experiência de avatarização envolve questões complexas e práticas em rede que acabam por dizer respeito aos processos mentais das próprias pessoas.

### **Escalas de avatarização: dinâmicas do xadrez**

Em 1995, no clássico *Life on the Screen: Identity in the age of internet*, Sherry Turkle dizia que uma nascente cultura da simulação afetava nossas ideias sobre mente, corpo, eu e máquina, apagando cada vez mais as fronteiras entre real e virtual, animado e inanimado, eu unitário e múltiplo, tanto no âmbito das ciências e pesquisas acadêmicas quanto no cotidiano das pessoas:

*Nos meus mundos mediados por computador, o eu é múltiplo, fluido, e constituído na interação com as conexões da máquina; ele é feito e transformado pela linguagem (...). No mundo artificialmente gerado dos MUDs, encontro personagens que me colocam em um novo relacionamento com minha própria identidade<sup>3</sup> (TURKLE, 1995:15).*

Embora pareça que só através de um avatar textual, 2D ou 3D seja possível ter essa experiência de “avatarização”, podemos identificar esse fenômeno antes mesmo da criação das interações mediadas por computador em nosso cotidiano, em certas escolhas e experiências que vivenciamos, dependendo de determinada situação ou ambiente. Além disso, quando nos referimos a Fernando Pessoa com seus diversos heterônimos, cada qual com características peculiares e campos de ação específicos, vemos que essa possibilidade de distribuição e criação de “Eus” já era algo conhecido por ele. Todavia, um entendimento maior desse contexto nem sempre está disponível para a maioria dos estudiosos e usuários. Isto por vários motivos: ausência de ferramentas teóricas capazes de dar conta desse fenômeno de modo mais amplo; dificuldade de colocar em questão alguns conceitos naturalizados (Eu, corpo, lugar, etc.); falta de experiência e familiaridade com os meios que permitem esse questionamento; etc. Além disso, fala-se muito em multiplicação de “Eus”, mas se comenta

pouco sobre os modos de colocar essa multiplicação em prática, os níveis de complexidade e os processos gerais em questão.

Levando em conta o atual contexto apresentado por vários pesquisadores que consideram o conceito de *redes* como importante metáfora da contemporaneidade, ideia esta que se complementa com noções como conectividade, ubiquidade, emergência, distribuição, compartilhamento, instantaneidade, mobilidade, rapidez, fluxos, hibridismo etc., propomos a seguinte hipótese: 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.

Para exemplificar, partiremos de um dos jogos de tabuleiro mais populares do mundo, o xadrez<sup>4</sup>, em direção ao entendimento da dinâmica dos avatares na plataforma 3D Second Life (SL). Em linhas gerais, um jogo de xadrez é constituído por 4 (quatro) elementos fundamentais, que são interdependentes, a saber: a) regras do jogo; b) jogadores; c) plataforma do jogo (tabuleiro); e d) peças.

As regras do jogo dizem respeito ao que os jogadores podem e devem fazer durante uma partida de xadrez, com base no campo específico de ação das peças – ou seja, o tabuleiro – e na dinâmica das peças, tanto em relação ao espaço que elas ocupam quanto na interação entre elas mesmas. Para que se possa iniciar uma partida de xadrez, além da concordância em aceitar e agir conforme as regras, é necessária a presença de dois jogadores (humanos ou não), 32 peças (16 para cada jogador) e um tabuleiro (*online ou offline*) quadriculado, com 64 casas, sobre as quais as peças se movimentam.

Os jogadores realizam a ação de movimentar peças de forma alternada e somente podem mobilizar uma peça do seu conjunto de cada vez. A movimentação delas só é possível caso haja espaço para a ocupação de determinada casa ou interação com a peça do adversário. As 16 peças de cada jogador são divididas em seis tipos: Rei (1 unidade), Dama (1 unidade), Bispo (2 unidades), Torre (2 unidades), Cavalo (2 unidades), e Peão (8 unidades). Cada tipo de peça somente pode ser movimentado, a fim de ocupar determinada casa ou interagir com outras peças, com base em sua característica específica e em determinado momento do jogo. No início do jogo, por exemplo, o peão pode se movimentar na vertical, permanecendo na primeira ou segunda casa mais próxima, depois disso, ele só se movimenta uma casa de cada vez. A dama, durante todo o jogo, pode se movimentar em horizontal, vertical ou diagonal, o número de casas que se deseje.

A complexidade do xadrez se deve, basicamente, ao fato de que cada peça possui valoração, movimentos e possibilidades de captura específicos, variáveis estas que durante o jogo se combinam e multiplicam através de outras variáveis – espaço no tabuleiro; disposição das peças; espaço e tempo de cada jogada; experiência do jogador; raciocínios momentâneos; interação entre as peças; possibilidades de movimentos etc.

Entretanto, algo pouco comentado sobre o xadrez é o 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<sup>5</sup> (MEADOWS, 2008: 20).*

Para Meadows, existem dois níveis gerais de avatarização disponíveis no xadrez: 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:

<b>Tipos de Escalas de Avatarização no Xadrez (para cada jogador)</b>		
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"> <li>- Movimentação geral</li> <li>- Movimentações possíveis a partir de conhecimento de vida do jogador, experiências anteriores e conhecimento das regras do xadrez</li> <li>- Dimensão extrajogo (não se limita à plataforma do jogo)</li> </ul>

Entretanto, se levarmos em conta que essas três escalas oscilam a partir da interação entre os dois competidores – e somente por isso, isto é, pela presença de um jogador em consideração com o outro, que o xadrez é um jogo possível –, veremos que o processo de avatarização se complexifica ainda mais:

<b>Cruzamento geral de escalas de avatarização, a partir da interação entre os jogadores</b>				
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

O que o entendimento em termos de graus de avatarização (ou escalas) nos mostra, entre outros fatores, é que o jogador, ele mesmo, é um avatar do jogo e, portanto, deve se adequar às regras e agir conforme a situação que se apresenta. Veremos como essa dinâmica pode ser observada nas interações disponíveis via *Second Life* (SL).

### As múltiplas e simultâneas avatarizações do SL

*Second Life* (ou “segunda vida”, em português) é o nome de uma plataforma online 3D lançada pela empresa Linden Lab, em 2003. Embora o SL não possua atualmente a popularidade que teve em 2007, a plataforma ainda mobiliza um vasto conjunto de experiências (sobretudo estéticas) e processos que têm interessado várias empresas, laboratórios, instituições, pesquisadores e usuários diversos. Uma das atrações mais comentadas em relação ao SL é a possibilidade de fruição de um ambiente tridimensional *online* através da mediação de um “avatar aberto” – i.e., um avatar que não é um agente ou peça com função pre-determinada no jogo (por exemplo, no xadrez), estes seriam “avatares fechados”.

Segundo Daniel Kromand, avatar é uma unidade de jogo – por ter uma marcação clara de sua fisicalidade no ambiente de interação, isto é, a tela –, com possibilidades de ação, que responde aos comandos do jogador. No artigo *Avatar Categorization* (2007), Kromand identifica dois tipos de avatares, situados em polos diametralmente opostos, porém sobre um contínuo de influência em relação ao jogador; Avatar Fechado e Avatar Aberto:

*Chamo o avatar com personalidade pré-gerada de Avatar Fechado, uma vez que o jogador não tem controle algum sobre a mente do avatar e a mudança só é possível através de uma progressão narrativa predeterminada. Este tipo de avatar tem uma personalidade completa desde o início do jogo, embora partes dele possam ser retiradas pelo jogador ou modificadas no decorrer do jogo. Avatares fechados típicos incluem Pac-man (init. Namco/Midway 1980), Mario (init. Nintendo 1981) e Lara Croft (init. Core Design/Edios Interactive 1996), uma vez que todos eles possuem mentalidades e objetivos pré-embutidos na narrativa do jogo. Eles reagem de um modo predeterminado em relação ao desenrolar da narrativa. O outro tipo de avatar eu chamo de Avatar Aberto, pois ele não possui nenhum traço de personalidade sem o envolvimento do jogador. Este tipo de avatar inicia o jogo como um quadro-negro vazio e adquire sua personalidade através das escolhas do jogador, as quais podem ser limitadas pelo design do jogo*<sup>6</sup> (KROMAND, 2007: 401).

Por outro lado, como havíamos citado anteriormente, a experiência de avatarização não se dá somente, e necessariamente, através de objetos manipuláveis com forma humanoide, em uma plataforma digital ou videogame. Janet Murray, por exemplo, no seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, defende que os RPGs são experiências de *holodeck*, só que sem a maquinaria.

Antes de chegarmos aos avatares 3D, de plataformas como SL e *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), devemos nos lembrar de que experiências de avatarização também já foram (e continuam sendo) registradas através do uso de máscaras, desde a Grécia antiga; personagens (em contos orais, livros, peças teatrais, festividades, rituais etc.); nomes; imagens; *nicknames* em *chats* textuais;



*emoticons*; descrições textuais em um perfil de RPG; peões em jogos de tabuleiro; perfis em comunidades *online*; retratos em sites de relacionamento; imagens em 2D nos primeiros MUDs; personagens de videogames (ex: Mario Bros., Lara Croft etc.), *Buddy Poke* no Orkut etc.

O entendimento desse contexto evidencia, entre outras coisas, que o avatar é, antes de tudo, uma interface, e que toda interface, em menor ou maior grau, é um avatar. Interface, aqui, seja no sentido de Pierre Lévy, como aparato material que permite a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário (LÉVY, 1999: 37), seja no significado proposto por Steven Johnson:

*Em seu sentido mais simples, a palavra se refere a softwares que dão forma e interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão, não por força física. (JOHNSON, 2001: 17).*

Entretanto, assim como a ação de uma peça de xadrez, mesmo que esta seja “avatar fechado”, não se limita a seu caráter unitário e envolve o processo lúdico como um todo, as possibilidades de avatarização disponíveis no SL não deveriam ser vistas em relação apenas ao corpo gráfico 3D, o qual aparentemente só age dentro do metaverso. Assim, antes de enumerar alguns dos múltiplos avatares disponíveis via SL, é necessário analisar o processo de interação disponível neste ambiente. Vejamos seus elementos e processos fundamentais, em termos gerais:

- a) Regras e normas para interação na plataforma – incluindo (I) os limites e possibilidades oferecidas pela programação (algoritmos), e (II) as regras de conduta social definidas para a plataforma;
- b) A plataforma 3D (conectada à internet);
- c) Website do SL (conectado à internet e à plataforma);
- d) Dispositivos físicos de entrada e saída de dados (ex: computador, teclado etc.);
- e) Interfaces gráficas (inclui os corpos gráficos 3D e outros avatares);
- f) Usuários

Como se percebe, o grau de complexidade do SL em relação a um jogo de xadrez (tabuleiro físico) é bastante elevado, isto sem contarmos que a plataforma SL não se limita a ser apenas um jogo (no sentido de Huizinga, no clássico *Homo Ludens*, por exemplo). Para entender didaticamente os processos de avatarização disponíveis no SL (sobretudo via interfaces gráficas), vejamos alguns processos com base na experiência disponível a um residente convencional, isto é, que possui apenas uma conta no SL.

Uma das primeiras ações necessárias ao usuário interessado em se tornar residente do SL (de forma gratuita ou não) é a criação de um nome de usuário (o primeiro avatar), a partir do qual ele será identificado, dentro da plataforma e nos arquivos da Linden. Na conta gratuita, para criar seu nome de residente, o usuário deve se basear em um inventário dado e escolher os possíveis sobrenomes.

Após esta etapa, será necessária a escolha de um visual padrão, para o seu corpo gráfico, disponibilizado pela empresa. São 12 (doze) avatares 3D passíveis de escolha, metade do gênero masculino, metade do feminino (Este já é um segundo nível de avatarização). Depois de ter escolhido seu corpo inicial e conseguido ativar sua conta, após recebimento do email de confirmação do SL, o usuário poderá entrar na plataforma. Para isso, entretanto, ele deverá ter feito o download da plataforma, instalado o programa do SL no seu computador – o qual deverá possuir requisitos mínimos, como, por exemplo, uma boa placa de vídeo – e ter acesso à internet.

Com a plataforma instalada, o usuário poderá, enfim, explorar o ambiente 3D do SL. As funções e interações disponíveis via plataforma, pelo navegador principal, promovem outro grau de avatarização, que, por sua vez, irá proporcionar a emergência de vários níveis internos de avatarização, e, assim por diante, numa lógica de avatarização fractal, durante o percurso no ambiente, através da interação do usuário com o próprio navegador, com outros corpos 3D, com os objetos do ambiente, com o ambiente, com os grupos, *chats* textuais internos etc.

Essa rede de avatares (interfaces, processos e funções diversas) no SL opera de forma simultânea e, como se percebe, envolve uma complexidade de interações de difícil mapeamento e análise. A estrutura básica que permite tudo isso já é dada, automaticamente, ao usuário, é uma das condições para exploração da plataforma e tende a se complexificar ainda mais, à medida que o usuário ganha experiência e passa a modificar seu visual, seus modos de interagir, através dos variados graus de imersão e explorações possíveis.

A título de exemplo, vejamos uma escala de avatarização, das inúmeras presentes no SL: o controle dos ângulos de visão dentro da plataforma. Através do comando “alt + botão esquerdo do mouse + botão de movimento do mouse”, o usuário poderá escolher o que ver e como ver: dar zoom (positivo ou negativo) nos diversos objetos e espaços presentes; ocupar o ambiente 3D e presenciar acontecimentos; variar ângulos de câmera (primeira, segunda, terceira pessoas; visão isométrica do ambiente; visão frontal, lateral, entre outras, do avatar etc.).

Agora, se pudermos imaginar como essas variações se expressam em interação com outros graus de avatarização e suas variáveis constitutivas (p.ex: através dos objetos no inventário do usuário; os perfis do residente; grupos em que ele participa; possibilidades de edição do ambiente, do corpo gráfico; scripts etc.), veremos que um dos *slogans* do SL “*Your world. Your imagination*” (Seu mundo, sua imaginação), de fato, faz muito sentido, e que, talvez por isso, pela exigência em se mobilizar uma rede complexa de processos, elementos, corpos gráficos, jogadores etc. é que o SL tenha saído de moda ou perdido muito dos seus usuários – já que para isso, o usuário deve realmente investir nessa “segunda vida” e nas múltiplas amplitudes (avatares) dela; algo que, para alguém como Fernando Pessoa, consumiu toda uma vida.



## Considerações finais

Embora seja necessário o desenvolvimento de uma análise específica dos graus de avatarização tanto no xadrez quanto no SL, é possível defender que o avatar de fato é uma rede complexa, que mobiliza várias experiências em seu usuário, sobretudo em nível estético (i.e. gnoseológico, afetivo). Além disso, ao mesmo tempo, o avatar é uma interface entre as inúmeras outras disponíveis (físicas, textuais, gráficas etc.), que se expressa de forma processual, com limites que não podemos prever ou situar com base apenas na materialidade dos dispositivos e plataformas que são passíveis de manipulação e interação. Limites esses que deveriam ser vistos no sentido matemático, enquanto índices de uma sequência de avatarização que aumenta e tende ao infinito, superando fronteiras modais e separações cartesianas.

A partir desse entendimento, em termos de escalas e redes complexas, é que podemos direcionar nossa problemática para o conceito de Pessoa, desenvolvido pela Nova Psicanálise, em que: “Eu = Pessoa = Rede. É a mesma coisa: *World Wide Web*. Se saímos do foco de qualquer situação e ampliamos a franja, chegamos a uma *persona mundi* visível a cada momento da história” (MAGNO, 2007: 21):

*Vejam, então, que Eu=Pessoa não é indivíduo, já que não é o sujeito centrado, de Descartes; o sujeito dividido, de Lacan; ou a multiplicidade, de Deleuze. Eu=Pessoa é definível apenas como Rede. E onde termina uma rede? Ninguém sabe. Portanto, há várias, senão infinitas, amplitudes do Eu, ou da Pessoa (idem: 23).*

Buscando propor uma fórmula mínima, basal, para o entendimento das experiências observadas na clínica e para garantir autonomia à Psicanálise, enquanto campo gravitacional capaz de incluir os conhecimentos de quaisquer áreas do saber segundo um protocolo próprio, MD Magno reformatou o pensamento freudo-lacaniano e chegou ao “algoritmo” *Haver* quer *não-Haver* ( $A \rightarrow \bar{A}$ ), segundo o qual, tudo que existe quer, em última instância, encontrar sua simetria absoluta, isto é, não-existir, extinguir-se. Como isso é impossível, uma vez que *não-Haver* não há, ocorre uma quebra de simetria e o movimento pulsional revira sobre si mesmo, e “retorna” – sem jamais ter saído, pois não há saída – ao *Haver*, realizando o chamado *Revirão* (MAGNO, 2007). De acordo com esta perspectiva, tudo que há são formações, inclusive a humana – que se especifica por portar em sua construtura a possibilidade de *Revirão*. Uma Pessoa é, pois, uma formação que porta o *Revirão*, isto é, está disponível ao movimento pulsional *Originário*, mas também possui um *Primário*, seu corpo e tudo que lhe é dado espontaneamente quando nasce, e um *Secundário*, tudo que é criado, industrialmente produzido, como sistemas de linguagens, padrões culturais etc. Além disso, enquanto formação, a Pessoa se apresenta como um *polo*, com muitas formações em seu *foco* e com uma *franja* infinita. Como o *Revirão* está disponível, se esse *polo* estiver em um estado positivo, por exemplo, poderá, a partir de uma referência ao Originário, em continuidade, passar para outro estado – no caso, o negativo –, e assim por diante, de uma configuração qualquer a seu avesso e vice-versa.

*O conceito de Pessoa abrange um rol de significações que vai da noção etimológica básica de “máscara” até a noção mais ampla de homem (no sentido de humanidade),*

*passando por indivíduo, sujeito, relação, comunidade, diferenciação e, principalmente, sua significação que expressa a abertura para a relação, que constitui a singularidade da Pessoa (ARAUJO, 2003: 203-4).*

Em linhas gerais, Pessoa é

*o conjunto infinito de formações e interesses com competência de conexão (a outras formações e interesses), constituindo a rede ou malha sintomática que nos afeta e locomove, hoje em dia cada vez mais qualificada no sentido de comportamentos e atitudes que levem em conta mobilidade, conectividade e comunicação (idem, 2003: 211).*

Finalmente, se pudermos entender que “todo e qualquer tipo de *vinculação* entre todo e qualquer tipo de formação é interface” (MAGNO, 1998: 33), veremos que, ao falar de processos de avatarização, estamos falando de nós mesmos, de nossas várias amplitudes, de focos permeados por uma franja com vocação infinita, em meio às diversas possibilidades de comunicação, interação, experiências e passagens disponíveis às Pessoas, as quais, elas mesmas, são interfaces para outras Pessoas, formações, avatares...

### Referências Bibliográficas:

- ARAUJO, R. A. *O urbanismo do século XXI*. In: McLuhan essencial: terror e imagem, comunicação e tecnologia. Revista Lumina. V6. Juiz de Fora: UFJF, 2003.
- FELINTO, E; BENTES, I. *Avatar: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais*. Porto Alegre: Sulina, 2010.
- JOHNSON, S. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- KROMAND, D. *Avatar Categorization*. Anais do DiGRA 2007 Conference: The University of Tokyo, 2007.
- MAGNO, MD. *Formações e interfaces: parangolés e suas transas*. Facom/UFJF. Revista Lumina. V.1, n.1, p.33-51. Jul-Dez. 1998.
- \_\_\_\_\_. *Clavis Universalis: da cura em psicanálise ou revisão da clínica*. Rio de Janeiro: Novamente, 2007.
- MEADOWS, M. S. I, *Avatar: the culture and consequences of having a second life*. Berkeley: New Riders, 2008.
- MORNINGSTAR, C.; FARMER, F. R. *The Lessons of Lucasfilm's Habitat*. [online], (also published in: M.Benedikt (ed.) *Cyberspace: First Steps*, MIT Press, 1991), 1990. [citado em 12/04/2010]
- <<http://sunsite.unc.edu/pub/academic/communications/papers/habitat/lessons.txt>>.
- TURKLE, S. *Life on the screen: identity in the age of the internet*. New York: Touchstone, 1995.
- WAGGONER, Z. *My avatar, my self: identity in video role-playing game*. London: McFarland, 2009. Petrópolis: Vozes, 1984.

## Notas

- 1- Jogo de interpretação de personagem online e em massa para múltiplos jogadores (Massively ou Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou Multi massive online Role-Playing Game).
- 2- Livre tradução de: Habitat was inspired by a long tradition of “computer hacker science fiction”, notably Vernor Vinge’s novel, *True Names* (Vinge, 1981), as well as many fond childhood memories of games of make-believe, more recent memories of role-playing games and the like, and numerous other influences too thoroughly blended to pinpoint. To this we added a dash of silliness, a touch of cyberpunk (Gibson, 1984; Sterling, 1986), and a predilection for object-oriented programming (Sussman and Abelson, 1985). (...) The players are represent by animated figures that we call “Avatars”. Avatars are usually, though not exclusively, humanoid in appearance. (...) Avatars can move around, pick up, put down and manipulate objects, talk to each other, and gesture, each under the control of an individual player. Control is through the joystick, which enables the player to point at things and issue commands. Talking is accomplished by typing on the keyboard. The text that a player types is displayed over his or her Avatar’s head in a cartoon-style “word balloon”.
- 3- Livre tradução de: In my computer-mediated worlds, the self is multiple, fluid, and constituted in interaction with machine connections; it is made and transformed by language (...) And in the machine-generated world of MUDs, I meet characters who put me in a new relationship with my own identity.
- 4- Como nosso interesse é demonstrar de forma bastante geral a dinâmica de avatarização e os elementos envolvidos em um jogo de xadrez, não nos deteremos na história deste jogo de tabuleiro, tampouco nas diferentes tradições enxadrísticas e suas regras específicas.
- 5- Livre tradução de: “Chess has avatars that exist in both the individual piece (the rook, the knight, etc.) and the perspective of the player, both from a high-level, third-person camera point of view, and from the first-person perspective of chess.”
- 6- Livre tradução de: “I name the avatar with pregenerated personality a Closed avatar, since the layer has no control over the avatar’s mind, and change is only possible through a predetermined narrative progression. This avatar type has a complete personality from the beginning of the game, although parts of it may be secluded from the player or changed through the course of the game. Typical closed avatars include Pac-Man (init. Namco/Midway 1980), Mario (init. Nintendo 1981) and Lara Croft (init. Core Design/Edios Interactive 1996), since they all have predetermined mindsets and objectives inlaid in the narrative of the game. They react in a predetermined way to the unfolding of the narrative. The other avatar type I name an Open avatar, since it has no personality traits without the involvement of the player. This avatar type starts the game as a blank slate and gains its personality through player choices, which of course may be limited by game design. The avatars of role-playing games are the quintessential open avatar.”

