



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

LUCIANA ESPÍNDOLA CORRÊA LOURO

**Virtual Humano, Humano Virtual:
uma abordagem teórica da personagem em mundos virtuais**

MESTRADO EM TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL

SÃO PAULO

2011

LUCIANA ESPÍNDOLA CORRÊA LOURO

**Virtual Humano, Humano Virtual:
uma abordagem teórica da personagem em mundos virtuais**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Lúcia Leão

SÃO PAULO

2011

FOLHA DE APROVAÇÃO

Luciana Espíndola Corrêa Louro

Virtual Humano, Humano Virtual: uma abordagem teórica da personagem em mundos virtuais

Dissertação aprovada como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, pela seguinte banca examinadora:

Banca examinadora

São Paulo, de de 2011.

*Dedico minha dissertação aos meus
pais Assis Corrêa e Maria das Graças
Espíndola Corrêa, exemplos de amor e
apoio incondicional, ao meu marido
Donizetti Louro, sol da minha vida,
amigo e companheiro de todas as
horas, aos meus filhos Vinícius, Naira,
Gabriel e Arthur, razões do meu viver,
fonte de força e alegria!*

*Enfim, junto com este humilde trabalho,
oferto-lhes todos meus pensamentos,
sonhos, esforços e realizações
cotidianas.*

Amo muito cada um de vocês!

Luciana Louro

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu marido, Donizetti Louro, pela paciência, pelo apoio e amor constantes. Deixo, também, registrado meu muito obrigada ao Vinícius Louro, meu filho, e à sua esposa Vanessa Biondi, por sempre estarem a postos para qualquer coisa que eu precisasse. O mesmo reconhecimento fica para Naira Louro, filha querida, cujo carinho e atenção me incentivaram a continuar em frente. Ao meu pequeno Arthur Correa Louro fica a imensa gratidão de ter me ensinado a espera de uma gestação, a maturação da vida, enfim, o milagre da existência, conhecimento fundamental para ser feliz. Quero, da mesma forma, agradecer ao Gabriel Correa Louro, anjinho de nossa família, por nos ter dado a alegria e o privilégio de sua breve, mas marcante e saudosa, companhia. Meus pais, Maria das Graças Espíndola Correa e Assis Correa merecem, igualmente, meu eterno reconhecimento, afinal, sem eles, nada do que sou hoje seria possível. Da mesma maneira, agradeço a Rose Mary Rosa, grande mulher que dispensou tantos cuidados sobre mim e me ensinou a sabedoria da escola da vida. Aos meus irmãos, Eduardo Espíndola Corrêa, Adriana Espíndola Corrêa, Andréa Covolo Corrêa e Milena de Fátima Rosa, fica meu muito obrigada pela torcida incondicional, pelo apoio e amor de sempre.

Meus agradecimentos recaem ainda sobre minha professora e orientadora Dr.^a Lúcia Leão, pela diligência de suas correções e profissionalismo. Da mesma forma, agradeço o professor Dr. Luiz Carlos Petry, pela atenção e pertinência com que examinou meu trabalho; o professor Dr. Ubiratan d'Ambrosio, pela presença iluminadora de seu gênio; a artista, professora Dr.^a Tânia Fraga, pelos livros emprestados, horas conversadas e momentos mágicos de aprendizado; e, enfim, expresso minha gratidão à professora Dr.^a Alexandra Geraldini, espelho de competência e determinação.

Do mesmo modo, sou grata à Edna Conti, pela orientação quanto aos assuntos práticos inerentes à conclusão do mestrado, suas de gentilezas, bem como sua simpatia, ficarão sempre impressas em minha memória.

Enfim, agradeço a Deus por ter colocado todas essas pessoas maravilhosas no meu caminho e por ter me dado a oportunidade de realizar mais uma etapa da minha vida.

Luciana Louro

RESUMO

LOURO, Luciana Espíndola Corrêa. **Virtual humano, humano virtual**: uma abordagem teórica da personagem em mundos virtuais. 153p. Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011.

A discussão central desta dissertação, intitulada Humano Virtual, Virtual Humano, gira em torno da aplicabilidade de uma definição, tipologia e processo criativo da personagem virtual sob uma visão teórico-conceitual. Tal perspectiva engloba teorias do ciberespaço, da filosofia, da crítica literária e do design computacional. Com intuito de investigar essa possibilidade, os Capítulos 2 e 3 desta dissertação discutem as bases teóricas para elaborar uma proposta de definição, classificação e conceito do processo criativo da personagem virtual. Em seguida, os Capítulos 3, 4 e 5 da presente pesquisa desenvolvem três estudos de caso para validar as proposições expostas nos capítulos anteriores, cada um abordando um tipo de personagem diferente, a saber: A lara do Ragnarök, um MMORPG (Massively Multiplayer On Line Role Playing Game) – um jogo de interpretação de papéis multiusuário distribuído on-line – (BRASIL RAGNARÖK, 2010); a raça dos elfos noturnos, da classe dos druidas, nível iniciante, do World of War Craft (WoW), um MMORPG (WOWIIC, 2009); e por fim o residente do Second Life, ambiente virtual que pretende imitar todos os aspectos da vida humana (DAMIANI, 2007), Liberato Lindman.

Palavras-chave: Personagem. Virtual. Crítica literária. Design computacional.

ABSTRACT

LOURO, Luciana Espíndola Corrêa. **Virtual Human, Human Virtual**: a theoretical approach of characters in virtual worlds. 153p. Thesis (Master degree) Pontifical Catholic University of São Paulo, São Paulo, 2011.

The main approach of this dissertation, entitled *Virtual Human, Human Virtual*, discuss the applicability of a virtual character's definition, classification and creative process in a conceptual and theoretical perspective. In fact, this perspective proposes to include cyberspace, philosophy, literary criticism and computer design's theories. In order to investigate this possibility, the chapters one and two, of this work, discuss the theoretical basis to propose a virtual character's definition, classification, creative process's concept. Next, chapters three, four and five develops three cases studies to validate the propositions outlined in previous chapters, addressing different kinds of characters, namely: Ragnarök's Iara, a MMORPG – Massively Multiplayer Role Playing Game – (RAGNARÖK-BRAZIL, 2010); the night elf's race, of the druid's class, in World of War Craft (WoW), a MMORPG (WOWIIC, 2009); and finally a resident of Second Life – virtual environment that intends to imitate all aspects of human life (DAMIANI, 2007)–, Liberato Lindman.

Keywords: Characters. Virtual. Literary criticism. Computational design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - *Iara do Ragnarök Terra Brasilis*

<<http://imperioebro.blogspot.com/2009/09/brasilis-nova-cidade-deragnarok.html&usg>>.

Acesso em: 03 jun. 2010 às 15h 67

Figura 2 - Obeaune do Ragnarök

<<http://db.kafra.ru/img/mob/1044.gif&imgrefurl=http://en.kafra.ru/mobs/>

[detail/1044.html&usg](http://db.kafra.ru/mobs/detail/1044.html&usg)>. Acesso em: 30 dez. 2010 às 15h 76

Figura 3 - Iara do Raganarok

<<http://imperioebro.blogspot.com/2009/09/brasilis-nova-cidade-deragnarok.html&usg>>.

Acesso em: 03 jun. 2010 às 15h 76

Figura 4 - Elfo druida noturno Iniciante

<<http://eletronicos.hsw.uol.com.br/guia-do-iniciante-warcraft.htm>>. Acesso em: 10 out.

2009 81

Figura 5 - Elfa noturna druida <<http://farm3.static.flickr.com/>>. Acesso em: 10 out.

2009..... 82

Figura 6 - Elfo noturno druida

<<http://www.regressionx.com/wow/Images/charcreation/NightElfMale1>

[3.jpg](http://www.regressionx.com/wow/Images/charcreation/NightElfMale1)>. Acesso em: 03 out. 2009 às 14h 83

Figura 7 - Gravura de um druida segundo a tradição celta

<[http://commons/thumb/6/63/Maeve&druid.jpg/250px-](http://commons/thumb/6/63/Maeve&druid.jpg/250px-Maeve&druid.jpg)

[Maeve&druid.jpg](http://commons/thumb/6/63/Maeve&druid.jpg/250px-Maeve&druid.jpg)>. Acesso em: 10 out. 2009 às 11h30 95

Figura 8 - Liberato Lindman como empresário

<<http://slurl.com/secondlife/body/137/124/22>>. Acesso em: 21 jul. 2010 às 15h..... 102

Figura 9 - Exemplo de edição de um avatar iniciante

<<http://slurl.com/secondlife/body/137/124/22>>. Acesso em: 21 jul. 2010 às 15h15. 102

Figura 10 - Estilo gótico-vampírico < http://4.bp.blogspot.com/.png >. Acesso em: 02 jun.2010 às 19h	116
Figura 11 - Estilo steampunk < http://1.bp.blogspot.com/jpg >. Acesso em: 1.º jul. 2010 às 17h25.....	116
Figura 12 - Leitura da mescla dos estilos gótico-vampírico e steampunk feita pelo criador de Liberato Lindman < http://slurl.com/secondlife/body/137/124/22 >. Acesso em: 21 jul. 2010 às 15h30	116
Figura 13 - Liberato Lindman em trajes sociais atualmente < http://slurl.com/secondlife/body/137/124/22 >. Acesso em: 21 jul. 2010 às 15h40	116
Figura 14 - Minidragão de estimação de Liberato Lindman < http://slurl.com/secondlife/body/137/124/22 >. Acesso em: 21 jul. 2010 às 15h50	117

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - O Virtual segundo Lévy	23
Quadro 2 - Missão Iara, Terra Brasilis, Ragnarök	68
Quadro 3 - Elfa noturna druida	82
Quadro 4 - Elfo noturno druida	83
Quadro 5 - Trajetória evolutiva de Liberato Lindman - 2007 e 2010	104

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1 - DEFINIÇÃO E TIPOLOGIA DA PERSONAGEM VIRTUAL ..	21
1.1 O CONCEITO DE VIRTUAL SEGUNDO DELEUZE E LÉVY	21
1.2 A PERSONAGEM VIRTUAL SEGUNDO TEÓRICOS DO CIBERESPAÇO	24
1.3 DE ARISTÓTELES AO PÓS-ESTRUTURALISMO	28
1.4 ESPECIFICIDADES DA PERSONAGEM VIRTUAL	35
1.5 A PERSONAGEM EM MUNDOS VIRTUAIS: UM CALEIDOSCÓPIO COMPOSTO POR CONCEITOS DE LITERATURA, FILOSOFIA, CIBERESPAÇO E DESIGN COMPUTACIONAL	41
CAPÍTULO 2 - O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UMA PERSONAGEM VIRTUAL	47
2.1 O PROCESSO DE CRIAÇÃO SEGUNDO OS TEÓRICOS DO CIBERESPAÇO	48
2.2 O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS DE BAKHTIN E SUAS IMPLICAÇÕES NO PENSAMENTO DE KRISTEVA E GENETTE	49
2.3 A TEORIA DO IMAGINÁRIO DE GILBERT DURAND	55
2.4 O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS VIRTUAIS	61
CAPÍTULO 3 - ESTUDO DE CASO DA IARA DO RAGNARÖK	66
3.1 DESCRIÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS E DO AMBIENTE DA IARA DO RAGNARÖK	66
3.2 DEFINIÇÃO E TIPOLOGIA DA IARA DO RAGNARÖK	69
3.3 A CARACTERIZAÇÃO DA IARA DO RAGNARÖK	73

CAPÍTULO 4 - ESTUDO DE CASO DOS ELFOS NOTURNOS DRUIDAS DO WoW.....	80
4.1 AS CARACTERÍSTICAS ESTÉTICAS E NARRATIVAS DA RAÇA DOS ELFOS NOTURNOS DRUIDAS DO WoW	80
4.2 A DEFINIÇÃO DOS ELFOS NOTURNOS DO DRUIDAS DO WoW	86
4.3 A CARACTERIZAÇÃO DOS ELFOS NOTURNOS DO WoW.....	91
CAPÍTULO 5 - ESTUDO DE CASO DO RESIDENTE DO SL LIBERATO LINDMAN	100
5.1 DESCRIÇÃO DO RESIDENTE DO SL LIBERATO LINDMAN	101
5.2 DEFINIÇÃO DO RESIDENTE LIBERATO LINDMAN	105
5.3 A CARACTERIZAÇÃO DO RESIDENTE DO SL LIBERATO LINDMAN .	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS	119
REFERÊNCIAS.....	128
ANEXO A - PERGUNTAS PARA ENTREVISTA COM JEAN LIBERATO...	139
ANEXO B - QUESTIONÁRIO RESPONDIDO POR JEAN LIBERATO	142
ANEXO C - TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO E EXIBIÇÃO DE ENTREVISTA E IMAGEM.....	154

INTRODUÇÃO¹

Do Jean Valjean², do livro de Victor Hugo (1957) ao Cloud³ do Final Fantasy VII⁴, a personagem constitui um elemento fundamental para garantir o envolvimento do público, independentemente da mídia escolhida (McCLOUD 1993, NOJAARD, 2003). Assim, o estudo do processo de criação de personagens tem sido uma constante preocupação de críticos literários, escritores, bem como de desenvolvedores de jogos e ambientes imersivos (McCLOUD, 1993, NOJAARD, 2003).

Rane Glenn (2009), game designer e diretor de arte da Blizzard, empresa desenvolvedora de jogos eletrônicos famosos, ressalta a importância de ser ter uma equipe eclética, composta por profissionais de diversas áreas do conhecimento, para garantir a elaboração de personagens de sucesso. Este "conhecimento enciclopédico"⁵,

¹ Este trabalho segue as normas da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), atendo-se, respectivamente à: NBR 1052 (2002); NBR 1424 (2002); NBR 6024 (2003); NBR 6028 (2003); NBR 6027 (2003).

² Jean Valjean é a personagem principal do livro "Os Miseráveis" de Victor Hugo (1957), publicado pela primeira vez, em 3 de abril de 1862 (GUYARD, 1957). Condenado por roubar um pão, ele é posto em liberdade após dezenove anos de prisão. Rejeitado pela sociedade por ser um ex-presidiário, ele se revolta contra todos. Mas o Bispo Myriel muda sua vida. Então, Jean Valjean assume uma nova identidade para seguir uma vida honesta, tornando-se proprietário de uma fábrica e prefeito. Ele adota e cria a filha de Fantine, Cosette, salva Marius da barricada e morre com uma idade avançada, permeando assim, com sua presença, todas as histórias do livro (GUYARD, 1957).

³ No Final Fantasy VII, o jogador entra no papel de Cloud Strife, um mercenário a serviço do grupo de ecoterrorismo chamado Avalanche, sob a liderança do explosivo Barret Wallace. Ele nasceu em Nibelheim. Quis ser um membro da Soldier, onde trabalhava Sephiroth que era seu ídolo desde pequeno. Cloud tem um passado obscuro, momentos de sua vida estão escondidos por uma amnésia que nem mesmo ele sabe quando e como começou. Agora como mercenário, se une ao grupo Avalanche, e tem uma chance de descobrir segredos sobre seu passado (KAVASIN, 2009).

⁴ Final Fantasy VII é um role-playing game (jogo de interpretação de papéis) produzido pela Square (actual Square Enix) e distribuído pela Sony Computer Entertainment como o sétimo título da série *Final Fantasy*. O seu lançamento original ocorreu em janeiro de 1997 no Japão na plataforma da Sony, no console PlayStation. Em 1998, o jogo foi relançado para o Windows da Microsoft e em 2009 na PlayStation Network (KAVASIN, 2009).

⁵ Tradução livre de "encyclopedic knowledge".

como nomeia Glenn (2009, p.2), engloba, ainda, segundo o autor, áreas do saber envolvendo a história, a literatura, a antropologia, a filosofia, a antropologia e o design computacional.

Tendo por base essas observações de Rane Glenn (2009), a presente dissertação pretende discutir a validade de uma definição, da tipologia e do processo criativo da personagem virtual sob uma visão teórica e conceitual que engloba teorias do ciberespaço, filosofia, crítica literária e design computacional. Assim, a pergunta central desta pesquisa repousa sobre a dúvida se é possível, ou não, definir e classificar a personagem virtual, bem como analisar seu processo criativo, fundamentando-se nos eixos teóricos acima mencionados.

A partir desses questionamentos surge a hipótese de que é viável definir, classificar e analisar o processo criativo de uma personagem virtual, apoiando-se em conceitos e teorias do ciberespaço, da crítica literária, da filosofia e do design computacional.

Com a finalidade de testar a hipótese acima aventada, decidiu-se lançar mão de uma metodologia que se divide em duas partes. A primeira consiste em uma breve apresentação de alguns teóricos e estudiosos que tratam do tema da personagem e pertencem aos campos de conhecimento citados nos parágrafos anteriores. É feita, então, uma seleção do corpo teórico, a fim de propor, com base nos autores selecionados, uma definição e tipologia da personagem virtual, assim como de seu processo criativo.

A segunda parte reúne estudos de caso que pretendem comprovar a pertinência da definição, classificação e do conceito do processo criativo da personagem virtual, propostos nesta dissertação. Esse método de análise de dados, segundo Roberto Yin (2001), autor do livro "Estudos de Caso: Planejamento e Métodos", lança mão da

investigação empírica que tem o potencial de incluir tanto estudos de caso único quanto múltiplos, bem como abordagens quantitativas e qualitativas de pesquisa. Esta dissertação optou pelo método qualitativo. Para John Van Maanen (1979), estudioso na área de métodos científicos, a pesquisa qualitativa tem por objetivo aproximar a teoria dos dados, concentrando-se na análise de unidades isoladas. A escolha se justifica, portanto, pelo caráter teórico desta dissertação, que pretende compreender a aplicação de conceitos e teorias no planejamento, na definição e na classificação de personagens virtuais. Levando em conta este objetivo, o presente trabalho estabeleceu dois critérios para a seleção de seu *corpus* de investigação: o primeiro é a escolha de personagens virtuais que tenham o potencial de apresentar referências literárias, históricas, culturais; o segundo é a seleção de personagens que apresentem um trajeto de sucesso dentro do ciberespaço. Esses dois critérios foram estabelecidos para facilitar a coleta e análise dos dados; análise esta feita à luz dos campos de conhecimento mencionados nos parágrafos anteriores.

Vale também sublinhar que Eric Steve Meretzky (2001), designer de jogos de computador americano, com vários livros e artigos publicados sobre o assunto, cita dois tipos de personagens muito recorrentes nos mundos virtuais: os Non Players Character (NPC), ou as personagens não manipuláveis pelo usuário, e os Players Characters (PCs), personagens que podem ser incorporadas pelos usuários como avatares⁶. Meretzky (2001) complementa explicando que no caso dos PCs de Roling

⁶ Avatar vem do sânscrito *Aval*, que significa "Aquele que descende de Deus", ou simplesmente "Encarnação" (DASGUPTA, 1922). O significado da expressão expandiu para além do estritamente religioso em 1859, no Livro "A vida de John Milton" de John Donne (BRITT, 2008). Já o termo como identidade virtual de um usuário surgiu, pela primeira vez, em 1992 no romance *Snow Crash* de Neal Stephenson (2000). Sua proliferação, porém, pode ser atribuída ao *Second Life*, um mundo virtual online multiplayer (BRITT, 2008).

Players Games (RPGs)⁷ de computador os usuários podem modificar seus avatares, mas devem se ater às regras do jogo e ao enredo principal que guia o game.

Em paralelo, o especialista em jogos e ensino, Edgard B. Damiani (2007) descreve, em seu livro "Second Life, guia de viagem", outro subtipo de PCs, característicos do Second Life⁸ (SL). Damiani (2007) explica que esses PCs são completamente criados pelos usuários, a partir de modelos disponibilizados pelo ambiente, sem precisar seguir regras rígidas e enredos predeterminados, como nos jogos. No SL "Tal qual na vida real, você indica o rumo da sua vida virtual. Você vai para onde quiser, faz amigos, dança (com ou sem música!), constrói sua casa, sua família – até ganha dinheiro para gastar em ambas as vidas!" (DAMIANI, 2007, p.13). O autor esclarece que esse é o motivo de eles serem chamados de residentes⁹ e de seu ato de criação ser considerado um nascimento. As afirmações de Damiani (2007) e Meretzky (2001), adicionadas ao sucesso¹⁰ e à diversidade dos NPCs e PCs¹¹ de games e do SL, levam a crer que esses ambientes virtuais apresentem

⁷ RPG, essas três letras abreviadas significam Role Playing Game, ou Jogo de Interpretação de Papéis, em português. Este jogo permite que você assuma o papel e conte histórias sobre a vida de uma personagem.

⁸ O Second Life é um universo virtual criado, após dez anos de planejamento, em 2003, por Philip Rosedale. É um mundo dentro do ciberespaço que imita a vida real, tendo governos, nações, tribunais e cidadãos que são chamados de residentes que coexistem por meio de seus avatares (Damiani, 2007).

⁹ Avatares (para definição de avatar, vide nota 5) que simulam a vida real dentro de um mundo criado pelo computador. Esta dissertação vai se referir a esses avatares como residentes para estabelecer uma coerência em relação à nomenclatura utilizada no Second Life (Damiani, 2007).

¹⁰ Segundo dados publicados pelo DFC Intelligence Institute (<http://www.dfciint.com/>), instituto de pesquisa especializado em mercado de entretenimento digital, o segmento de jogos on-line atingiu, em 2010, em torno de US\$ 13 bilhões. Já o Second Life faturou, segundo o blog oficial do SL (blogs.secondlife.com) 160 milhões de dólares no primeiro trimestre de 2010, trinta por cento a mais em relação ao mesmo período do ano de 2009, ano em que contabilizou mais de 200.000 usuários.

¹¹ Damiani (2007) fala que é possível, inclusive, criar residentes com a aparência e a história pessoal que o usuário escolher e Meretzky (2001) sublinha a grande quantidade de possíveis narrativas, acessórios e poderes fantásticos para as personagens de games

maiores oportunidades para encontrar personagens que cumpram os critérios de seleção estabelecidos nesta pesquisa.

Consequentemente, optou-se por escolher um NPC e um PC de games de RPG¹², ambientados em mundos virtuais, bem como um PC do Second Life para a elaboração de três estudos de caso distintos, tentando, assim, abranger uma maior gama de manifestações possíveis deste tipo de personagens no ciberespaço.

Para contemplar todo o exposto, a dissertação aqui apresentada está dividida em cinco capítulos. O Capítulo 1 discorre a respeito da definição e tipologia da personagem virtual a fim de mapear os conceitos que envolvem este tema. Em um primeiro tempo, é feita uma síntese da abordagem filosófica do termo virtual. É importante sublinhar que Denis Berthier (2004), pesquisador das questões práticas e filosóficas do impacto do computador no comportamento humano, ressalta que a palavra virtual recebeu, após o advento do computador e da internet, diversas outras abordagens relacionadas à tecnologia e ao ciberespaço. No entanto, como esta pesquisa investiga os aspectos teórico-conceituais da personagem de ambientes virtuais, preferiu-se tratar somente do aspecto filosófico do termo, adotando-o, portanto, como referência para a presente dissertação. Para isso, escolheu-se, para guiar os estudos envolvendo o virtual neste trabalho, as ideias de Gilles Deleuze (1988) e Pierre Lévy (1996). A escolha se fundamenta no fato de que estes dois filósofos contemporâneos são, segundo Michael Hardt (1996), teórico e filósofo estadunidense, muito conhecidos por seus estudos no campo da interação entre a internet e o ser humano. Depois desta explanação filosófica do termo virtual, apresenta-se um resumo do posicionamento de teóricos do ciberespaço sobre a

¹² A escolha por PC e NPC de RPGs de computador se justifica pelo fato de que a própria natureza do jogo de RPG (vide nota 5) implica uma narrativa cheia de detalhes e complexa, apresentando, assim, um grande potencial para ter em sua composição referências literárias, históricas e culturais.

personagem virtual. Em seguida, recorre-se à crítica literária a fim de aprofundar este conceito. Somente então as características específicas da personagem virtual são elencadas, para, enfim, sugerir-se uma possível definição e classificação deste tipo de personagem.

O Capítulo 2 aborda o processo de criação de uma personagem virtual sob uma visão teórico-conceitual. Para isso é feito um breve apanhado da opinião dos teóricos do ciberespaço sobre o processo criativo das personagens virtuais. Em um segundo tempo, faz-se uma análise do trajeto da criação da personagem acompanhando as ideias do filósofo, crítico literário e filólogo russo do século XX Mikhail Bakhtin¹³ (2006). Bakhtin (2006) dedicou o primeiro capítulo de sua obra "Estética da Criação Verbal" à análise do processo de criação da personagem literária e a relação desta com seu autor.

A escolha desse autor, para direcionar as reflexões acerca da criação da personagem sob o olhar da crítica literária, se justifica pelo fato de Bakhtin (2006) ter abordado esta temática de forma a embarcar as múltiplas influências literárias, sociais e culturais neste processo. Segundo Cristóvão Tezza (2003), estudioso das obras de Bakhtin, o pensador russo é um dos grandes expoentes da crítica literária a considerar a criação da personagem sob a perspectiva de um diálogo entre o autor, a obra e o mundo exterior à narrativa. Essa característica do pensamento bakhtiniano, descrita por Tezza (2003), parece permitir uma maior compreensão teórico-conceitual do processo criativo da personagem virtual que, como supõe esta pesquisa, é constituído por conceitos e teorias de diversas áreas do conhecimento.

¹³ Mikhail Mikhailovich Bakhtin (1895-1975) foi um linguista russo. Seu trabalho é considerado influente na área de teoria literária, crítica literária, sociolinguística, análise do discurso e semiótica. Bakhtin se destacou pela sua visão sistêmica da linguagem, na qual a linguística não poderia ser vista separadamente de seus fatores externos, como contexto do falante, momento histórico etc. (TEZZA, 2003).

José Luiz Fiorin (2010), linguista brasileiro renomado e pesquisador da obra bakhtiniana, complementa explicando que as ideias de Bakhtin (2006, 2010a, 2010b) encontraram eco no pensamento da escritora, crítica literária e filósofa Júlia Kristeva (1969), que disseminou o filólogo russo no ocidente por meio da divulgação do conceito de intertextualidade. Conceito esse que Gérard Genette (1982), escritor e filósofo da linguagem, incorporou, parcialmente, na elaboração da Teoria da Transtextualidade, apresentada em seu livro "Palimpsestos" (GENETTE, 1982). Por conseguinte, esses dois autores citados acima, Kristeva (1969) e Genette (1982), são, igualmente, abordados no Capítulo 2 desta dissertação. Por fim, é apresentado um breve resumo da Teoria do Imaginário de Gilbert Durand (2002), antropólogo, filósofo e professor universitário francês conhecido por seus trabalhos sobre o imaginário e a mitologia, a fim tentar expandir os horizontes teóricos na busca de uma visão teórico-conceitual do processo de criação da personagem virtual, bem como na seleção do corpo teórico para sua análise.

Já o Capítulo 3 constitui um estudo de caso da lara do Ragnarök, um MMORPG¹⁴. O Ragnarök foi desenvolvido, em 2002, pela publisher Coreana Gravity, especialista em jogos online. Seu enredo, baseado nas aventuras dos guerreiros Chaos e Loki em uma terra fantástica chamada Rune Midgard, foi inspirado em um manhwas¹⁵ de grande sucesso, criado em 1998 pelo artista e escritor Myoung Jin

¹⁴ Esses games são comumente conhecidos como MMORPG, Massive Multiplayer On-Line Role Playing Games. Os MMORPG são jogos de interpretação de personagens on-line e distribuídos em massa para múltiplos jogadores. São jogos de computador que permitem a milhares de jogadores criarem, ao mesmo tempo, personagens em um mundo virtual dinâmico na internet (KELLY, 2004).

¹⁵ Manhwas é como são chamados os mangás coreanos. Mangás, por sua vez, é o termo utilizado para designar as histórias em quadrinhos no estilo japonês, ou seja, com características estéticas próprias e com a ordem de leitura inversa à ocidental (MOLINÉ, 2004).

Lee (BRASIL RAGNARÖK ON-LINE, 2010). A lara do Ragnarök é uma NPC, sendo um dos monstros da Terra Brasilis.

A Terra Brasilis é uma cidade virtual do jogo Ragnarök¹⁶. O centro urbano do jogo é mais uma das outras tantas cidades baseadas em países reais, como Amatsu (Japão Feudal), Louyang (China), Moscóvia (Rússia Feudal) etc. (BRASIL RAGNARÖK ON-LINE, 2010). Como essas outras cidades, Brasilis foi criada para mostrar os costumes, os folclores e as tradições brasileiras (G1, 2009; RAGNARÖK, 2010). Segundo a revista G1 (2009), somente em 2009, ano do lançamento da Terra Brasilis, o jogo Ragnarök contava com um total de 10 milhões de jogadores cadastrados no mundo inteiro. Desse modo, a escolha da sereia brasileira ragnarökiana se encaixa nos critérios, estabelecidos por esta pesquisa, de seleção do *corpus* para o estudo de caso: ela tende a apresentar, em sua composição, referências literárias, culturais e históricas, do mesmo modo que possui um grande sucesso junto aos usuários do ciberespaço.

O Capítulo 4, por sua vez, é um estudo de caso dos elfos noturnos druidas, uma das muitas raças de avatares (PCs) do "*World of War Craft*" (WoW), um MMORPG. O game se encontra ambientado em um cenário composto por florestas, montanhas, muralhas e cidades (WIKIBLIZZARD, 2009). Segundo a Blizzard (2009), empresa desenvolvedora do game, o WoW teve, somente em 2009, 11 milhões de usuários. Glenn (2009), principal responsável pela direção de arte da equipe de criação do WoW, sublinha, ao mesmo tempo, a forte tendência de a raça dos elfos noturnos druidas possuir muitas referências literárias, culturais e históricas. Essas duas características mencionadas motivaram a escolha dos elfos noturnos druidas

¹⁶ Essa cidade brasileira foi implementada, em sua versão beta, no dia 05/08/09 no servidor de testes Sakray do kRO (G1, 2009).

do WoW, pois elas cumprem as exigências criteriosas desta dissertação na escolha da unidade de análise para o estudo de caso.

É preciso, igualmente, remarcar que, de acordo com a WiikiBlizzard (2009), site oficial especializado em guiar o usuário dentro do WoW, o game se divide em duas facções rivais: a Horda e a Aliança. A primeira decisão do novo jogador é escolher a sua facção. Em seguida ele deve fazer a escolha da raça e da classe ou profissão de seu avatar (WIKIBLIZZARD, 2009). Ao iniciar o jogo, as personagens possuem certos acessórios, características e poderes que podem ser incrementados com a aquisição de pontos pelo jogador (WIKIBLIZZARD, 2009). O estudo de caso em questão se refere à tentativa de validação da definição, da classificação e do conceito de processo criativo da personagem virtual, sugeridos nesta dissertação. Assim, um dos pontos deste estudo é a análise de como os elfos noturnos druidas do WoW ganham vida a partir do planejamento feito em sua caracterização. Esse processo ocorre antes da intervenção dos jogadores. Desse modo, parece mais apropriado estudar as personagens no seu estágio inicial, anterior à inferência dos usuários.

Finalmente, o Capítulo 5 procede ao estudo de caso do residente do SL Liberato Lindman, um empresário do SL, que possui uma identidade secreta de híbrido de vampiro e lobisomem (Anexo B). A personagem foi criada por Jean Liberato (Anexo A) designer, consultor e empresário do SL, que o mantém desde 2006 (Anexo B). Em um mesmo momento, considerando os critérios de seleção de dados utilizados nesta dissertação (Introdução), a perenidade deste residente (Anexo B) presente e ativo desde 2007 em um ambiente virtual com grande adesão de usuários, assim como suas características míticas – híbrido de lobisomem com vampiro (Anexo B) – indica a acurácia na escolha de Liberato Lindman como objeto de estudo de caso da presente pesquisa.

CAPÍTULO 1

DEFINIÇÃO E TIPOLOGIA DA PERSONAGEM VIRTUAL

Este capítulo discorre, como já explicado na introdução, a respeito da definição e tipologia da personagem virtual a fim de mapear os conceitos que envolvem este tema. Em um primeiro tempo, escolheu-se fazer uma síntese da abordagem filosófica do termo virtual segundo as ideias de Deleuze (1988) e Lévy (1996) (1.1). Depois, apresenta-se um resumo do posicionamento de teóricos do ciberespaço sobre a personagem virtual. Em seguida, desvela-se a necessidade de se apoiar na crítica literária a fim de aprofundar este conceito. Somente, então, as características específicas da personagem virtual são elencadas, para, enfim, sugerir-se uma possível definição e classificação deste tipo de personagem.

1.1 O CONCEITO DE VIRTUAL SEGUNDO DELEUZE E LÉVY

Hardt (1996) esclarece que os filósofos escolásticos usaram, pela primeira vez, o termo virtual para descrever o ideal ou o transcendental.¹⁷ Segundo Hardt (1996), Deleuze (1988) se fundamentou nesta visão escolástica do termo virtual para estabelecer, em seu livro *"Différence et répétition"*¹⁸, uma relação de oposição com o conceito de atual. Assim, Hardt (1996) explica que, para Deleuze (1988), o virtual

¹⁷ A questão da virtualidade deste trabalho será abordada no contexto de personagens que são criadas para ambientes computacionais. Dessa forma, esta dissertação vai concentrar seus estudos sobre o tema nos filósofos contemporâneos. Optou-se, assim, por somente fazer uma alusão introdutória à escolástica, indicando-a como origem do termo virtual.

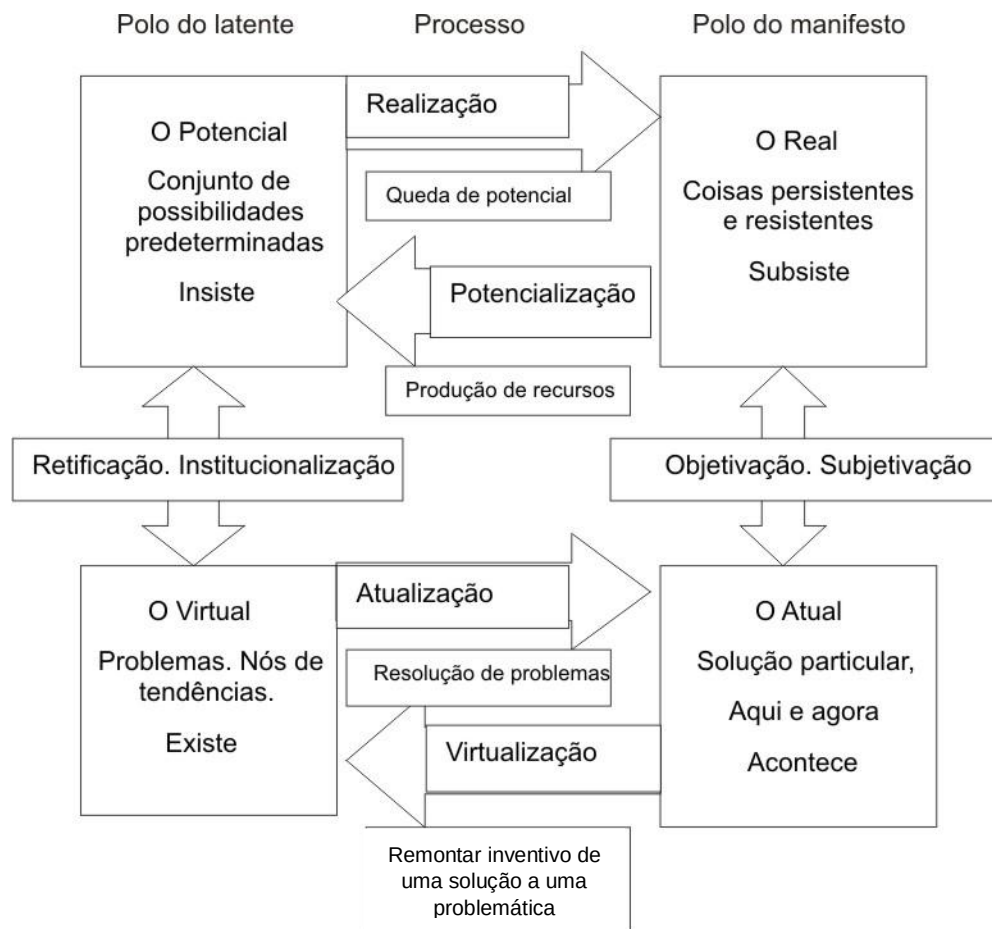
¹⁸ Tradução livre: Diferença e Repetição.

existe, o que não existe é o possível, resumindo seu pensamento a respeito do conceito de virtualidade de Deleuze (1988) na seguinte afirmação:

A diferença entre o virtual e o atual é o que requer que o processo de atualização seja uma criação. Sem qualquer ordem pré-formada para ditar sua forma, o processo de atualização do ser deve ser uma evolução criativa, uma produção original da multiplicidade do ser atual pela diferenciação (HARDT, 1996, p.49, grifos do autor).

Lévy (1996) apresenta, em seu livro "O que é o virtual", uma concepção de virtualidade que, segundo o próprio autor, se apoia nessa relação de Deleuze (1988) entre o virtual e atual. Para Levy (1996, p.16), o virtual existe como potência sendo "o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução, a atualização".

O virtual se opõe, portanto, ao atual, pois o movimento de atualização é a resolução constante do entrelaçamento de tendências que constitui a virtualidade. O real, por sua vez, está atrelado ao possível; este que "já está todo constituído, mas permanece no limbo. O possível se realizará sem que nada mude em sua determinação ou natureza. É um real fantasmático, latente. O possível é exatamente como o real, só lhe falta a existência" (LÉVY, 1996, p.16). O quadro a seguir, inspirado no conteúdo do quadro apresentado no livro de Lévy (1996, p.145), explica as relações entre o Potencial, o Possível, o Real, o Virtual e o Atual.



Quadro 1 - O Virtual segundo Lévy

Em outros termos, para Lévy (1996), um ser ou uma coisa podem ser qualificados como virtuais quando estes não possuem uma existência atual, tangível, mas somente um potencial suscetível de atualizações. Lévy (1996) ilustra seu pensamento com o exemplo de uma empresa que decide por sua virtualização. Para o filósofo, a "organização clássica reúne seus empregados no mesmo prédio ou num conjunto de departamentos" (LÉVY, 1996, p.18).

Mas, quando ocorre a "virtualização" (LÉVY, 1996, p.18) da empresa, o "centro de gravidade" desta deixa de ser a materialidade do prédio ou dos departamentos para se tornar "um processo de coordenadas que redistribuem sempre diferentemente as coordenadas espaço-temporais da coletividade de trabalho e de cada um de seus membros em função de diversas exigências" (LÉVY, 1996, p.18). Assim, o autor de

"O que é virtual" (LÉVY, 1996) conclui que a "virtualização" se caracteriza por sua mobilidade, pois "passa de uma solução dada a outro problema" (p.18).

Resumindo: tanto para Lévy (1996) quanto para Deleuze (1988), o virtual possui uma existência potencial, estando atrelado, segundo Lévy (1996), à ideia de constantes atualizações. Diante disso, pode-se dizer, com base no pensamento de Lévy (1996) e Deleuze (1988), que o virtual é uma realidade potencial, mas nem por isso menos real que o mundo concreto, no qual o ser humano habita com seu corpo físico.

Tendo definido o conceito de virtual adotado por esta dissertação, passa-se à apresentação de um breve apanhado das ideias dos teóricos do ciberespaço sobre a personagem virtual.

1.2 A PERSONAGEM VIRTUAL SEGUNDO TEÓRICOS DO CIBERESPAÇO

Os teóricos, apresentados neste item, representam duas vertentes de interpretação da narrativa dos games, a dos ludologistas, representada por Espen J. Aarseth (1997), figura importante no campo de estudos de videogames e literatura eletrônica, e a dos narratologistas, lideradas por Janett H. Murray (2003), uma designer interativa reconhecida internacionalmente. Segundo Gonzalo Frasca (2003), estudioso dos enfoques da narrativa nos games, a primeira corrente acredita que os games devem ser analisados exclusivamente como jogos de computador, guiados pela

necessidade de dinamismo e interatividade. Já os narratologistas acreditam que os games são uma forma de narrativa.¹⁹

No entanto, importa notar que, sendo o foco deste estudo a definição de um *corpus* teórico para a análise da personagem virtual, e não para a narrativa em metaversos, muito menos para a classificação destas como literárias ou não, optou-se por não aprofundar na questão do debate entre ludologistas e narratologistas.

Katie Salen, professora associada do departamento de Design e Tecnologia da Escola Parson de Design (Parson School of Design), e Eric Zimmerman, game designer (desenvolvedor de jogos), cofundador e CEO (Chief Executive Office) ou presidente da Gamelab, companhia de desenvolvimento de jogos para computador, citam em seu livro, *Rules of Play*²⁰ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004), a personagem virtual como sendo o fruto de uma cultura que tem como uma de suas manifestações a utilização do conceito de interatividade. Salen & Zimmerman (2004) dedicaram a unidade 4 do livro deles para descrever o jogo como um tipo de cultura (p.536). A personagem e sua relação com os usuários seriam um dos elementos desta cultura (p.538). Os autores de "Rules of Play" (SALEN; ZIMMERMAN, 2004) também aprofundaram a noção de interatividade no sexto capítulo da unidade 1 do livro, ressaltando a importância deste conceito característico do jogo e de seus componentes, dentre eles a personagem (p.58-70). Porém, eles não se preocupam em definir, enumerar as características ou classificar de forma geral os tipos de personagens existentes dentro de um ambiente virtual.

¹⁹ Para uma apresentação mais ampla dessa questão, ver Gonzalo Frasca (2003). Para um questionamento da visão de Frasca (2003), ver Pearce (2005).

²⁰ Em uma tradução livre: regras do jogo.

Seguindo a mesma linha, Bruce Damer (1998), um dos principais especialistas em avatares do mundo (DAMER.COM, 2011), ensina em um dos capítulos do seu livro *Avatars*, ou Avatares, como produzir o seu primeiro avatar no mundo virtual, preferindo dispensar uma discussão teórica sobre o tema. Também trilha o mesmo caminho Edgard B. Damiani (2007), designer digital e especialista em jogos e ensino (DAMIANI, 2007), que se preocupa mais em guiar o usuário em sua jornada pelo SL do que descrever e conceituar a personagem virtual.

Ainda no mesmo pensamento, Meretzky (2001) traça, em seu artigo *Building Character: An Analysis of Character Creation* (Desenvolvendo uma personagem: uma análise da criação de personagens), um roteiro para o desenvolvimento de uma personagem virtual, descrevendo a personagem como sendo o termo que "se refere ao que está por baixo, o coração humano a natureza essencial". (MERETZKY, 2001, p.1)²¹. No entanto, Meretzky (2001) opta por não desenvolver teoricamente esta definição, atendo-se mais a discutir técnicas de construção da personagem virtual do que as características ou mesmo aventar uma possível classificação de seu objeto de estudo.

Já, Mark W. Bell e Sarah Robbins Bell (2008), autores de livros abordando o ciberespaço, apontaram em seu artigo "Por uma definição expandida de mundos virtuais" duas qualidades inerentes a este tipo de ambiente que poderiam ser aplicadas às personagens virtuais (BELL; BELL, 2008, p.138-141). A primeira seria a "representação digital", que pode ser "gráfica", como no caso das personagens de games, ou "textual", como, por exemplo, as personagens de chats de discussão que só recebem um nome (p.141). A segunda seria a capacidade de o ambiente propiciar a comunicação de uma ou mais pessoas ao mesmo tempo e de permitir ao

²¹ Tradução livre de: refers to what's underneath — the human heart, the essential nature.

usuário interagir com o próprio ambiente, esta qualidade é denominada pelos autores "comunicação síncrona" (p.138). Todavia, Bell & Bell (2008) não abordaram especificamente o tema da definição, classificação e características da personagem virtual, citando-as somente com um exemplo de um dos elementos constitutivos dos universos virtuais.

Aarseth (1997), por sua vez, preocupa-se somente com o lugar e a função da personagem virtual dentro da narrativa do ciberespaço, sem se inclinar sobre o debate da definição, da tipologia, das características e até mesmo da criação desta. Nesse mesmo sentido, Murray (2003) se restringe a citar a personagem virtual como um dos elementos da cibernarrativa, preferindo não se aprofundar neste tema específico.

Mantendo o mesmo foco, Julian Kücklish (2001), professor de Game Design na "*Mediadesignhochschule Berlin*"²² e pesquisador, desde 2000, da área de política, estética e semiótica de jogos digitais, posiciona a personagem no conceito de trama e narrativa, considerando-a um dos elementos desta última. Apesar de se servir de terminologias literárias, ele também não propõe uma definição específica para a personagem virtual, nem discorre sobre suas características ou sugere uma classificação (KÜCKLISH, 2001).

Percebe-se, então, que a personagem do mundo virtual é abordada, na maioria das vezes, sob seu aspecto funcional, prático ou técnico (SALEN; ZIMMERNAN, 2004; DAMER, 1998; DAMIANI, 2007; MERETZKY, 2001; AARSETH, 1997; KÜCKLISH, 2001; BELL; BELL, 2008; MURRAY, 2003).

Esta pesquisa propõe, em contrapartida, a busca por uma definição teórico-conceitual da personagem virtual fundamentada em teorias do campo da literatura,

²² Escola de mídia e design de Berlim, tradução livre.

do ciberespaço e do design computacional. Para isso, será feita uma breve análise das possíveis visões da personagem durante a história da literatura ocidental.

1.3 DE ARISTÓTELES AO PÓS-ESTRUTURALISMO

Segundo Beth Brait (2010b), uma das maiores estudiosas de personagens na atualidade, o primeiro teórico a estudar a personagem foi Aristóteles²³ (ARISTÓTELES; LONGINUS, 1997). Seu conceito de mimesis, em uma primeira tradução, significa "imitar a vida". Nesse sentido, a personagem seria um reflexo da realidade (BRAIT, 2010b). Para Aristóteles, uma das vocações da personagem seria a de servir de exemplo para o leitor (BRAIT, 2010b). Ao dar grande ênfase à finalidade moralizadora da arte, advogada por Aristóteles, Horácio²⁴ (ARISTÓTELES; LONGINUS, 1997) contribui para consolidar o conceito de mimesis como "uma imitação do real" (BRAIT, 2010b) e o conceito da personagem como um modelo a ser seguido.

Mas Brait (2010b) acredita que essa concepção do termo mimesis não abarca toda a complexidade deste conceito. Brait (2010b) defende que a visão aristotélica da personagem vai além da preocupação do que o poema imita ou reflete, "mas também com a própria maneira de ser do poema e com os meios utilizados pelo poeta para a elaboração de sua obra" (BRAIT, 2010b, p.29). Por fim,

²³ Aristóteles (384 a.C. – 322 a.C.) foi um grande filósofo da antiguidade. Filho do médico de Amintas, o rei da Macedônia, ele nasceu em Estagira, uma colônia grega da Trácia, no litoral setentrional do mar Egeu. Aristóteles percorreu sobre diversas áreas do conhecimento humano e seu pensamento influenciou e ainda influencia grande parte da produção do saber ocidental.

²⁴ Quinto Horácio Flaco (65. a.C. – 8 a.C.) foi um dos maiores poetas líricos e satíricos da Roma Antiga. O pensamento de Horácio influenciou muito a produção literária e intelectual da Idade Média e do Renascimento.

ainda segundo Brait (2010b), Aristóteles (ARISTÓTELES; LONGINUS, 1997) analisa dois pontos fundamentais:

- "- a personagem como reflexo da pessoa humana;
- a personagem como construção, cuja existência obedece às leis particulares que regem o texto" (BRAIT, 2010b, p.29).

No desenvolvimento de sua pesquisa sobre a personagem, Brait (2010b) afirma que durante toda a Idade Média e renascença prevaleceu a visão de uma personagem utilitarista e formadora de caráter, defendida por Horácio (ARISTÓTELES; LONGINUS, 1997), que interpretava a obra de Aristóteles (ARISTÓTELES; LONGINUS, 1997) pela lente da moral (BRAIT, 2010b). No século XVIII esse conceito moralizador perde lugar para o romantismo, que considerava a personagem um reflexo da alma do autor (BRAIT, 2010b). Para Brait (2010b), essa concepção romântica ganhou força no século XIX. No mesmo século destacaram-se os realistas e naturalistas: para eles a personagem deveria ser um retrato fiel e imparcial da realidade de sua época (BRAIT, 2010b). Em suma, a definição da personagem era, de Aristóteles até os românticos, realistas e naturalistas, espelhada na figura do ser humano e não na linguagem (BRAIT, 2010b).

Somente no século XX nasceram teorias sobre a personagem que aproximam o conceito às teorias da linguagem. Em 1927, Edward Morgan Forster²⁵ (2002) publicou o livro "*Aspects of the Novel*"²⁶ ou no qual a personagem era considerada um dos elementos do sistema narrativo. Segundo seus estudos, a personagem pode ser classificada em *flat* (plana) e *round* (redonda). As personagens planas são

²⁵ Edward Morgan Forster (1879-1970), mais conhecido com E.M Forster, é um romancista e crítico literário inglês que se destacou, entre outras coisas, por sua análise das personagens fundamentada na estrutura do romance.

²⁶ Em uma tradução livre: Aspectos do Romance

marcadas por uma qualidade única e não evoluem ao longo da narrativa. Por outro lado, as personagens redondas são complexas, multifacetadas e se modificam durante a evolução da história do romance (FORSTER, 2002). No entanto, Forster não se desvencilhou completamente da longa tradição antropomórfica da crítica literária, pois suas personagens ainda faziam referência aos aspectos do ser humano (BRAIT, 2010b). Foi somente com o aparecimento das ideias formalistas russas entre 1916 e 1930 que a personagem ganhou o *status* de "ser de linguagem" (BRAIT, 2010b, p.43). O formalismo russo, bem como esta nova concepção linguística da personagem, só será conhecido no ocidente em 1955, com a publicação do livro "Formalismo Russo" ou "*Russian Formalism*" de Victor Erlich²⁷ (1980).

Dentre os formalistas, destaca-se o trabalho de Wladimir Iakovlechi Propp²⁸ (1975), com sua obra a "Morfologia do conto maravilhoso". Propp (1975) analisou quatrocentos e quarenta e nove contos, à procura de uma estrutura narrativa. Sua análise propõe trinta e uma funções nesse *corpus* que podem ser reunidas em sete esferas de ação, agrupadas por personagens:

- 1.^a Esfera - O malfeitor.
- 2.^a Esfera - O doador - o que dá o objeto mágico ao herói.
- 3.^a Esfera - O auxiliar - que ajuda o herói no seu percurso.
- 4.^a Esfera - A pessoa procurada e seu pai (pode ou não ser o rei).
- 5.^a Esfera - O mandante ou remetente - aquele que manda.
- 6.^a Esfera - O herói.

²⁷ Victor Erlich (1914-2007) foi professor e coordenador do departamento de Russo da Universidade de Yale. O autor ficou conhecido por seus estudos sobre a literatura moderna russa.

²⁸ Vladimir Propp (1885-1970) foi um acadêmico estruturalista russo que analisou os componentes básicos do enredo dos contos populares russos visando identificar os seus elementos narrativos mais simples e indivisíveis. Foi um dos expoentes da narratologia. Sua obra influencia até hoje a crítica literária, mesmo quando se trata de romances e análise de personagens de ficção (SEGOLIN, 1978).

7.^a Esfera - O falso herói.

Dessa forma, seguindo o raciocínio de Fernando Segolin (1978), professor em comunicação e semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC SP) (SEGOLIN LATTES, 2011), as personagens, sob a visão do formalista russo (PROPP, 1975), se resumem "a um conjunto predicado de ação" (SEGOLIN, 1978, p.38). Em outras palavras, elas são compostas pela totalidade de suas ações dentro da narrativa. Segolin (1978) complementa que, segundo Propp (1975), elas são elementos da narrativa, seres verbais (SEGOLIN, 1978) e não mais representações do ser humano. Autores como Roman Jakobson²⁹ (1961), Lévi Strauss³⁰ (2002), Tzvetan Todorov³¹ (1976), Claude Brémont³² (1973, 1998) e Roland Barthes³³ (1984) se serviram das teorias proppianas, expandindo-as, a fim de direcionar os estudos das narrativas para suas manifestações semiológicas.

²⁹ Pensador russo e um dos maiores linguistas do século XX, Roman Osipovich Jakobson nasceu em 11 de outubro de 1896 e faleceu em 18 de julho de 1982. Jakobson se serviu do funcionalismo proppiano (1984) como fonte de inspiração para sua teoria estruturalista da literariedade, ou o que torna um texto literário (JOBIM, 2005).

³⁰ Lévi-Strauss (1908-2009) transformou a etnologia contemporânea, elaborando um método original que reúne o método estrutural, inspirado no funcionalismo de Propp (1975) e a contribuição da psicanálise para interpretar os mitos, descobrir os grandes sistemas de pensamento e explicar o funcionamento social. Foi, igualmente, vital seu encontro em 1941 com o linguista americano Roman Jakobson, após o que decidiu aplicar o estruturalismo aos fenômenos humanos, começando pelo parentesco (ACADEMIE FRANÇAISE, 2010).

³¹ Tzvetan Todorov (1939) é um filósofo e linguista búlgaro radicado na França desde 1963 em Paris. Atualmente é Diretor do Centro de Pesquisa sobre as Artes e a Linguagem da mesma cidade. Publicou um número considerável de obras, que estão hoje traduzidas em vinte e cinco idiomas, além disso, produziu vastíssima obra na área de pesquisa linguística e teoria literária. Ele expandiu o conceito de fantástico de Propp (1975) diferenciando o fantástico, o estranho e o maravilhoso (DORIA, 2010).

³² Nascido em 1929, Claude Brémont é um o semiólogo francês muito reconhecido por seus trabalhos em estruturas narrativas. Seus trabalhos englobam, notadamente, a temática em sua aplicação ao conto popular. Seguindo as reflexões de Propp (1975) sobre as estruturas da narrativa, ele propõe uma gramática narrativa (BRÉMOND, 1973).

³³ Roland Barthes (1915-1980) foi um escritor, sociólogo, crítico literário, semiólogo e filósofo francês. Formado em Letras Clássicas em 1939 e Gramática e Filosofia em 1943 na Universidade de Paris, fez parte da *escola estruturalista*, influenciado pelo linguista Ferdinand de Saussure (CALVET, 1993).

Com o intuito de expandir a definição funcionalista de Propp (1975) da personagem para todos os tipos de narrativas, Algirdas Julius Greimas³⁴ (1966) propôs três categorias de ações. Esse funcionalismo proposto por Greimas (1966) tocou diretamente no problema da classificação das personagens sob uma perspectiva estruturalista³⁵, inspirada, por sua vez, nas ideias de Ferdinand de Saussure³⁶ (1960). Para o autor, essas categorias reuniriam seis das personagens, inseridas em esferas actanciais ou de ações, propostas por Propp (1975), como é possível conferir a seguir:

1. categoria actante (aquele que age) sujeito x actante objeto: correspondente, respectivamente, ao herói e à princesa ou à pessoa procurada em Propp (1975);

³⁴ Algirdas Julius Greimas, ou Algirdas Julien Greimas (1917- 1992), foi um linguista lituano de origem russa que contribuiu para a teoria da Semiótica e da narratologia, além de ter prosseguido diversas pesquisas sobre mitologia lituana (SCHLEIFER, 1987).

³⁵ O estruturalismo é uma corrente das ciências humanas que se inspirou do modelo da linguística e que apreende a realidade social como um conjunto formal de relações. O termo *estruturalismo* tem origem no *Cours de linguistique générale* de Ferdinand de Saussure (1960). Saussure (1960) propôs uma abordagem sistêmica da língua na qual cada um de seus elementos só pode ser definido pelas relações de equivalência ou de oposição que mantém com os demais elementos. Esse conjunto de relações forma a estrutura. O estruturalismo é uma abordagem que veio a se tornar um dos métodos mais extensamente utilizados para analisar a língua, a cultura, e a sociedade na segunda metade do século XX. Vale sublinhar que, embora o trabalho de Ferdinand de Saussure (1960), tenha sido o seu ponto de partida, o estruturalismo é atualmente considerado como um termo geral que engloba muitas variações distintas. Para um estudo mais aprofundado e abrangente deste tema, vide "*Fondations de la linguistique: études d'histoire et d'épistémologie*" de Jean Louis Chis e Christian Puech (1997).

³⁶ Ferdinand de Saussure (1857-1913) foi um linguista suíço cujas elaborações teóricas propiciaram o desenvolvimento da linguística como ciência e desencadearam o surgimento do estruturalismo. (CHIS; PUECH, 1997).

2. categoria actante remetente x actante destinatário: correspondente ao mandante ou pai da pessoa procurada em Propp (1975);
3. categoria actante auxiliar x actante oponente: correspondente ao doador e ao vilão em Propp (1975).

Barthes (1984), por sua vez, tornou-se, sob a influência de Maurice Blanchot³⁷ (1988), um dos precursores do pós-estruturalismo³⁸ no campo da literatura. Para ele, o autor tinha um papel restrito dentro da obra literária e quem dava realmente vida à personagem era o leitor (BARTHES, 1984). Vale ressaltar que Blanchot (1988) acreditava que a consciência do autor deveria dar lugar a outro eu: o eu neutro que seria a essência da personagem, inserida no mundo da narrativa.

Desse modo, Brait (2010b) explica que, inspirados no pensamento formalista, e influenciados pelas ideias estruturalistas³⁹, os estudiosos pós-estruturalistas do século XX e XXI propuseram uma personagem independente do autor, um ser de linguagem e significado, esculpido essencialmente pelas diversas influências culturais e sociais de sua época. No entanto, Bakhtin⁴⁰ (2006), contemporâneo de Propp

³⁷ Maurice Blanchot (1907-2003) é um romancista, crítico literário e filósofo francês. Ele foi um dos principais nomes do pós-estruturalismo, sendo fonte de inspiração para outros autores pós-estruturalistas como Jacques Derrida, Gilles Deleuze, Roland Barthes e Roger Laporte entre outros grandes nomes desta corrente de pensamento (Hoppenot & Milon, 2010). Como crítico literário ele se destacou, notadamente, pela sua teoria do neutro, na qual o autor deveria se dissolver dentro da narrativa, dando lugar a um outro eu, neutro a fim de tornar a escrita possível (BLANCHOT, 1988).

³⁸ O pós-estruturalismo refere-se a uma sistematização teórica sobre as regras de linguagem e significação feita por meio da radicalização e da superação da perspectiva estruturalista, observada entre os intelectuais franceses (PETERS, 2000).

³⁹ Apesar dessa influência cultural das ideias estruturalistas e pós-estruturalistas, estas correntes de pensamento não tocam diretamente na composição e análise da Personagem. Por essa razão optou-se por explicar brevemente o pensamento estruturalista em nota.

⁴⁰ Como o foco deste trabalho é o de encontrar teóricos, dentro e fora da literatura, que possam apoiar a definição da personagem virtual, serão expostos aqui, somente, os trabalhos de Mikhail Bakhtin relativos à Teoria Literária que abordam o estudo da personagem e de seu processo de criação. Dessa forma, optou-se por não apresentar os trabalhos do autor relativos à Análise do

(1975), propôs uma terceira via de análise da personagem: nela a linguagem daria espaço para o autor e as influências do meio (BRAIT, 2005, TODOROV, 2006).

Segundo Bakhtin (2006, p.15), uma personagem é "um acontecimento estético" cujo resultado é uma obra acabada que satisfaça as ambições artísticas de seu criador. Por acontecimento estético entende-se uma obra finalizada de acordo com o conjunto de escolhas feitas pelo autor para arquitetar sua personagem. Fala-se aqui das escolhas relativas aos traços, perfil, acontecimentos na vida, laços afetivos, enfim, das características que formam uma personagem. Outra consequência deste pensamento é que, conforme Bakhtin (2006, p.6), as personagens, uma vez criadas, se "desligam do processo que as criou e começam a levar uma vida autônoma no mundo, e de igual maneira o mesmo se dá com o seu real criador-autor". Dito de outro modo, Bakhtin defende que existe uma separação entre o autor e a personagem, causada pelo fim do processo criativo desta última.

Para Bakhtin (2006), a personagem é fruto das respostas que o autor dá às interferências do mundo real, com seus valores morais e estéticos, do mundo interno da narrativa, bem como à própria interferência da personagem como ser de linguagem. Quando Bakhtin fala de "respostas" (p.3), ele está assumindo que todos os elementos de uma obra são criados por meio do diálogo⁴¹ entre o autor, o mundo real em que ele vive, e o mundo fictício por ele imaginado. Em síntese, Bakhtin (2006) vê a personagem como um ser de linguagem, construído por meio da

Discurso (AD) e à linguística. Para saber mais sobre esta parte da obra de Mikhail Bakhtin, vide "Marxismo e Filosofia da Linguagem" (BAKHTIN, 1999). Sobre a influência no Ocidente do pensador russo na área de AD, vide o artigo de Maria do Rosário Gregolin, intitulado "Bakhtin, Foulcaut e Pêcheux" (BRAIT, 2010a, p.33-53).

⁴¹ Esse conceito de diálogo entre o autor, a obra e o mundo externo à narrativa é essencial na teoria literária de Bakhtin e foi fortemente desenvolvido, sob o nome de relação dialógica, em seu livro Problemas da Poética de Dostoiévski (BAKHTIN, 2010b). Para Bakhtin (2010b), toda obra é fruto de uma relação dialógica entre o autor, o mundo em que ele habita e o mundo fictício criado por ele (FIORIN, 2010).

simbiose entre o autor, a obra e as influências do mundo externo à narrativa no qual o autor reside, constituindo, assim, "um acontecimento estético" (p.15), ou seja, uma criação 'lapidada, finalizada, segundo as ambições estéticas de seu criador.

Vale, por fim, ressaltar a definição de Brait (2010b), cunhada por meio do estudo e da análise das possíveis definições da personagem ao longo da história ocidental. Brait (2010b, p.11) propõe que uma "personagem é um habitante da realidade ficcional, de que a matéria que é feita e o espaço que habita são diferentes da matéria e do espaço dos seres humanos".

Mas de todas essas abordagens da personagem qual seria a mais adequada para guiar o estudo, e uma possível definição das personagens virtuais? Para responder a essa pergunta é preciso, antes, analisar as características específicas das personagens virtuais.

1.4 ESPECIFICIDADES DA PERSONAGEM VIRTUAL

O item 1.2 desta dissertação explica que os teóricos do ciberespaço não se preocupam em definir, classificar ou enumerar conceitualmente as características específicas da personagem virtual, considerando-a ou um elemento da narrativa ou mantendo uma visão técnica do tema (SALEN; ZIMMERNAN, 2004; DAMER, 1998; MERETZKY, 2001; AARSETH, 1997; KÜCKLICH, 2001; BELL; BELL 2008; DAMIANI, 2007; MURRAY, 2003). Mas alguns dos autores acima mencionados, como Salen & Zimmerman (2004) e Bell & Bell (2008), parecem deixar em seus estudos pistas do que poderia caracterizar uma personagem virtual. Ao lembrar o que já foi explicado no item 1.2, pode-se observar que Salen & Zimmerman (2004) consideram a interação

como um dos conceitos oriundos da cultura que envolve os mundos virtuais e suas personagens. Já Bell & Bell (2008, p.141) sublinham que estas personagens, assim como o mundo que as acolhe, possuem "uma representação digital (textual ou gráfica)"⁴². Logo, fundamentando-se nas observações de Salen & Zimmerman (2004) e de Bell & Bell (2008), a presente dissertação propõe a existência de duas características específicas da personagem virtual, a interação e a "representação digital" (BELL; BELL, 2008, p.141), dois conceitos que serão aprofundados nos próximos parágrafos.

A "representação digital" pode ser entendida, segundo Bell & Bell (2008), como a forma de se manifestar da personagem dentro do mundo virtual. Essa manifestação pode ser "textual", feita por meio de um texto, ou "gráfica", feita por meio de uma imagem (BELL; BELL, 2008, p.141).

Porém algumas personagens virtuais possuem, além de uma imagem, a capacidade de se movimentar e emitir sons. Um exemplo, apontado por Meretzky (2001), são as personagens de games on-line. Fundamentado-se na ideia de Bell & Bell (2008) e na observações de Meretzky (2001), este trabalho sugere um terceiro tipo de representação digital, a representação digital multimidiática, envolvendo, além da imagem, sons e movimentos.

Assim, definido o conceito de representação digital, resta se debruçar sobre a questão da interatividade, apresentando uma síntese do problema segundo as pesquisas de Alex Primo (2005; PRIMO; CASSOL, 1999), professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da UFRGS (PRIMO, 2005). Primo (2005; PRIMO; CASSOL, 1999) ancora-se em diversas teorias, apresentado vários

⁴² Vide item 1.2.

enfoques que, considerando o aspecto conceitual desta pesquisa, merecem uma maior atenção.

Para o autor (PRIMO; CASSOL, 1999), a interatividade é um conceito fundamental para todas as áreas que lidam com a interação "homem máquina e homem- homem via computador" (p.66). Consequentemente, a interatividade possui diferentes definições de acordo com cada área de conhecimento. Vale, também, ressaltar que, para o autor, "o desenvolvimento dessas disciplinas depende da correta compreensão do que é interação" (p.88). Assim, é importante analisar, primeiramente, as visões mais comuns sobre a interação para, em seguida, expor a teoria de Primo (2005) sobre uma nova maneira de se considerar este conceito.

O primeiro enfoque se fundamenta na transmissão. Este enfoque está fundamentado na teoria matemática da comunicação de Claude Elwood Shannon⁴³ e Warren Weaver⁴⁴ (1962). Publicada em 1949 em forma de livro, a teoria da comunicação foi pioneira ao inserir conceitos matemáticos na transmissão e recepção de mensagens. Shannon e Weaver (1962) apresentam um modelo linear de comunicação visando à precisão e eficácia do fluxo informativo a fim de servir de referência a qualquer âmbito da comunicação. Para eles, a informação é "a medida da liberdade de alguém para escolher uma entre duas mensagens alternativas"; ela é, então, uma unidade. Dessa forma, entende-se aqui que se toda informação é uma unidade, a quantidade de informações pode ser mesurada por meio do logaritmo de $m = y$ ($\log m=x$). É preciso esclarecer que os autores escolheram a base 2, portanto, $\log_2 2=1$:

⁴³ Claude Elwood Shannon (1916-2001) foi um engenheiro eletricitista e matemático estadunidense. É considerado o fundador da teoria da comunicação (SHANNON; WEAVER, 1962).

⁴⁴ Warren Weaver (1894-1978) foi um matemático estado-unidense, coautor do livro *Teoria Matemática da Comunicação* (*The Mathematical Theory of Communication*), publicado em 1949 juntamente com o também matemático estado-unidense Claude Shannon (1916-2001) (SHANNON; WEAVER, 1962).

"concluindo-se, então, que uma situação, onde há duas opções, é caracterizada pela informação unidade. Esta unidade de informação é chamada de bit que é a abreviação de ('binary digit') (dígito binário)" (SHANNON; WEAVER, 1962, p.10). O foco desses autores estaria, portanto, na transmissão da informação e no fluxo emissor-mensagem-canal-receptor.

Segundo Primo (2005), esse enfoque, apesar de ser eficaz para a telefonia e para a publicidade, não abrange todas as facetas da comunicação humana. Primo (2005) acredita que a teoria matemática da comunicação influenciou o modelo webdesigner-site-internet-usuário, limitado a escolhas preestabelecidas ou disponibilizadas pelo webdesigner. O mesmo ocorre com o conceito de bidirecionalidade⁴⁵ aplicado à interatividade. Esse se fundamentaria na retroalimentação ou feedback (características do transmissionismo) e não na complexidade do fenômeno da comunicação humana.

Já o "enfoque tecnicista" (PRIMO, 2005, p.6) é uma preocupação que remonta à teoria da informação, focada no estudo do processo emissor-canal-receptor. Segundo Primo (2005), esse enfoque se encontra aquém da complexidade do conceito de interação. Para o autor, dizer que um site é interativo é bem diferente que propor interação. Propor interação, esclarece Primo (2005), é permitir ao interagente uma participação ativa e não apenas a recepção passiva de informação.

Existe igualmente o "enfoque mercadológico" (PRIMO, 2005, p.9). Ele é a visão do marketing sobre a interatividade. Primo (2005) acredita que esse conceito seria mais uma estratégia de persuasão e de venda do que uma interação de fato.

⁴⁵ Dessa forma, analisar uma conversa somente pelo eixo do fluxo das mensagens seria, para o autor, uma limitação do enfoque transmissionista, pois reduziria o processo interativo à mecânica da emissão e recepção de mensagens (PRIMO, 2005).

Por outro lado, o "enfoque antropomórfico" (PRIMO, 2005, p.9) se fundamenta na hipótese de que toda comunicação seria um diálogo entre a máquina, o sistema de computador e o usuário. Dialogar, então, é o mesmo que consumir a informação procurada, consultada ou construída. Sendo assim, o ser humano e os aparatos tecnológicos são colocados em um mesmo nível de reatividade dialógica determinística.

O "enfoque informacional" (PRIMO, 2005, p.5), por sua vez, é outra abordagem da interatividade, que ao ver de Primo (2005), se fundamenta na Teoria da informação. Essa perspectiva apoia-se nas discussões de Shannon e Weaver (1962) sobre entropia, definindo a interatividade como a possibilidade de escolhas entre alternativas disponíveis. Sob a perspectiva de Primo (2005), a escolha de alternativas, a permutação e a combinatória, apresentadas por alguns pesquisadores como características fundamentais da interatividade, valorizam sobremaneira a possibilidade de escolha entre alternativas disponíveis, que, por sua vez, seriam meros processos potenciais, ou seja: Primo (2005) faz uma crítica a essa linha de pensamento, pois ela limita o usuário a um leque de estímulos e respostas predeterminados. Nesse sentido, a reação do sistema digital, diante da liberdade de opções, pode ser considerada uma forma de interação, mas dentro de um contexto reduzido.

Contrapondo-se aos enfoques tecnicistas, que fundamentam interfaces de interação tipicamente reativas e restritivas, Primo (2005) defende o estudo da interação, mediada por computador, com base em uma "abordagem sistêmico-relacional de interação" (PRIMO, 2005, p.13) em que o principal foco é "investigar o que se passa entre os sujeitos, entre o interagente humano e o computador, entre duas ou mais máquinas" (p.11). Em outras palavras: trata-se uma abordagem baseada nas relações possíveis dentro do ciberespaço, a saber: as relações entre as pessoas, entre o ser humano e as máquinas, assim como a interação entre as próprias máquinas.

Para Primo (2005), essa perspectiva encontra fundamento na proposta de Gregory Bateson (1980), grande pensador sistêmico e epistemológico da comunicação, que procura uma visão sistêmica dos relacionamentos e dos padrões de interação. Logo, este enfoque concentra sua análise na relação estabelecida entre os interagentes, destacando as mediações que ocorrem entre as pessoas e o computador, especialmente a Internet. A partir desse pressuposto, Primo (2005, p.13) define dois tipos de interação que podem ocorrer simultaneamente: a interação "mútua" e a interação "reativa".

A interação "mútua" (PRIMO, 2005, p.13) caracteriza-se por relações interdependentes e processos de negociação, na qual os interagentes se agrupam em torno de constantes problematizações. O relacionamento é recriado a cada novo confronto, durante as trocas, caracterizando-se pelo equilíbrio dinâmico, fruto das contínuas negociações entre os interagentes no decorrer de sucessivos desequilíbrios. De acordo com Primo (2005, p.13),

a construção do relacionamento, no entanto, não pode jamais ser prevista. Por conseguinte, o relacionamento construído entre eles também influencia recursivamente o comportamento de ambos. Dessa forma, justifica-se a escolha do termo 'mútua', visando salientar o enlace dos interagentes e o impacto que cada comportamento oferece ao interagente, ao outro e à relação. (grifo do autor)

Na interação "reativa" (PRIMO, 2005, p.13) ao contrário, o estímulo e a resposta são definidos previamente. Esse cenário de trocas rígidas e preestabelecidas não permite a interação plena, oferecendo ao reagente pouca ou nenhuma condição de interferir no agente.

Finalmente, tendo feito um resumo das principais teorias no campo da literatura e do ciberespaço sobre o tema, pretende-se, a seguir, escolher os autores para guiar uma possível definição e tipologia teórico-conceitual das personagens virtuais.

1.5 A PERSONAGEM EM MUNDOS VIRTUAIS: UM CALEIDOSCÓPIO COMPOSTO POR CONCEITOS DE LITERATURA, FILOSOFIA, CIBERESPAÇO E DESIGN COMPUTACIONAL

Antes de propor uma possível definição e tipologia da personagem virtual é preciso selecionar os teóricos e os conceitos que irão fundamentar esta proposta. Conforme foi visto no item 1.3, Brait (2010b) considera que é possível, de forma bem resumida e geral, perceber duas fortes tendências da visão da personagem na história ocidental: a antropomórfica, diretamente ligada à representação do ser humano (preponderante desde Aristóteles até os Românticos), e a linguística semiológica, na qual a personagem torna-se um ser de linguagem (preponderante desde os formalistas russos até os pós-estruturalistas).

A teoria aristotélica e o conceito romântico da personagem⁴⁶ continuam atuais e abrangentes. Mas, esta pesquisa se limita a buscar uma possível definição e classificação da personagem virtual, com o intuito de analisar o seu processo criativo. Consequentemente, o tema aqui abordado não abrange relação aristotélica entre o autor, a personagem, o texto e o leitor, por objetivar um estudo do processo criativo que inicia antes da inferência do leitor. A visão romântica intimista do autor, por sua vez, com sua obra também parece apresentar algumas dificuldades no caso do estudo da personagem virtual, pois esta é elaborada para interagir com o usuário e não para refletir a alma de seu criador. Optou-se, então, por não aplicar o conceito aristotélico e romântico de personagem na presente pesquisa.

⁴⁶ Para ver uma breve explanação das diferenças e característica dessas duas correntes, vide item 1.3.

Por outro lado, os conceitos de personagem segundo as teorias estruturalistas e formalistas⁴⁷ defendem, cada um a sua maneira, um ser de linguagem cujas influências das experiências pessoais do autor e do mundo externo à narrativa teriam um papel limitado. Ao mesmo tempo, de acordo com Salen & Zimmerman (2004), o ambiente no qual habita a personagem virtual é elaborado para ter, pelo menos, algum grau de interatividade. Ela sofre, por consequência, desde o seu processo criativo, e muitas vezes mesmo após a sua criação, a influência das expectativas do usuário, ou seja, do universo externo à criação ficcional. Essas correntes literárias parecem, portanto, colocar, igualmente, alguns obstáculos para o presente trabalho.

Assim, considerou-se mais adequado privilegiar um pensamento que incluísse na elaboração e composição da personagem o conceito de interação com o mundo externo ao ambiente da narrativa. Como já foi explicado, Bakhtin (2006) enfatiza o papel do autor e propõe uma personagem fruto do diálogo entre a consciência do autor, a personagem, que adquire voz própria uma vez criada, e das influências externas ao universo da obra (meio social, cultural e intelectual nos quais o autor está imerso) (BAKHTIN, 2006). Segundo Brait (2005), Bakhtin (2006) fundamentava a relação do autor com a personagem "num processo de comunicação interativa" (BRAIT, 2005, p.194) entre o autor, as influências do mundo que o cerca e o universo de sua criação. Assim, devido a esse papel da autoria, bem como das influências do mundo real, na composição, evolução e definição da personagem bakhtiniana (BAKHTIN, 2006), adicionado às observações de Salen & Zimmerman (2004) sobre o papel da interação na formação da personagem virtual, optou-se, nesta pesquisa, por selecionar

⁴⁷ Para ver as diferenças e especificidades dessas duas correntes de pensamento, vide item 1.3.

o olhar acerca da personagem de Mikhail Bakhtin (2006) para a busca da definição e tipologia da personagem de mundos virtuais.

É também preciso levar em conta a proposta deste estudo de considerar a "representação digital" (BELL; BELL, 2008)⁴⁸ como uma das características da personagem virtual. Ao ver de Bell & Bell (2008), a personagem virtual se manifesta digitalmente, materialmente, no mundo virtual ao qual ela pertence (BELL; BELL, 2008). Por isso, não parece ser mais possível enxergar esse tipo de personagem somente como um ser "verbalizado" (BAKHTIN, 2006, p.84), como as personagens de romance, estudadas por Bakhtin (2006; 2010b). Seres feitos de linguagem e palavras (BAKHTIN, 2006; 2010b). Dessa forma, parece importante acrescentar aos conceitos de personagem de Bakhtin (2006) a definição dada por Beth Brait (2010b, p.11), que considera a personagem "uma habitante da realidade ficcional"; mundo este que pode ser feito por palavras, como nos livros, ou imagens e sons, como em outros suportes midiáticos (BRAIT, 2010b).

No entanto, conforme foi desenvolvido no item 1.1 deste capítulo, o conceito de virtual escolhido por este estudo fundamenta-se nas ideias de Deleuze (1988) e Lévy (1996) sobre o virtual. Vale lembrar que, para estes dois filósofos, o virtual é real e se manifesta, segundo Lévy (1996), por meio de constantes atualizações. Desse modo, parece ser necessário complementar a definição proposta de Brait (2010b) com o conceito de virtualidade, ligada à ideia da potencialidade do virtual de Lévy (1996), sugerido no item 1.1. Consequentemente, a personagem não poderia habitar em um mundo ficcional, como sugere Brait (2010b), mas sim em um mundo virtual.

⁴⁸ Vide item 1.4.

Mundo este que, aplicando a visão de Lévy (1996) sobre virtualidade, pode não se manifestar fisicamente, mas existe por meio do entrelaçamento das potenciais atualizações feitas pelas pessoas que residem, virtualmente, nele.

Outra característica da personagem virtual proposta neste trabalho, com base nas ideias de Salen & Zimmerman (2004), é a interatividade. Escolheu-se igualmente fundamentar as reflexões, envolvendo a interação, nas pesquisas de Primo (2005), por ele ter exposto vários enfoques possíveis sobre o tema. Mas, de todos esses enfoques, mencionados por Primo (2005), qual é a abordagem mais adequada de interatividade para a busca de uma definição e classificação da personagem virtual?

Para responder a essa questão, escolheu-se fundamentar a análise do problema da interatividade, aplicada à personagem virtual na opinião dos especialistas em design de interação (PREECE *et al.*, 2005). Para Preece *et al.* (2005), as personagens virtuais devem ser consideradas como "agentes" (PREECE *et al.*, 2005), pois elas praticam ações dentro do ambiente virtual, mantendo sempre algum tipo de relação, direta ou indireta, com o ciberespaço e com os usuários.

Levando em conta esse elemento relacional, presente na interatividade das personagens virtuais, observado por Preece *et al.* (2005), a abordagem de interação proposta por Primo (2005) aparenta ser a mais adequada para esta dissertação. Tal escolha se justifica pelo fato de Primo (2005) sugerir um enfoque de interatividade fundamentado nos tipos de relações possíveis dentro do ciberespaço (relação entre os usuários entre si, relação entre os usuários e uma ou mais máquinas, relação entre duas ou mais máquinas entre si). É este enfoque que Primo (2005, p.11) nomeia de "abordagem sistêmico relacional" da interatividade.

Em suma, cercado por esses teóricos acima selecionados, esta pesquisa pretende propor uma possível definição da personagem virtual, a saber: um ser

representado digitalmente, composto por um caleidoscópio de conceitos literários (BAKHTIN, 2006; BRAIT, 2010b) do ciberespaço (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; BELL; BELL, 2008; MERETZKY, 2001), da filosofia (LÉVY, 1996; DELEUZE, 1988) e do design computacional (PRIMO, 2005), bem como das escolhas feitas pelo autor. Esse ser reside em um universo virtual cuja matéria difere do mundo real, com o qual ele interage, em maior ou menor grau, por intermédio dos usuários, podendo ou não ter suas características alteradas por estes.

Com o objetivo de investigar o fenômeno das mudanças feitas pelos usuários nas características da personagem virtual, optou-se por complementar a definição conceitual, proposta nesta pesquisa, com a possibilidade de uma classificação destes seres ficcionais, fundamentada no princípio da interação "mútua" e "reativa" de Primo (2005, p.13), anteriormente explicada no item 1.4. Com base nas reflexões feitas acima, o presente trabalho sugere três categorias de personagens dos mundos computacionais:

1. Personagens fechadas: elas possuem uma interatividade "reativa" na qual o usuário não pode interferir em sua composição (PRIMO, 2005, p.13).
2. Personagens semiabertas: possuem, por um lado, um tipo de interatividade mútua, pois podem ser manipuladas e suas trajetórias definidas pela escolha dos usuários; já, por outro lado, essas escolhas são limitadas pelo autor da personagem, inferindo-lhes uma certa carga de interatividade "reativa" (PRIMO, 2005, p.13).
3. Personagens abertas: As personagens abertas são criadas com o intuito de evoluírem de acordo com a interação do usuário. Elas não possuem, assim, características próprias predefinidas, como as personagens semiabertas, nem uma história de vida cíclica, como as personagens

fechadas. As personagens abertas apresentam, dessa forma, uma interatividade “mútua” (PRIMO, 2005, p.13).

Uma vez a proposta de definição e classificação da personagem virtual estabelecida, é preciso sugerir a definição do seu processo criativo.

CAPÍTULO 2

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UMA PERSONAGEM VIRTUAL

Este capítulo ancora as reflexões teórico-conceituais a respeito do processo de criação de uma personagem virtual na teoria literária, nos conceitos do ciberespaço e na visão filosófica do Imaginário de Durand (2002).⁴⁹

Vale ressaltar que Bakhtin (2006) foi selecionado, juntamente com Brait (2010b), no Capítulo 1 desta dissertação, para fundamentar a proposta de definição da personagem virtual no campo da crítica literária. O livro *"A personagem"* de Brait (2010b) discorre sobre a definição deste termo, optando por não abordar seu processo criativo. No entanto, Bakhtin (2006) dedica grande parte de sua obra, *"Estética da Criação Verbal"* (BAKHTIN, 2006), ao problema da personagem e de seu processo criativo. Para abordar o processo criativo da personagem virtual, optou-se por manter a coerência com os princípios literários selecionados para sua definição da personagem. Parece, então, mais conveniente ater-se à visão de Bakhtin (2006) sobre processo criativo de personagens.

Quanto aos teóricos do ciberespaço citados no Capítulo 1, são mantidos os que comentam, de alguma forma, o processo de criação de personagens virtuais, a saber: Murray (2003), Aarseth (1997), Meretzky (2001). Além dos teóricos já mencionados, optou-se por complementar as referências bibliográficas com os estudos

⁴⁹ Vide Introdução.

de Andrew Rollings⁵⁰ e Ernest Adams⁵¹ (2003) que, como será visto no item 2.1, apesar de não definirem a personagem virtual, se interessam muito pelos aspectos práticos de seu processo criativo.

Portanto, é necessário expor, primeiramente, as opiniões de teóricos do ciberespaço sobre o processo criativo de personagens virtuais. Em seguida, é feita uma análise do processo de criação segundo Bakhtin (2006), bem como do conceito de intertextualidade de Kristeva (1969) e da Teoria da transtextualidade de Genette (1982). Paralelamente, é elaborada uma síntese da Teoria do Imaginário de Durand (2002), que guiará, nesta dissertação, as reflexões acerca da presença dos elementos culturais e míticos no processo criativo de personagens virtuais. Finalmente, sugere-se uma abordagem teórico-conceitual do processo de criação da personagem virtual, o que acarretará na seleção de um possível corpo teórico para sua análise.

2.1 O PROCESSO DE CRIAÇÃO SEGUNDO OS TEÓRICOS DO CIBERESPAÇO

Murray (2003) preocupa-se muito mais com as mudanças da narrativa produzidas pela roteirização de metaversos do que com o processo criativo das personagens virtuais. Nesse mesmo sentido, Aarseth (1997) propõe a existência de uma cibernarrativa; ele somente cita a personagem virtual como um dos elementos

⁵⁰ Andrew Rollings é formado em Física pelo Imperial College de Londres e pela Universidade de Bristol. Ele tem trabalhado como consultor na indústria de games desde 1995 e também é coautor de diversos livros sobre o assunto (ROLLINGS; ADAMS, 2003).

⁵¹ Ernest Adams é um designer de jogos e autor de vários livros sobre o assunto. Ele é cofundador da International Game Developers Association, e um palestrante regular na Game Developers Conference. Ernest foi designer-chefe de Bullfrog Productions. Tem desenvolvido jogos para o mainframe IBM 360, o PlayStation 2, e muitas outras plataformas. Ele é um membro do Hobo International consultoria de design de jogo e narrativa (ROLLINGS; ADAMS, 2003).

desta nova forma de se organizar histórias, sem procurar analisar teoricamente e conceitualmente seu processo de criação. Já Meretzky (2001) segue uma tendência pragmática, limitando-se a propor algumas técnicas para o desenvolvedor deste tipo de personagem.

Finalmente, Rollings & Adams (2003) enumeram em seu livro *"On Game Design"* (Sobre Game Design) todas as qualidades que um game designer deve adquirir a fim de criar um metaverso e suas personagens. Eles indicaram, igualmente, alguns passos e decisões a serem tomados no momento da elaboração da personagem virtual. Rollings & Adams (2003) não discutem, porém, o processo criativo desta personagem sob uma perspectiva teórico-conceitual.

É, então, factível supor que a grande parte dos autores, comentados nesta pesquisa, que estuda o tema, descreve e sugere técnicas para a criação de personagens virtuais ou teoriza sobre os tipos de narrativas utilizadas na elaboração de roteiros nos quais elas estarão inseridas. Porém, parece que eles não discutem especificamente as questões teóricas e conceituais que permeiam o processo criativo. Este trabalho escolheu, assim, buscar estes conceitos na crítica literária, mais especificamente nas ideias de Bakhtin (2006) sobre o processo criativo de personagens.

2.2 O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS DE BAKHTIN E SUAS IMPLICAÇÕES NO PENSAMENTO DE KRISTEVA E GENETTE

Bakhtin abordou o processo específico de criação de personagens em seu livro *a Estética da criação Verbal* (BAKHTIN, 2006). O autor define o processo criativo como um diálogo entre o autor, a personagem que está sendo criada e o mundo

externo à narrativa. Segundo Brait (2005, p.194), Bakhtin fundamentava a relação do autor com a personagem "num processo de comunicação interativa" entre o autor e o "eu" de sua criação. Nesse sentido, para Bakhtin (2006), a elaboração de uma personagem é um processo no qual o autor constrói sua criação a partir de seus valores estéticos e morais.

Essa arquitetura é feita a partir das escolhas relativas aos traços, perfil, acontecimentos na vida, laços afetivos, enfim, ao conjunto de características que forma o todo de uma personagem. Segundo Todorov (2006), a noção de todo⁵² de Bakhtin está ligada ao conjunto de relações que o autor possui entre o mundo físico, habitado pelo autor, e o mundo fictício criado por ele. A partir dessa afirmação de Todorov (2006) acerca da obra bakhtiniana, pode-se supor que neste mundo fictício a composição da personagem seria influenciada pela existência autônoma de outras personagens que tecem a narrativa. Essas personagens agiriam segundo o conceito de polifonia⁵³ de Bakhtin (BAKHTIN, 2010a; 2010.b), explicado na sua forma medieval em sua obra "A cultura Popular na Idade Média e no Renascimento. O contexto de François Rabelais" (BAKHTIN, 2010a) e aplicado à literatura em seu livro "Problemas

⁵² Por "todo", entenda-se o conceito de estética que Todorov (2006) explica ser, no olhar de Bakhtin (2006), a noção de obra lapidada, finalizada que satisfaz as aspirações estéticas de seu criador.

⁵³ O termo polifonia surgiu pela primeira vez em documentos que datam do século IX, descrevendo um estilo de música que se desenvolveu na Idade Média. Embora não haja unanimidade entre os estudiosos com respeito à origem da polifonia, não parece haver dúvidas quanto às suas raízes populares e também quanto à sua oposição ao canto monódico da Igreja, o canto gregoriano (KIEFER, 1976). Durante o período gótico será desenvolvido, na escola de Notre Dame, um novo tipo de polifonia na qual as palavras determinam as linhas melódicas, os motetos (oriundos de mot = palavra em francês). No século XII as vozes dos motetos se diferenciarão tanto na melodia quanto nas palavras, sendo possível ouvir em uma mesma peça um canto gregoriano em latim e uma canção trovadoresca em francês. Essa politextualidade, que mistura sacro e profano, erudito e popular, será uma das principais marcas da polifonia. É esse dinamismo que a torna apropriada, segundo Bakhtin (2010a), para expressar a visão carnavalesca, que possuía o homem medieval, oposta a toda e qualquer ideia de acabamento e perfeição, que caracterizava o canto gregoriano (KIEFER, 1976).

da Poética de Dostoévski" (BAKHTIN, 2010b)⁵⁴. Para Bakhtin (2010b), as personagens, uma vez inseridas no universo narrativo, adquirem uma voz própria, independente da consciência do autor que dialoga com os outros discursos oriundos de outras personagens do romance.

Dessa relação do diálogo entre as diversas vozes de um romance viria, de acordo com Brait (2005), a utilização dos termos polifonia e dialogia na teoria literária de Bakhtin. Assim, a personagem tomaria sua real forma dialógica e polifônica no momento em que sua narrativa particular, inserida no todo do romance, fosse completamente finalizada.

Assim, o processo de criação é estudado *a posteriori*, pois, para Bakhtin (2006, p.5), não "podemos estudar imediatamente esse processo como lei psicológica; [...] Sejam quais forem suas causas temporais, seu fluxo psicológico, sobre esse tema podemos apenas conjecturar, porque não diz respeito à estética". Por fim, Bakhtin (2006) também acredita que esse estudo deva levar em conta a evolução própria das personagens que uma vez "criadas se desligam do processo que as criou e começam a levar uma vida autônoma no mundo, e de igual maneira o mesmo se dá com o seu real criador-autor" (BAKHTIN, 2006, p.6).

O filósofo defendia, portanto, que o ponto de partida para a análise do processo de criação não devem ser as características ou opiniões pessoais do autor⁵⁵ (BAKHTIN, 2006). O estudo deve, com efeito, se concentrar na "forma do tratamento

⁵⁴ Como o objetivo deste capítulo é o de encontrar uma possível definição para o processo de criação de personagens em mundos interativos computacionais, usando como uma de suas bases a teoria literária, a presente dissertação vai adotar como guia o conceito bakhtiniano literário de polifonia, apresentado em sua obra "*Problemas da Poética de Dostoévski*" (BAKHTIN, 2010b).

⁵⁵ Nesse momento Bakhtin (2006) critica o monologismo que enxerga a personagem como um objeto, uma coisa e, conseqüentemente, um reflexo da personalidade e da opinião do autor. Para o filólogo russo, essa visão é demasiada capitalista, pois transforma a personagem em uma coisa e não um conceito repleto da complexidade humana (BRAIT, 2005).

do acontecimento, a forma na totalidade da vida e do mundo (BAKHTIN, 2006 p.5)" No entanto, para isso, Bakhtin (2006, p.5) ressalta que é preciso se reportar à personagem acabada em seu todo e independente. Assim, é preciso haver um "acontecimento estético" (BAKHTIN, 2006, p.5) para se iniciar uma análise do processo de criação.

Em suma, Bakhtin (2006; 2010b) defende um processo criativo que, além de constituir um diálogo entre a personagem, o autor e o mundo concreto no qual o ele reside, é, igualmente, permeado pelos conceitos de dialogia e polifonia, que compreendem uma relação de mútua interferência entre as vozes internas da obra e os textos externos ao mundo fictício da personagem criada.

Fiorin (2010) explica que a dialogia de Bakhtin (2006) levou Júlia Kristeva (1969) a popularizar os termos intertextualidade e interdiscursividade em sua obra *Sèmétioké*. Mais tarde Gérard Genette (1982) emprestaria o termo "intertextualidade" para definir uma das cinco relações transtextuais propostas em seu livro *Palimpsestes*. As ideias desses autores aparentam ter o potencial de contribuir para a compreensão de como as referências literárias poderiam influenciar o processo criativo de personagens, incluindo as oriundas de mundos virtuais. No entanto, para poder avaliar esta possibilidade é preciso, antes, expor, resumidamente, como Kristeva (1969) aborda a intertextualidade e a interdiscursividade, bem como Genette (1982) define a transtextualidade.

Fiorin (2010) explica que Júlia Kristeva (1974) popularizou, a partir da obra de Bakhtin (2010b) e Fiorin (2010), o conceito da intertextualidade e da interdiscursividade no qual "a linguagem poética aparece como um diálogo de textos" (KRISTEVA, 1974,

p.120). Fiorin (2010) ainda acredita que é preciso distinguir esses dois termos acima citados. Para Fiorin (2010), a interdiscursividade está ligada ao dialogismo⁵⁶ bakhtiniano.

Assim, Fiorin (2010, p.181) esclarece que "qualquer relação dialógica, na medida em que é uma relação de sentido," seria "interdiscursiva". A intertextualidade, por sua vez, seria somente aplicada nos "casos em que a relação discursiva é materializada em textos". Em outras palavras, esse termo, para Fiorin (2010), serve somente para o discurso direto, materializado, por exemplo, pela existência de aspas. Em suma, o autor conclui que "a intertextualidade pressupõe sempre um interdiscursividade, mas o contrário não é verdadeiro" (FIORIN, 2010, p.181).

Gérard Genette (1982), por sua vez, propôs em seu livro *Palimpsestes* a teoria da transtextualidade: muito além de apresentar um diálogo interno entre textos e discursos, a obra seria, na verdade, o resultado de um conjunto de textos anteriores. O título, em português Palimpsestos, já sugere a opinião do autor francês, defensor da teoria de que todos os textos, sejam eles orais ou escritos, apresentam traços e relações entre si. Palimpsesto remete ao hábito medieval de escrever em pergaminhos, fazendo com que o couro de animais, utilizado para a escrita, fosse, muitas vezes, reaproveitado, apagando-se a escrita antiga, para, sobre ela, colocar-se a nova escritura. A nova escritura recobria a escritura anterior, deixando entrever os traços da primeira. Essa é, portanto, a origem da denominação palimpsesto para os textos escritos em cima de outros.

⁵⁶ Fiorin (2010) define dialogismo como a relação de diálogo entre os diferentes discursos presentes em uma obra. Em seu artigo "Interdiscursividade e Intertextualidade" (FIORIN, 2010 p.161-193) ele ilustra o dialogismo com o sermão do quinto domingo da Quaresma de Padre Vieira (1959). Nele é possível observar o diálogo entre a voz dos jesuítas, comandada pelo ideal de um cristianismo socialmente justo, e a mentalidade feudal da época, que prezava pela manutenção dos privilégios em detrimento da justiça social. Por fim, a presença e a constatação dessas vozes, seria segundo Fiorin (2010), a tradução do conceito de polifonia, enquanto o diálogo entre elas seria o dialogismo.

Genette (1982, p.7) esclarece, igualmente, que a transtextualidade alcança *"tudo o que coloca (um texto) em relação, manifesta ou secreta, com outros textos"*⁵⁷.

Para o linguista francês, existem cinco tipos de relações transtextuais:

- Intertextualidade: é a presença de um texto em outro texto: citação, plágio ou alusão. Estudar a intertextualidade seria analisar os elementos que se realizam dentro do texto (inter). A intertextualidade, abordada por Kristeva (1969) a partir da ideia de dialogia de Bakhtin (2006) (FIORIN, 2010), é considerada por Genette (1982) como o primeiro tipo de transtextualidade. Segundo o autor, a intertextualidade é usada por ele "como uma relação de co-presença de um ou mais textos" (GENETTE, 1982, p.1). Para Genette (1982), este termo adquire outro sentido do que aquele da obra bakhtiniana (BAKHTIN, 2006; FIORIN, 2010): para Bakhtin (2006), segundo Fiorin (2010), a intertextualidade é toda manifestação material da relação discursiva (BAKHTIN, 2006); já, para Genette (1982), o termo engloba os elementos existentes no corpo do texto.
- Paratextualidade: representada pelo título, subtítulo, prefácio, notas marginais, epígrafes, ilustrações etc. Este campo de relações é muito vasto e inclui as notas marginais, as notas de rodapé, as notas finais, advertências, e tantos outros sinais que cercam o texto, como a própria formação da palavra indica.
- Metatextualidade: vista como a relação crítica, por excelência. É a relação de comentário que une um texto a outro texto.

⁵⁷ Tradução livre de *"tout ce que le met en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes"* (GENETTE, 1982, p.7).

- Arquitextualidade: ela estabelece uma relação taxonômica do texto, incluindo-o no seu respectivo estatuto e tornando-o único. Encontram-se aqui os tipos de discurso, os modos de enunciação, os gêneros literários etc.
- Hipertextualidade: é toda relação que une um texto (hipertexto) a outro texto (hipotexto).

Vale lembrar que, como já foi dito no Capítulo 1 desta dissertação, Salen & Zimmerman (2004) apontam a cultura como um fator muito importante na composição da personagem virtual. A partir dessa afirmação de Salen & Zimmerman (2004), pode-se perguntar se este elemento cultural, e mesmo mítico, também se faz presente no processo de criação das personagens aqui analisadas. A presente dissertação propõe, neste sentido, que a Teoria do Imaginário de Gilbert Durand (2002) seja utilizada para investigar a presença de referências culturais e mitológicas no processo criativo de personagens virtuais. Nesse prisma, apresenta-se agora um breve resumo do pensamento de Durand (2002) sobre o imaginário, desenvolvido em seu livro *"As Estruturas Antropológicas do Imaginário"* (DURAND, 2002).

2.3 A TEORIA DO IMAGINÁRIO DE GILBERT DURAND

Gilbert Durand (2002) declara ter como principal fonte de inspiração para sua tese do Imaginário as ideias de Gaston Bachelard (1942; 1943), filósofo e cientista francês, a quem Durand (DURAND; CHAUVIN, 1996, p.158) chama de "meu bom mestre"⁵⁸ no seu livro *"Champs de L'imaginaire"*⁵⁹. Segundo Durand (2002,

⁵⁸ Tradução livre de *"mon bon maître"*.

p.30), Bachelard (1942, 1943) "faz repousar a sua concepção geral do simbolismo imaginário sobre duas intuições que faremos nossas: a imaginação é dinamismo organizador, esse dinamismo é fator de homogeneidade na representação". Durand (2002, p.18) define, portanto, o Imaginário como "o conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens".

A partir dessa ideia, o autor defende que o Imaginário ajuda a organizar o pensamento do ser humano sendo "o grande denominador fundamental onde se vêm encontrar todas as criações do pensamento humano" (DURAND, 2002, p.19). Em outras palavras, para o antropólogo, a imaginação simbólica humana opera de modo a ordenar várias imagens que possuem formas parecidas segundo um núcleo aglutinador de sentido. Assim, como afirma Durand (2002, p.43), "os símbolos constelam porque são desenvolvidos de um mesmo tema arquetipal, porque são variações sobre um arquétipo". Ao afirmar isso, Durand (2002, p.378) propõe uma "universalidade dos arquétipos" na composição do Imaginário.

Esse conceito da Teoria do Imaginário se apoia em um imenso trabalho, feito por Gilbert Durand (2002), de decodificação da simbologia de todas as grandes tradições humanas. Paul Augustin Deproost *et al.* (2003), pesquisadores do "Centre de recherche sur L'Imaginaire"⁶⁰ da Universidade Católica de Louvain⁶¹ (UCL), explicam que a ideia de arquétipo de Durand (2002) está ligada ao sentido dado pelo fundador da psicologia analítica Carl Jung (1950).

⁵⁹ Em uma tradução livre: Campos do Imaginário.

⁶⁰ Tradução livre: "Centro de Pesquisa do Imaginário".

⁶¹ Université Catholique de Louvain

Desse modo, vale ressaltar que, segundo o psicólogo Jung (1950), arquétipos são formas míticas básicas destituídas de conteúdo (DEPROOST *et al.*, 2003). Os pesquisadores da área do Imaginário (DEPROOST *et al.*, 2003) esclarecem, igualmente, que Jung (1950) emprestou esta palavra de filósofos clássicos interessados em metafísica como Platão⁶² (1920). Mas, Deproost *et al.* (2003) sublinham que o sentido dado por Jung (1950) ao termo difere deste dado pelo pensador da antiguidade (PLATÃO, 1920). Platão (1920) parte da ideia de padrão original, ou "*arche typon*" em grego. Os arquétipos seriam, então, formas sutis primordiais que aparecem à medida que o mundo se manifesta. Eles são, em suma, os padrões sobre os quais todos os outros padrões de manifestação se baseiam. A diferença principal com o conceito junguiano (JUNG, 1950) da palavra é noção de transcendência. Na visão do psicólogo os arquétipos representam a psique humana, são representações do inconsciente coletivo (JUNG, 1950). Por outro lado, para Platão (1920), eles são formas primordiais que transcendem para o mundo material (DEPROOST *et al.*, 2003).

Com o objetivo de traçar uma "filosofia do Imaginário", Durand (2002, p.64) explica, fundamentado no conceito arquétipos universais, que iniciou um trabalho de ordenação dos símbolos, classificando-os, de acordo com as similitudes que eles apresentam uns com os outros, em dois grandes regimes: o Diurno e o Noturno, sendo que este último é subdividido em Místico e Sintético.

A fim de entender esses regimes, é preciso abordar outro pensamento central da Teoria de Durand (2002): a função da imaginação de manter o equilíbrio psíquico do ser humano diante do medo de sua condição mortal e da temporalidade. Segundo o pesquisador, a imaginação "é dinamicamente negação vital, negação do nada da

⁶² Tradução livre de: PLATON. Oeuvres Completes. Texte établi et traduit par J. Burnet. Paris: Les Belles Lettres, 1920. 13v. (Collection des Universités de France).

morte e do tempo" (DURAND, 2002, p.97). Dessa forma, o imaginário atua no equilíbrio do pensamento humano, permitindo ao ser humano continuar vivendo e apreciando a vida, mesmo estando consciente de sua mortalidade. Ao estender esse conceito para a sua classificação dos símbolos, Durand (2002) considera que cada um dos regimes, mencionados anteriormente, atua de forma diferente com a perspectiva da não perenidade biológica e temporal.

O Diurno reúne imagens da luta da vida contra a morte, da luz, contra as trevas, do dia contra a noite e assim por diante. Este regime se caracteriza, então, pelo contraste e se divide, consequentemente, em duas partes opostas: a primeira parte é o imaginário terrificante "consagrada ao fundo das trevas sobre o qual se desenha o brilho vitorioso da luz" e a segunda constitui o imaginário da superação, "se manifestando como uma reconquista antitética e metódica das valorizações negativas da primeira" (DURAND, 2002, p.68).

Dito de outra forma, a primeira face desse regime é composta por imagens que simbolizam o pavor diante da morte e do tempo. Já a segunda é constituída por imagens que exteriorizam a afirmação da luta do ser humano para superar suas fraquezas, separando-se de sua animalidade original. Durand (2002) ilustra este regime com o mito do herói matando o dragão, representando a força do ser humano diante do inaceitável destino que sua condição mortal lhe reserva. O herói encarna a vida, a luz, enquanto o dragão é o arquetípico daquilo que não é humano, é o monstro representante das trevas e do abismo. Durand (2002) ainda sublinha que este aspecto terrificante do Imaginário do Regime Diurno se divide em três dimensões simbólicas: a teriomórfica (p.69-71), que reúne os seres animais, bestiais, a nictomorfa, que diz respeito ao conjunto de imagens exprimindo o terror

noturno (p.90-102), e a catamórfica (p.111-105), que constitui todos os símbolos da queda, da decadência moral e física.

O regime noturno místico apresenta, segundo Durand (2002), em contrapartida à dualidade dos símbolos diurnos, imagens conciliadoras que expressam a morte e a vida como sendo a mesma coisa. Durand (2002) adjetiva esta estrutura⁶³ do regime noturno de "mística" (p.269) no intuito de dar à palavra "seu sentido mais corrente, no qual se conjugam uma vontade de união e um certo gosto da intimidade secreta" (p.269).

Para explicar o funcionamento desse regime, Durand (2002) faz alusão ao ato de ser engolido por um mundo sombrio, desconhecido mas que oferece, ao mesmo tempo, a proteção do útero materno e um retorno luminoso. O autor (p.202-206) exemplifica o regime noturno místico na figura de Jonas⁶⁴, engolido por um grande peixe por ter fugido de seu destino determinado por Deus e, depois de invocar ajuda divina, resgatado do interior do monstro marinho para uma existência abençoada. Essa face do Regime Noturno místico é nomeada por Durand (2002, p.199) de "símbolos da inversão", pois invertem "os valores diurnos de todos os símbolos engendrados pelo esquema da descida" (p.235). Em outros termos, o terror da queda em um abismo é suavizado pela sensação de uma leve descida às entranhas protetoras da terra ou da água. Essa proteção engendra, segundo Durand (2002, p.236), a segunda face do regime noturno místico, a dos "símbolos da

⁶³ Para Durand (2002, p.16-19), a imagem relaciona-se à noção de estrutura. Para o pesquisador, a estrutura é um espaço mental vazio a ser preenchido pelas imagens simbólicas concebidas no trajeto antropológico de cada indivíduo, que influenciado pelos impulsos sociais e biológicos, estabelece um sistema de força bipolar de recepção e produção de imagem.

⁶⁴ Jonas devia ter ido a Nínive, por ordem divina, para pregar o arrependimento aos cidadãos pervertidos. Fugindo do seu destino, ele toma o primeiro barco que parte. Mas Jonas é jogado no mar pelos marinheiros, que acreditavam ser ele o culpado pelos infortúnios da tripulação. Ele é engolido por um peixe e parece não dever recuperar a luz. Mas no fundo das entranhas do monstro marinho, lembra-se de Deus, invoca-o, e então, Deus fala ao grande peixe e este vomita Jonas que, sai, renovado das profundezas, podendo enfrentar Nínive e entrar na misericórdia divina (WILKINSON; BOA, 2000, p.306-309).

intimidade" que remetem "ao arquétipo da intimidade feminóide" (p.246), invocando o útero materno da figura da grande mãe.

Observa-se, então, um eufemismo, conseguido por meio da fusão das imagens antagônicas do regime diurno. Isso pode ser percebido nas palavras de Durand (2002, p.273), para quem "na linguagem mística tudo se eufemiza: a queda torna-se descida, a manducação engolimento, as trevas adoçam-se em noites, a matéria em mãe e os túmulos em moradias bem aventuradas e em berços".

Finalmente, Durand (2002) apresenta o regime noturno sintético no qual a morte e a vida são harmonizadas por meio de uma coexistência cíclica composta "por uma constelação de símbolos que gravitam todos em torno do domínio do próprio tempo" (p.282). O antropólogo apresenta, assim, quatro estruturas distintas do regime noturno sintético.

Primeiramente é apresentada a "estrutura de harmonização" (DURAND, 2002, p.355) que ordena as imagens ou em um universo musical ou em um universo qualquer, utilizando o ritmo do ciclo de partida e retorno, exemplificado por Durand (2002, p.284) pelos rituais de passagem do ano novo que é "um recomeço do tempo, uma criação repetida".

A segunda é chamada de "estrutura dialética" (DURAND, 2002, p.356) e tenta manter o contraste dos opostos mantendo "a coerência, salvaguardando as distinções" (p.349), ilustrado por Durand (2002) pelo drama shakesperiano no qual o amor de Romeu e Julieta é impedido "pelo ódio dos Capuletos e dos Montéquio" (p.351).

A terceira é nomeada por Durand (2002, p.355) de "estrutura histórica", na qual os contrastes de vida e morte se repetem cristalizando-se "em verdadeiras constantes históricas" (p.351). Como exemplo, Durand (2002, p.352) menciona

lenda da fundação de Roma que nasceu da reconciliação de dois povos inimigos, representados pelos "reis adversários, Rômulo e Tito".

Por fim Durand (2002, p.355) fala da "estrutura progressista" no qual o futuro é "dominado pela imaginação" (p.353), ou seja, o devir possui uma carga de fantasia travestida de esperança. Durand (2002, p.354) considera aqui que o estilo messiânico judaico-cristão, da partida e do retorno, da morte e da ressurreição "vêm ilustrar ainda mais este estilo da história".

Em suma, uma vez apresentada um apanhado geral da Teoria do Imaginário de Durand (2002), bem como abordada a visão de Bakhtin (2006; 2010b) sobre o processo criativo – juntamente como o apontamento de seus reflexos nos conceito de intertextualidade e interdiscursividade de Kristeva (1969) e na Teoria da Transtextualidade de Genette (1982) –, resta procurar uma abordagem conceitual para o processo de criação de personagens virtuais.

2.4 O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS VIRTUAIS

Em um primeiro tempo, é feita a seleção do corpo teórico para a análise de processo de criação de personagens. Depois, apresenta-se uma possível definição para este conceito.

Glenn (2009) e Meretzky (2001) reforçam a importância da pesquisa e da procura por diversas fontes de inspiração, de origem histórica, literária e (ou) cultural, para o planejamento e composição de personagens. Dessa maneira, pode-se supor que o processo criativo dessas personagens se assemelha à montagem de um mosaico de textos, discursos e ideias anteriores e exteriores à consciência do autor ou da equipe de criação. Consequentemente, as influências que compõem a personagem

virtual assemelham-se à transtextualidade proposta por Genette (1982). Este trabalho se concentra, então, na Teoria da transtextualidade (GENETTE, 1982) para guiar as reflexões sobre as referências literárias das personagens de ambientes virtuais. A Teoria do Imaginário de Durand (2002), por sua vez, fundamenta, na presente pesquisa a análise das influências culturais, embebidas, segundo Glenn (2009), de tradições, elementos históricos e mitos.

No primeiro capítulo foi, igualmente, sugerido que as personagens virtuais apresentariam duas características específicas: a interatividade (PRIMO, 2005) e a representação digital gráfica, textual ou multimidiática (BELL; BELL, 2008). Salen & Zimmerman (2004) acreditam que é preciso decidir, durante o planejamento, qual será a interatividade da personagem a ser criada. Nesse mesmo sentido, Meretzky (2001) alerta para a importância de se definir qual tipo de interação a personagem terá com o usuário, antes mesmo de começar a esboçar suas outras características. Por fim, Bell & Bell (2008) acrescentam que a representação digital dos elementos que compõem o mundo virtual constitui a forma como ele se manifesta no ciberespaço.

Consequentemente, a interação e a representação digital parecem fazer parte do processo criativo da personagem virtual, sendo necessário inseri-las na análise deste. Para isso, optou-se, a fim de continuar coerente com a definição e classificação de personagens virtuais sugeridas nesta dissertação, por analisar a interação, inserida no processo criativo, por meio do enfoque sistêmico-relacional de Primo (2005). Seguindo o mesmo raciocínio, o conceito de representação digital, sugerido no capítulo, mantém-se balizado no pensamento de Bell & Bell (2008).

Por fim, baseando-se nas teorias selecionadas acima é possível definir o processo de criação de um personagem virtual como: o processo de criar uma personagem a partir de um conceito que engloba seus aspectos visuais, estéticos,

sua própria narrativa particular, inserida no enredo principal, estabelecido por um roteiro preexistente ou não, seu grau de interatividade com o usuário, com o objetivo de representar digitalmente, sua personalidade, dando-lhe uma aparência de existência real, bem como promovendo o engajamento do público-alvo.

A partir dessa definição pretende-se, ainda, propor uma divisão deste processo em duas etapas distintas: a caracterização e a representação digital da personagem virtual. No processo criativo tradicional literário os seres são verbais (BAKHTIN, 2006). Assim, nesse caso, não é necessário destacar a caracterização como uma etapa do processo criativo, pois uma personagem finalizada é feita de palavras e não de recursos digitais. Por outro lado, segundo a definição proposta nesta dissertação, o processo criativo de uma personagem virtual tem como resultado visível a sua "representação digital" (BELL; BELL, 2008). Torna-se, então, preciso diferenciar a caracterização, etapa que forma o conceito da personagem, de sua representação no mundo digital, etapa que ilustra este conceito.

Por caracterização, entende-se, nesta pesquisa, todas as escolhas feitas, pelo autor ou pela equipe de criação, em relação ao planejamento de uma personagem: seus traços estéticos, movimentação, comportamento, indumentária, voz, trejeitos, história de vida, qualidades, fraquezas, gostos pessoais, grau de interatividade como usuário, função desempenhada dentro do ambiente entre outras. Esta dissertação fundamentou a definição acima em Meretzky (2001), que considera a caracterização como sendo "tudo aquilo que é observável em uma personagem: sua aparência, sua voz, sua forma de mover-se, vestir-se, sua inteligência, atitude, carreira e assim por diante" (MERETZKY, 2001, p.1)⁶⁵.

⁶⁵ Tradução livre de: *"which is everything observable about a character: what they look like, sound like, how they move, how they dress, intelligence, attitude, career, and so forth."* (MERETZKY, 2001, p.1)

Segundo Rolling & Adams (2003), existem dois tipos de caracterização de personagens: uma baseada na arte e outra na narrativa. Segundo os autores, muitos jogos não precisam de personagens complexas, sendo suas características estéticas mais relevantes para cativar o jogador do que sua história ou detalhes de sua personalidade.

Nesses jogos, as personagens são fundamentadas em arte, cuja aparência é prioridade e a narrativa só é inserida quando necessário. Mas, outros games contam com uma história detalhada para criar uma conexão entre o público e a personagem. Estas possuem uma caracterização fundamentada na narrativa, tendo como base de criação sua personalidade e sua história particular, inserida no enredo do game.

A representação digital, por sua vez, constitui, conforme Bell & Bell (2008), a forma como a personagem virtual se manifesta dentro de seu mundo, reunindo, basicamente, conhecimentos técnicos para sua elaboração. Este trabalho concentra-se na composição teórica conceitual da personagem. O foco do presente estudo é, portanto, analisar o peso da influência das referências literárias, históricas e culturais, bem como dos princípios do ciberespaço, da filosofia e do design computacional no processo de construção de uma personagem. Por conseguinte, decidiu-se delimitar esta pesquisa à análise da caracterização da personagem virtual.

Em contrapartida, a caracterização artística, fundamentada somente na imagem e na estética, e não nos elementos narrativos, parece levar muito mais em conta os aspectos técnicos, inerentes à computação gráfica, assim como as inspirações oriundas das Artes Plásticas e do Design, do que o debate teórico exposto pela presente dissertação. Assim, decidiu-se focar no estudo da caracterização narrativa, a fim de poder se concentrar em uma visão mais conceitual do processo de personagens.

Enfim, a definição e classificação da personagem virtual, bem como seu conceito de processo criativo, adotado pela presente dissertação (Capítulo 1 e Capítulo 2), fizeram emergir alguns pontos de reflexão, a saber: a validade de se fundamentar a definição da personagem virtual em conceitos do ciberespaço (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; BELL; BELL, 2008; MERETZKY, 2001), da crítica literária (BAKHTIN, 2006; BRAIT, 2010), da filosofia (LÉVY, 1996; DELEUZE, 1988) e do design computacional (PRIMO, 2005); a possibilidade de se classificar estas personagens segundo seu grau de interatividade (PRIMO, 2005); a pertinência de uma visão conceitual do processo criativo da personagem virtual (BAKHTIN, 2006, 2010b; GENETTE, 1982; DURAND, 2002; BELL; BELL, 2008; MERETZKY, 2001; SALEN; ZIMMERMAN, 2004; ROLLING; ADAMS, 2003; PRIMO, 2005); a presença de referências literárias, históricas e culturais no processo criativo de personagens virtuais; a aplicabilidade da Teoria da transtextualidade de Genette (1982) para o estudo e a identificação das referências literárias, manifestas na composição, bem como no processo criativo da personagem virtual; a assertividade do uso da Teoria do Imaginário de Durand (2002) a fim de analisar e mapear os elementos culturais, permeados por referências históricas e míticas, no processo criativo das personagens virtuais; e, finalmente, a possibilidade de se dividir o processo de criação da personagem virtual em duas etapas: a representação digital e a caracterização.

Com o intuito de procurar uma possível resposta para os questionamentos acima, assim como para a hipótese aventada na introdução, serão feitos três estudos de caso com personagens, seguindo os critérios de seleção estabelecidos por esta dissertação: a lara do Ragnarök (Capítulo 3), os Elfos Noturnos do WoW (Capítulo 4) e o residente Liberato Lindman do Second Life (Capítulo 5).

CAPÍTULO 3

ESTUDO DE CASO DA IARA DO RAGNARÖK

Este estudo investiga a aplicabilidade da definição e tipologia da personagem virtual, bem como de seu conceito de caracterização, propostos nos Capítulos 1 e 2 desta dissertação. Por conseguinte, são descritas, primeiramente, as características estéticas, narrativas e computacionais da Iara do Ragnarök, assim como a descrição geral do ambiente no qual ela está inserida. Em seguida, é feita uma comparação entre as características da Iara do Ragnarök e a definição e tipologia de Personagens Virtuais sugeridas neste trabalho. Depois, procede-se à aplicação do conceito de caracterização na personagem estudada.

3.1 DESCRIÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS E DO AMBIENTE DA IARA DO RAGNARÖK

O site oficial da Terra Brasilis do jogo Ragnarök, Brasil Ragnarök on-line (2010), caracteriza a Iara como um monstro aquático metade peixe e metade humanoide. A cauda tem uma coloração violácea. Já o corpo e os cabelos são em tons de verde. Sua face apresenta uma pintura de guerra indígena, seus olhos são prateados e seu braço é ornado por um bracelete. Por ser uma NPC, ela é controlada pelo programa do jogo e, por isso, constante em todos seus aspectos (RAGNARÖK, 2005).



Figura 1 - *Lara do Ragnarök Terra Brasilis'*

Fonte: <http://imperiobro.blogspot.com/2009/09/brasilis-nova-cidade-de-ragnarok.html&usg>

A narrativa particular da sereia brasileira do jogo, descrita pelo site Brasil Ragnarök on-line (2010), é, igualmente, interessante, pois desvela a versão da lenda escolhida pela equipe de criação e desenvolvimento da Level UP, representante brasileira da empresa coreana, criadora do game (BRASIL RAGNARÖK ON-LINE, 2010). Segundo os relatos do jogo, Lara foi uma índia valente, corajosa e muito bonita. Era tão cheia de qualidades que despertou a inveja de seus dois irmãos. Vítima da armadilha deles, a jovem se afogou no rio, onde acabou renascendo como uma mulher com corpo de peixe. A sereia amaldiçoada se tornou uma criatura caprichosa. Movida pela mágoa e rancor contra os homens, ela os engana com seu belo canto e os arrasta para as profundezas das águas, de onde nunca mais poderão sair (BRASIL RAGNARÖK ON-LINE, 2010).

Finalmente, este enredo particular é complementado pela trajetória que deve ser percorrida pelo usuário a fim de completar a missão do jogo Ragnarök, designada pela personagem aqui estudada, como é possível observar no quadro da descrição de sua missão abaixo (NECRÓPOLE, 2010):

Passo 1 (brasilis – Pajé) – Na cidade de Brasilis, siga para o extremo Nordeste da cidade. Ao lado do Teleférico da Selva (Bondinho) você encontrará o NPC Pajé. Conversando com ele, é possível descobrir um pouco da Lenda de Iara. Escolha "**Certo**" para iniciar e encontre o seguinte texto: "Guerreiros da Tribo estão desaparecendo, encantados pela voz melodiosa de Iara, vindas de trás da cachoeira. Ela agora está amaldiçoada, tomada pelo ódio e rancor que infestou sua alma." (NECRÓPOLE, 2010, p.1)



Pajé⁽¹⁾

Passo 2 (brasilis – Pajé) – Você pode ajudar a libertar sua alma com uma poção mágica de purificação. Para isto, basta escolher "Sim, posso" e levar os seguintes ingredientes para o Pajé:



coração de sereia⁽²⁾



garra de leopardo⁽³⁾



lábios fossilizados⁽⁴⁾

Passo 3 (Pajé) – Em posse dos itens, clique novamente no Pajé. Com os ingredientes ele faz 2 unidades da poção mágica chamada "**Poção Puri**".



poção Puri⁽⁵⁾

Passo 4 (Iara) – Saindo do Esgoto, siga para parte Sul ao centro do local até encontrar o NPC Iara em cima de uma grande planta aquática. Clicando nela, você tem a opção de escolher se quer ou não usar a poção. Escolha "**Sim**" para gastar uma poção Puri e libertar a Iara ou "**Não**" para guardar a poção.



Iara Libertada⁽⁶⁾

Quadro 2 - Missão Iara, Terra Brasilis, Ragnarök

FONTE: Estas informações foram retiradas do site Necrópole comercial, especializado em missões do Ragnarök.

Disponível em: <http://www.necropolecomercial.com/site/index.php?option=com_content&task=view&id=323&Itemid=27>. Acesso em: 30 dez. 2010

- (1) Disponível em: <http://www.necropolecomercial.com/site/index.php?option=com_content&task=view&id=323&Itemid=27>. Acesso em: 30 dez. 2010 às 16h.
- (2) Disponível em: <<http://www.ragnadb.com.br/img/item-small/950/coracao-de-sereia.gif&imgrefurl>>. Acesso em: 30 dez. 2010 às 16h.
- (3) Disponível em: <http://www.dbro.com.br/arquivos/etc/leopard_claw_big.gif&imgrefurl>. Acesso em: 30 dez. 2010 às 17h.
- (4) Disponível em: <http://ragnarok.wgaul.com/images/item/Ancient_Lips.gif&imgrefurl=http>. Acesso em: 30 dez. 2010 às 17h.
- (5) Disponível em: <http://games.levelupgames.uol.com.br/ragnarok/hotsite_brasilis/imagens/itens_pocao_puri>. Acesso em: 30 dez. 2010 às 17h30.
- (6) Disponível em: <http://www.necropolecomercial.com/site/index.php?option=com_content&task=view&id=323&Itemid=27>. Acesso em: 30 dez. 2010.

Tomando-se por base as características estéticas e narrativas descritas acima, é possível analisar sua definição e tipologia, bem como sua caracterização.

3.2 DEFINIÇÃO E TIPOLOGIA DA IARA DO RAGNARÖK

A autora desta dissertação propôs, com base nas teorias discutidas em seu primeiro capítulo, uma definição da personagem virtual. A fim de tentar validar esta definição serão estudados os aspectos literários, relativos ao ciberespaço e designer computacional que compõem a Iara do Ragnarök. Depois será feita a classificação da personagem segundo a proposta deste trabalho: fechada, semiaberta ou aberta.

Para Bakhtin (2006), uma personagem é um ser verbal, feito de palavras, que constitui o resultado de um diálogo entre a obra que está sendo criada, a consciência do autor e o mundo externo. Mas, foi visto no item 1.4 deste trabalho, que a personagem virtual não é um ser feito de palavras, ela possui, na maior parte do tempo, pelo menos uma representação digital gráfica ou textual (BELL; BELL, 2008). Por isso foi sugerido que a noção de Bakhtin (2006) fosse complementada pela proposta de Brait (2010b), que considera a personagem virtual como um "habitante da realidade ficcional" (BRAIT, 2010b, p.11). Esta definição de Brait (2010b) foi, por sua vez, adaptada ao conceito de virtualidade de Deleuze (1988) que considera o virtual como algo que existe potencialmente e que, segundo Lévy (1996), é constantemente atualizado⁶⁶ e, portanto, real. Por isso, considerou-se neste trabalho que a personagem aqui analisada não habita um mundo ficcional e

⁶⁶ Para uma visão geral da virtualidade segundo Deleuze (1988) e Lévy (1996) vide Capítulo 1, item 1.1; para a proposta de complementar a definição de Brait (2010b) com este conceito de virtualidade vide item 1.5.

sim virtual, que existe na sua potencialidade, apesar de não ser feito da mesma matéria que o mundo físico. Essa consideração se justifica pelas características constitutivas do jogo Ragnarök: a revista G1 sublinha (2009) a qualidade do jogo de continuar existindo, e sendo constantemente modificado pelos outros jogadores, mesmo quando um dos usuários não está jogando, ou seja, o game possui uma existência real por meio do seu potencial de atualização.

Mas a lara do Ragnarök possui essa virtualidade, descrita por Lévy (1996) e Deleuze (1988), do mundo ao qual ela pertence? Há um forte indício de que a resposta a esta questão seja afirmativa, afinal a sereia da Terra Brasilis possui, segundo o quarto passo de sua função (NECRÓPOLE, 2010), duas formas fixas de ser atualizada: ou ela tem sua alma libertada, e o jogador gasta sua porção Puri, ou o jogador opta por não libertá-la e guarda a porção para outro uso estratégico dentro do game. Após completar a missão, a lara volta a ser uma potencialidade, dependendo da solução que o próximo usuário dará ao problema, imposto pela missão, para ser atualizada de uma das duas maneiras possíveis descritas. Dito de outra forma, a lara do Ragnarök encontra-se em um estado de potência de ser ou não libertada, segundo a estratégia de cada jogador, encaixando-se na definição de Deleuze (1988) do virtual, ou seja, algo que existe potencialmente. É essa existência potencial, submetida a constantes atualizações que determina, segundo Lévy (1996), a virtualidade de um objeto. Dessa forma, pode-se considerar que a sereia tupiniquim ragnarökiana está dentro do que Lévy (1996) e Deleuze (1988) consideram virtual.

Isso inclui a possibilidade de esta criação ser não somente feita de palavras, como no caso das personagens de romances estudadas por Bakhtin (2006), mas também digital e até mesmo multimidiática, envolvendo movimentos, imagens sons e etc. Este aparenta ser o caso da NPC lara aqui estudada. Ela é uma habitante de um

mundo virtual, permeado por potenciais "atualizações" (LÉVY, 1996, p.18) de seus usuários, a Terra Brasilis. Ela é, igualmente, composta por uma narrativa verbal, sua história particular dentro do enredo do jogo e por uma representação digital multimidiática, pois ela possui uma imagem, emite sons e se movimenta.

Assim, pode-se dizer que a personagem virtual escolhida para este estudo de caso encaixa-se na característica, sugerida nesta pesquisa com base nas propostas de Bell & Bell (2008) e nos apontamentos de Meretzky (2001), de ser representado digitalmente e multimidiaticamente (constituído por imagens, movimentos e sons).

Outra característica da personagem virtual, apontada no item 1.3 desta dissertação, sugeriu a interação como uma característica inerente à personagem virtual, desenvolvendo o tema sob o olhar de Primo (2005). Para Primo (2005, p.13), existem duas formas de se encarar a interação: a "reativa", na qual o estímulo e a resposta são criados previamente, e "mútua", na qual o estímulo e a resposta se reinventam a cada nova situação.

Por ser uma NPC, todas as respostas e estímulos da lara do Ragnarök são fixos e planejados pela equipe de criação do jogo, como é possível observar nos quatro passos necessários para finalizar a missão da lara (vide quadro 2). Essas fases ou etapas da missão são imutáveis e todos os jogadores devem seguir as mesmas instruções, sendo que as reações da lara serão sempre iguais. Desse modo, é possível afirmar que a interatividade desta personagem é "reativa" (PRIMO, 2005, p.13), pois possui suas respostas e estímulos previamente criados, sendo assim uma personagem fechada, segundo as classificações de personagens sugeridas nesta pesquisa no item 1.5.

Ao mesmo tempo, percebe-se, analisando a composição da lara da Terra Brasilis, que a presença e o tipo da interação influenciam sua definição técnica, uma

NPC, e papel dentro do jogo, a personagem adversária dos usuários em uma missão específica. Sendo assim, é provável que a interatividade se apresente como uma característica marcante da lara do Ragnarök.

Por fim, a lara do Ragnarök parece caber na definição proposta nesta dissertação, se esta for aplicada da seguinte forma:

Um ser representado digitalmente e multimidiaticamente, composto por um caleidoscópio de conceitos literários (BAKHTIN, 2006, BRAIT, 2010b), filosóficos (LÉVY, 1996, DELEUZE, 1988), do ciberespaço (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; BELL; BELL, 2008; MERETZKY, 2001), do design computacional (PRIMO, 2005), bem como das escolhas feitas pelo autor. Ser este que reside em um universo virtual, chamado Raganarök, cuja matéria difere do mundo habitado pelos seres humanos. Mundo virtual no qual ele interage, por intermédio de usuários que não podem alterar suas características, com outros elementos consitutivos deste seu habitat.

Essa característica de imutabilidade da lara por parte do jogador desvelou duas consequências: a sereia brasileira da Terra Brasilis se adapta ao conceito de autonomia da personagem de Bakhtin (2006), pois seu processo criativo termina junto com seu ato de criação, tornando-a independente de seu "autor-criador" (p.6); ela possui uma interatividade "reativa" (PRIMO, 2005, p.13) e pode, portanto, ser classificada como uma personagem fechada, segundo as classificação de personagens virtuais sugeridas nesta dissertação.

Por fim, uma vez determinada a definição e classificação da personagem virtual em questão, será feita a análise da sua caracterização, etapa do processo criativo de personagens digitais selecionada, por esta dissertação, para estudo.

3.3 A CARACTERIZAÇÃO DA LARA DO RAGNARÖK

Tendo em vista investigar a pertinência da abordagem da caracterização da personagem virtual, bem como os pontos de reflexão, propostos no capítulo dois desta pesquisa⁶⁷, é preciso, primeiramente, analisar o processo de caracterização da lara do Ragnarök. Em seguida, estuda-se a presença, na construção da personagem virtual, de referências literárias, à luz da Teoria da Transtextualidade de Genette (1982), assim como de influências culturais e históricas, guiando-se pela Teoria do Imaginário de Durand (2002).

Segundo a Level Up, empresa que representa o Ragnarök no Brasil, os aspectos visuais, estéticos e narrativos desta lara foram fundamentados na lenda da lara brasileira, uma sereia dos rios tupiniquins (BRASIL-RAGNARÖK ON-LINE, 2010). A Level Up afirma, igualmente, que a equipe de criação do game pesquisou a flora, a fauna, lendas e costumes brasileiros antes de planejar a elaboração dos gráficos da Terra Brasilis (BRASIL-RAGNARÖK ON-LINE, 2010). Essa afirmação aparenta demonstrar fortes indícios de que o mesmo deve ter ocorrido com o planejamento das personagens que habitam esta cidade brasileira do game.

Assim, parece viável supor que, antes de partir para a representação digital da lara da Terra Brasilis, seus criadores se preocuparam em determinar qual seria o enredo particular desta sereia, definindo sua personalidade, comportamento, aparência, aspectos estéticos, poderes e fraquezas. Outra escolha inerente à caracterização desta personagem é a determinação de sua função dentro do jogo. A equipe de

⁶⁷ Para abordagem de caracterização vide item 2.4, para pontos de reflexão vide item 2.4.

criação escolheu a lara do Ragnarök para ser um dos monstros da terra Brasilis. Logo, nota-se a possibilidade de que, durante sua caracterização, esta personagem foi planejada para ter uma função de adversária do jogador.

Em outras palavras, no caso da lara do Ragnarök a caracterização é uma etapa anterior à sua representação digital, demonstrando, assim, que seu processo criativo foi elaborado em dois tempos.

Tendo sido expostas as escolhas feitas pela equipe de criação durante a caracterização da personagem lara do Ragnarök, resta analisar a presença de referências literárias, culturais e históricas durante seu processo de elaboração à luz das Teorias da Transtextualidade (GENETTE, 1982) e do Imaginário (DURAND, 2002).

A história contada no game é uma das versões populares do mito brasileiro da lara que pode ser encontrada na obra de Toni Brandão (1998), estudioso do folclore do Brasil. Esta lenda é, porém, controversa. José Coutinho de Oliveira⁶⁸ (OLIVEIRA, 1951), folclorista brasileiro de renome, escreve duas versões para a lenda que se diferenciam basicamente quanto à descrição física da lara: na primeira, a cor dos cabelos é comparada à flor do Pau-d'arco (Ipê). Mas esta árvore pode ser de cor amarela, roxa ou branca. O contexto, porém, leva a optar pelo amarelo, pois também é feita uma analogia das madeixas da sereia com os raios solares. Já seus olhos são verdes. Na segunda versão, os cabelos e os olhos são negros e o autor se refere a ela como uma bela índia tapuya (OLIVEIRA, 1951). Monteiro Lobato (1984a), grande escritor e pensador brasileiro, por sua vez, defendia a ideia de uma lara com traços da cultura brasileira, misturados à mitologia ocidental. Por isso, ele

⁶⁸ José Coutinho de Oliveira publicou em 1916 uma coleção de lendas Amazônicas. Em 1951 ele edita um livro do gênero intitulado Folclore Amazônico: lendas que se tornou uma das mais importantes obras de folclore desta região (OLIVEIRA, 1951).

escolheu, para seu livro *"Reinações de Narizinho"* (LOBATO, 1984b), a versão da índia ou cabocla, metade mulher, metade peixe, com os cabelos e olhos verdes.

Mas, em ambos os casos, a presença do imaginário (DURAND, 2002) é perceptível por meio da predominância do que Meirelle Dottin-Orisini (1996), pesquisadora da misoginia do fim do século XIX, chama de arquétipo do feminino fatal: uma mulher sedutora, irresistível, perigosa e desagregadora da ordem, que rouba as forças de bravos guerreiros, deixando-os indefesos ante a sua luxúria letal (DOTTIN-ORSINI, 1996).

Essa ideia de uma sedução mortífera, assombrando a imaginação ocidental (DURAND, 2002, DOTTIN-ORSINI, 1996), remonta a Homero (2001), grande escritor da antiguidade a quem é atribuída a autoria da *Ilíada* (HOMERO, 2001). Homero (2001) descrevia a sereia como um ser monstruoso e alado, que encantava suas vítimas por meio da melodia irresistível de sua voz. Os homens se atiravam na água e eram devorados por elas. Conta a lenda que Ulisses, um dos heróis da mitologia grega famoso por sua astúcia, amarrou-se no mastro de seu navio, tendo sido o único sobrevivente do ataque destas criaturas (HOMERO, 2001). No entanto, como é possível observar nas figuras abaixo, a lara da Terra Brasilis foi desenhada com base no molde de outra sereia do Ragnarök, inspirada da mitologia nórdica, a Obeaune (RAGNARÖK, 2005).

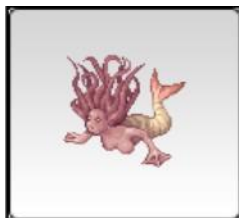


Figura 2 - Obeaune do Ragnarök

Fonte: <http://db.kafra.ru/img/mob/1044.gif&imgrefurl=http://en.kafra.ru/mobs/detail/1044.html&usg>



Figura 3 - lara do Raganarok

Fonte: <http://imperioebro.blogspot.com/2009/09/brasilis-nova-cidade-de-ragnarok.html&usg>

Vale ressaltar que, segundo François Delpech (2009), estudioso do imaginário em espaços aquáticos, as sereias da mitologia nórdica foram as primeiras a apresentar, dentro das mitologias ocidentais, o corpo metade peixe, metade mulher. Delpech (2009) explica que, para os povos do norte da Europa, esses seres eram grandes, monstruosos e caprichosos: as sereias podiam ser benéficas ou malignas com os homens, dependendo de sua vontade. Mais tarde, com a influência do cristianismo, as sereias foram comparadas com fadas, ganhando o aspecto belo e uma história trágica: são filhas amaldiçoadas por suas mães que se tornam seres sobrenaturais (DELPECH, 2009). Para quebrar a maldição, elas precisam casar e ter filhos, recebendo novamente uma alma. Quando frustradas nesse propósito, elas matam os homens que as seduziram (DELPECH, 2009). Mais uma vez, percebe-se a influência da figura do feminino mortal e sedutor, presente no imaginário do ocidente (DURAND, 2002; DOTTIN-ORSINI, 1996).

As dúvidas e incertezas sobre como identificar mulher fatal dos rios tupiniquins permaneceram por longo tempo nas mentes dos folcloristas brasileiros (OLIVEIRA, 1951; CASCUDO, 2000). Deve-se, igualmente, considerar que essas versões estavam impregnadas por uma memória persistente desde o romantismo oitocentista (DOTTIN-ORSINI, 1996). As variações de coloração e ambiente não mudam a essência romanesca (DOTTIN-ORSINI, 1996) da identidade que se buscava naquela mulher das águas. Mas isso nem sempre havia sido assim. Para Luíz Câmara Cascudo (2000), autor do "Dicionário do Folclore Brasileiro", a invenção da lara é uma importação lusitana da sereia ocidental:

O documentário dos séculos XII e XVIII não registra no Brasil outro ente marinho, com forma humana, além do Ipuriara, bestial, faminto, repugnante, de ferocidade primitiva e bruta. Nada existe, em quase duzentos anos coloniais, lembrando a convencional lara [...] Não há canto nem transformação em moça bonita, palácio de cristal no fundo d'água, oferecimento de amor e de riquezas (CASCUDO, 2000, p.460).

Mario de Andrade (1955), poeta, escritor e crítico literário brasileiro, também ressalta que nem sempre houve uma tradição de se tratar a Iara como uma sereia amazônica ou uma Iemanjá africana (CASCUDO, 2000). Em seu poema, ele lembra que, para o imaginário (DURAND, 2002) indígena, as inúmeras entidades aquáticas de seu fabulário não possuem as qualidades malignas e fatais da Iara de nossos folcloristas – muito atraídos pela misoginia "*fin-desiècle*"⁶⁹ europeia (DOTTIN-ORSINI, 1996):

Poema

Neste rio tem uma Iara...
De primeiro o velho que tinha visto a Iara
Contava que ela era feiosa, muito!
Preta gorda manquitola ver peixe-boi.
Felizmente velho já morreu faz tempo. (ANDRADE, 1955, p.198).

Em seguida o poeta mostra a transição deste mito para o imaginário europeu, descrito por Cascudo (2000):

Um moço que sofria de paixão
Por causa duma índia que não queria ceder pra ele,
levantou e desapareceu na água do rio.
Então principiaram falando que a Iara cantava, era moça. (ANDRADE, 1955, p.199).

Sublinha-se, igualmente, a semelhança entre a descrição, inspirada na mitologia indígena, de Andrade (1955) e as escolhas estéticas da Iara de Ragnarök (2005). No jogo, esta personagem é descrita como um dos monstros da terra Brasilis (RAGNARÖK, 2005), sendo seus "cabelos de limo verde do rio..." (ANDRADE, 1955, p.199) e suas mãos lembram as barbatanas de um peixe, fazendo alusão à Iara primitiva, descrita no poema acima.

⁶⁹ Tradução livre: fim de século.

Esse sincretismo de versões literárias, míticas e folclóricas sobre a sereia brasileira da Terra Brasilis, assim como as opções feitas pela equipe de arte do Ragnarök (2005), revela a existência da intertextualidade, uma das manifestações da transtextualidade de Genette (1982). Ao mesmo tempo, para Durand (2002, p.105), "a mitologia feminiza monstros teriomórficos⁷⁰ tais como a Esfinge e as Sereias" (DURAND, 2002, p.105). No caso da sereia da Terra Brasilis esta característica do terror, da morte certa, se desvela na lenda contada pelo game: a lara da Terra Brasilis arrasta os guerreiros para o fundo das águas, pois está tomada pelo ódio e pelo rancor. Ela é um ser odioso, com aspectos animais, confirmando a ideia do imaginário terrificante de Durand (2002), "do protótipo da feminilidade sangrenta e negativamente valorizada, arquétipo da mulher fatal" (DURAND, 2002, p.104)

Enfim, conclui-se este capítulo observando que a mistura da imagem indígena do monstro aquático lupiara (ANDRADE, 1995; CASCUDO, 2000) e do símbolo da mulher letal das águas (DOTTIN-ORSINI, 1996, DURAND, 2002), feita durante a caracterização da lara Ragnarökiana, sinaliza a presença do Imaginário de Durand (2002) sob o regime Diurno.

Com intuito de dar prosseguimento à tentativa de validar tanto a definição e classificação da personagem virtual quanto o conceito de caracterização, defendidos por esta pesquisa, o Capítulo 4 apresenta o estudo de caso de uma raça de avatares do WoW: o elfos druidas noturnos.

⁷⁰ Ou seja, monstros com aspectos bestias, vide Capítulo 2, item 2.3.

CAPÍTULO 4

ESTUDO DE CASO DOS ELFOS NOTURNOS DRUIDAS DO WoW

Como já foi adiantado na introdução este capítulo pretende investigar a aplicabilidade, no caso dos elfos noturnos druidas iniciantes do WoW, da definição, tipologia e do conceito de caracterização da personagem virtual, aventados nos Capítulos 1 e 2 desta dissertação.

Assim, pretende-se, primeiramente, descrever as características estéticas e narrativas dos elfos noturnos druidas do WoW. Em seguida, essas características são analisadas a fim de se verificar a aplicabilidade da definição e classificação de personagem virtual sugerida neste trabalho. Nesse mesmo sentido, é investigada a possibilidade de o processo de caracterização destas personagens se encaixar no conceito deste termo proposto pela autora da presente pesquisa.

4.1 AS CARACTERÍSTICAS ESTÉTICAS E NARRATIVAS DA RAÇA DOS ELFOS NOTURNOS DRUIDAS DO WoW

Já foi explicado na introdução que o WoW é um jogo multiusuário distribuído on-line, com características do RPG. Neste ambiente, o jogador inicia o game com um determinado tipo de indumentária, cabelo, ferramentas e atributos e ao completar tarefas ganha pontos que permitem a escolha de novos acessórios.

Segundo o tutorial do site oficial da Blizzard sobre o jogo WoW, Blizzard, tutorial (2009), quando o jogador entra no jogo pela primeira vez ele deve escolher uma raça para criar seu avatar. A escolha é feita por meio de uma coluna, localizada

ao lado esquerdo da área de trabalho, com as opções das raças no jogo, distribuídas em quadrados com as personagens desenhadas. Logo abaixo destes, é possível escolher o gênero masculino, representado pelo símbolo grego de marte, ou feminino representado pelo símbolo grego de Vênus.

Em seguida, pode-se escolher a classe ou a profissão do PC, cada uma delas possuindo uma indumentária inicial própria, os elfos noturnos podem pertencer às seguintes classes: saqueadores, caçadores, guerreiros, sacerdotes, druidas e cavaleiros da morte. A figura abaixo é um exemplo do painel de criação de um elfo noturno iniciante do WoW (BLIZZARD, 2009).



Figura 4 - Elfo druida noturno Iniciante

Fonte: <http://eletronicos.hsw.uol.com.br/guia-do-iniciante-warcraft.htm>

Uma vez escolhidos o gênero, a raça e a profissão, tem-se, ainda, a opção de customizar o PC, escolhendo o estilo e a cor dos cabelos, a fisionomia e a tonalidade da pele. Para a raça estudada no presente trabalho, os olhos são sempre âmbar para os machos e azulados para as fêmeas (não se pode fazer esta escolha, ela vem junto com a fisionomia selecionada). Mas é possível variar as marcas – tatuagens –

no rosto ou não ter marca nenhuma. Encontra-se, na próxima página, uma tabela com as variações possíveis de um elfo noturno (masculino e feminino) druida.



Figura 5 - Elfa noturna druida
Fonte: <http://farm3.static.flickr.com/>

Estilo de Cabelo	Cor do cabelo	Face	Tonalidade da pele	Roupas (Indumentária e acessórios)	Marcas no rosto
Trança lateral, espessa e comprida	Roxo	Rosto oval	Azulada	Uma túnica com tons de verde e um casaco de couro. Um cinto preto com fivelas douradas na cintura. Os ombros cobertos com folhas- do tipo barba de velho. Dois braceletes com aparência de raízes enfeitam os braços.	Dois raios, um de cada lado da face.
Cabelo arrepiado, médio, curto e longo.	Azul marinho	Rosto Quadrado	Violácea	Um cajado como acessório e arma ou uma lança.	Duas folhas de parreira, uma cobrindo cada olho.
Curto com franja	Azul claro	Testa grande	Prateada	Luvas marrons ou verde-escuras.	Borboleta
Coque na parte superior da cabeça e parte do cabelo solto	Prata	Queixo Pontudo	Pele Humana/branca		Um único raio na testa terminando no meio das sobrancelhas.
Cabelo comprido e solto	Verde piscina		Cinza		
Duas tranças	Verde escuro				
Preso dos dois lados, com franja e no comprimento dos ombros	Verde Claro				

Quadro 3 - Elfa noturna druida



Figura 6 - Elfo noturno druida

Fonte: <http://www.regressionx.com/wow/Images/charcreation/NightElfMale13.jpg>

Estilo de Cabelo	Cor do cabelo	Face	Tonalidade da pele	Barba Obs: com sobrancelhas mais ou menos espessas	Roupas (Indumentária e acessórios)	Marcas no rosto
Trança Viking	Roxo	Rosto oval	Azulada	Espessa e comprida.	Uma túnica com tons de verde e um casaco de couro. Um cinto branco na cintura. Os ombros cobertos com folhas- do tipo barba de velho. Dois braceletes com aparência de raízes enfeitam os braços.	Dois raios, um de cada lado da face.
Cabelo arrepiado, médio, curto e longo.	Azul marinho	Rosto Quadrado	Violácea	Somente um longo bigode	Um cajado como acessório e arma ou uma lança.	Duas folhas de parreira, uma cobrindo cada olho.
Cabelo curto	Azul claro	Testa grande	Prateada	Cavanhaque	Há possibilidade de escolher luvas marrons ou verde-escuras.	Borboleta
Penteado de Samurai	Prata	Queixo Pontudo	Pele Humana/branca	Comprida e trançada- com trança única.		Um único raio na testa terminando no meio das sobrancelhas.
Cabelo comprido e solto	Verde piscina		Cinza	Comprida e trançada- com duas tranças.		
	Verde escuro			Só as costeletas espessas.		
	Verde Claro			Sem barba		
	Verde Claro			Sem barba		

Quadro 4 - Elfo noturno druida

Obs.: Estamos analisando a customização básica, para jogadores iniciantes. É possível adquirir novas roupas, novas armas e novos acessórios de acordo com os pontos e o grau de desenvolvimento no jogo.

Quanto à narrativa particular dos elfos noturnos druidas, criada pela equipe de criação do WoW, a WiikiBlizzard (2009), site especializado no jogo, explica que o enredo oficial desses seres somente diz respeito à raça, sendo que a evolução de uma possível história individual fica a cargo das escolhas do usuário do jogo (WIIKIBLIZZARD, 2009). Michael Lummis e Ed Kern (2006), especialistas em livros de estratégia para jogos deste tipo, contam, no livro *"World of War Craft, Master Guide"*⁷¹, que os elfos noturnos do WoW foram os primeiros povos a habitar Azeroth, a terra mítica do WoW. Antes do primeiro grande cataclisma, eles se nomeavam Keldorei, ou crianças das estrelas, devido à adoração que tinham pela deusa da Lua Elune. Por causa da influência da Fonte da Eternidade, em torno da qual eles construíram sua primeira civilização, os Keldoreis adquiriram o dom da imortalidade.

Com o tempo a rainha desses elfos, Azshara, construiu um palácio suntuoso cujas dependências eram habitadas por seus servos prediletos a quem ela chamava de Quel'Dorei, os bem nascidos. Azshara continuava sendo amada por todo seu povo, mas os bem nascidos se tornaram alvo de inveja e rancor de seus compatriotas. Compartilhando com os sacerdotes a sua curiosidade sobre a Fonte da Eternidade, a rainha ordenou aos Quel'Dorei que estudassem a fonte, descobrindo qual era o seu real propósito. Em pouco tempo, seus fiéis servos começaram a descobrir uma força natural advinda da fonte que foi chamada de magia arcana (LUMMIS; KERN, 2006).

Essa Magia era muito instável e perigosa. Apesar dos constantes avisos dos estudantes Keldorei e dos semideus Cenarius, que havia se tornado um mentor deste povo noturno, os bem nascidos continuavam, ao lado da rainha, a explorar o

⁷¹ World of War Craft, o Grande Guia.

limites da magia arcana. Essa imprudência trouxe a "*Burning Legion*"⁷² ao mundo, conduzindo uma guerra de proporções catastróficas entre essas duas raças. Os elfos noturnos conseguiram expulsar a "*Burning Legion*" de seu mundo, mas suas terras, junto com a Fonte da Eternidade, foram destruídas e inundadas pelo mar. Desde então os elfos noturnos perderam sua imortalidade. Eles se isolaram e, por milhares de anos, permaneceram escondidos sobre a montanha sagrada Hyjal, nas entranhas da floresta encantada que a cercava. Com o advento de novas ameaças da "*Burning Legion*", os elfos noturnos decidiram conviver com as outras raças, aliando-se com a facção da Aliança a fim de proteger seu mundo da destruição (LUMMIS; KERN, 2006).

Os elfos noturnos druidas tornaram-se os guardiões da floresta e ajudaram seu povo a reconstruir sua civilização, impondo, como norma de segurança, a proibição do uso da magia arcana. Porém os Quel'Dorei não aceitaram esses limites, desafiando os druidas com o uso despreocupado da magia. Como punição por seus atos descuidados, os bem nascidos foram banidos das terras dos Keldorei, tornando-se, mais tarde, os elfos de sangue. Os elfos noturnos druidas são, assim, explicam os autores do guia do WoW (LUMMIS; KERN, 2006), considerados uma das classes mais antigas do jogo, podendo aprender a se transformar em animais e possuindo diversas magias de ataque e cura.

Tendo sido descrita a personagem elfo noturno druida, objeto deste estudo de caso, é preciso se voltar para sua definição segundo a sugestão proposta nesta dissertação.

⁷² Legião de Fogo

4.2 A DEFINIÇÃO DOS ELFOS NOTURNOS DO DRUIDAS DO WoW

Primeiramente é feita uma comparação dos aspectos dos elfos druidas do WoW com os conceitos de crítica literária, ciberespaço e designer computacional que compõem a definição de personagem virtual sugerida pela autora desta dissertação. Depois, pode-se observar a classificação da personagem segundo a hipótese defendida por esta pesquisa: fechada, semiaberta ou aberta.

Os elfos noturnos druidas são PCs que, uma vez incorporados pelos usuários, passam a residir no mundo virtual do WoW interagindo com outros avatares de usuários e NPCs do game. No momento de sua entrada no jogo eles recebem um nome, escolhido por seu usuário e iniciam uma jornada que desenhará suas narrativas pessoais. Eles possuem, portanto, desde o início, uma representação digital multimidiática, no sentido proposto no Capítulo 1 desta dissertação, pois são capazes de se mover, de emitir sons, de falar e de se comunicar com outros habitantes do WoW. Logo, eles transbordam a concepção de Bakhtin (2006) de um ser verbal.

Mas, por outro lado, os elfos noturnos, uma vez elaborados em seu estágio inicial, são separados de seu "criador-autor" (BAKHTIN, 2006, p.6), ficando sob potencial influência de seu futuro usuário. Ao mesmo tempo, essa influência é limitada pelas possibilidades predeterminadas pela equipe de criação (WIIKIBLIZZARD, 2009). Por conseguinte, mesmo que exista uma grande margem de liberdade do jogador em compor esta personagem segundo suas escolhas, a gama de mudanças possíveis é definida previamente pelos autores dos elfos noturnos do WoW (WIIKIBLIZZARD, 2009).

Bakhtin (2006), por sua vez, considera a personagem como uma obra finalizada, que responde às aspirações estéticas de seu autor. Nesse sentido, os elfos noturnos do WoW parecem estar finalizados, pois tanto o estágio inicial quanto todas as

possibilidades de composição desta raça do game foram detalhadamente definidos pela equipe de criação da Blizzard antes de essas personagens chegarem aos usuários (WIKIBLIZZARD, 2009). Pode-se, portanto, supor que os elfos noturnos do WoW, apesar de suas peculiaridades, aplicam-se ao conceito de autonomia da personagem de Bakhtin (2006), pois, uma vez esta raça do WoW (e suas possibilidades de composição pelo usuário) criada, o seu processo de criação termina, conferindo-lhe uma existência independente no mundo para o qual ela foi elaborada.

A característica multimidiática desses seres, por sua vez, pede uma ampliação da proposta de ser verbal bakhtiniana (BAKHTIN, 2006). Em um primeiro tempo, pode-se pensar na utilização da definição sugerida por Brait (2010b, p.11), de encarar a personagem como um "habitante de um mundo ficcional". No entanto, o termo virtual não pode ser comparado a uma ficção, pois, segundo Deleuze (1988) e Lévy (1996), a virtualidade existe, somente não é feita da mesma matéria que o mundo físico.

É, então, preciso investigar se os elfos noturnos druidas do WoW, bem como o mundo no qual eles habitam, podem ser considerados virtuais à luz das ideias de Deleuze (1988) e Lévy (1996) acerca deste tema. Ao que tudo indica, como raça e classe do WoW, eles aparentam ser o que Lévy (1996) e Deleuze (1988) chamam de virtual: os elfos noturno druidas do WoW existem potencialmente, aplicando aqui a definição de Deleuze (1988) acerca do termo, e podem sofrer, segundo Lévy (1996), constantes atualizações de seus usuários, que, a cada modificação, encontram um novo problema que exige uma outra solução e assim por diante. Por exemplo, ao completar uma missão o jogador recebe acessórios, pontos ou alimentos para seu avatar. Essa modificação, ou atualização, acarreta novos desafios ao jogador que terá que escolher outras estratégias para vencer no jogo. Tais estratégias irão

modificar constantemente as características da sua personagem, deixando-a sempre em uma existência de potenciais atualizações.

O mundo no qual os elfos noturnos druidas habitam, o WoW, também apresenta indícios de ser dotado de virtualidade segundo o conceito de Lévy (1996) e Deleuze (1988), pois ele existe potencialmente e sempre está em constante atualização: uma das grandes características do WoW, segundo a equipe de criação da Blizzard (BLIZZARD, 2009) é que o game continua evoluindo mesmo depois de um jogador ter saído do jogo. Em outras palavras, o WoW está potencialmente à espera de permanentes inferências das escolhas de seus jogadores e das inovações de seus criadores (BLIZZARD, 2009). Levando em contas as considerações dos parágrafos anteriores, parece, então, mais apropriado substituir o termo "ficcional" (BRAIT, 2010b, p.11) por virtual para definir o mundo no qual as personagens aqui estudadas habitam.

A interação foi igualmente apontada pela presente pesquisa como uma característica inerente à personagem virtual⁷³ que optou por desenvolver o tema sob o olhar de Primo (2005). O autor defende a existência de duas formas de se encarar a interação: a "reativa", na qual o estímulo e a resposta são criados previamente, e "mútua" (PRIMO, 2005, p.13), na qual o estímulo e a resposta se reinventam a cada nova situação.

Os elfos druidas do WoW são veículos de interação do jogador com o ambiente virtual do jogo e com os outros usuários do game. Por intermédio deles os usuários podem escolher e executar estrategicamente suas missões, podem vender serviços ou

⁷³ Vide Capítulo 1, item 1.4.

objetos, aprender uma profissão, contratando outro jogador mais experiente para o ensinar, entre outras possibilidades oferecidas pelo mundo do WoW (BLIZZARD, 2009). Cada uma dessas escolhas feitas pelo jogador modifica as características estéticas de seu elfo noturno druida, dotando-lhe de novos acessórios, armas etc. A narrativa pessoal deste avatar também se modifica, em razão das respostas dos usuários aos problemas impostos pelo jogo, fazendo-o subir de nível, ganhar novos títulos, atributos e amigos (BLIZZARD, 2009).

Por conseguinte, todas as respostas aos estímulos inferidos pelo usuário nos elfos noturnos druidas não são previamente estabelecidas pela equipe de criação do WoW. Portanto, não se pode classificar a interatividade destas personagens como "reativa" (PRIMO, 2005, p.13). Em paralelo, as escolhas possíveis em relação aos avatares do WoW, incluindo os elfos aqui estudados, são delimitadas pelas regras do jogo. Um jogador não pode, por exemplo, criar uma nova raça, alterar a história do povo do seu avatar, inventar acessórios, estabelecer novas profissões ou mesmo uma nova classe para a raça optada por ele (BLIZZARD, 2009). Logo, também não é possível dizer que a interatividade do elfo noturno druida é "mútua" (PRIMO, 2005, p.13) pois, se por um lado as respostas não são previamente estabelecidas, por outro lado, o leque de estímulos disponíveis o é. Em consequência da problemática acima explicada, a interação dos elfos noturnos druidas do WoW apresenta indícios de constituir um meio termo entre as interatividades "mútua" e "reativa" de Primo (2005, p.13). Os elfos noturnos druidas cabem, assim, na classificação de personagens semiabertas defendida pela autora deste trabalho de mestrado.

Enfim, a definição e classificação dos elfos noturnos druidas, à luz das propostas da presente dissertação, pode ser resumida da seguinte maneira:

Um ser representado digitalmente e multimidiaticamente, composto por um caleidoscópio de conceitos literários (BAKHTIN, 2006; BRAIT, 2010b), filosóficos (LÉVY, 1996; DELEUZE, 1988), do ciberespaço (SALEN; ZMMERMAN, 2004; BELL; BELL, 2008; MERETZKY, 2001) e do designer computacional (PRIMO, 2005), bem como das escolhas feitas pelo autor. Ser que reside em um universo virtual, chamado WoW, cuja matéria difere do mundo habitado pelos seres humanos. Mundo virtual, no qual ele interage – por meio de usuários que o incorporam e podem modificar, parcialmente, suas características – com seres iguais a ele, com outros elementos que constituem este universo virtual, assim como com os ambientes externos ao seu habitat.

Paralelamente, sendo a interação, entre os usuários e a personagem estudada um meio termo entre a "mútua" e a "reativa" (PRIMO, 2005, p.13), pode-se, igualmente, classificar os elfos noturnos do WoW como uma personagem semiaberta. Por fim, parece que, apesar do grande leque de possibilidades de mudanças destes avatares por parte de seus usuários, os elfos noturnos druidas do WoW ainda são independentes de seus autores, pois suas potenciais características são previamente determinadas pelos desenvolvedores do jogo. Desse modo, estes avatares do WoW encaixam-se, aparentemente, na ideia de autonomia da personagem bakhtiniana (BAKHTIN, 2006).

Dando sequência à investigação da validade da hipótese levantada nesta pesquisa, apresenta-se a análise da caracterização dos elfos noturnos druidas iniciantes, etapa do processo criativo de personagens digitais selecionada para estudo nesta dissertação.

4.3 A CARACTERIZAÇÃO DOS ELFOS NOTURNOS DO WoW

Para analisar a pertinência da proposição acerca da caracterização da personagem virtual exposta por este trabalho, bem como os questionamentos elencados no Capítulo 2 desta dissertação, apresenta-se, primeiramente, a caracterização dos elfos noturnos druidas iniciantes do WoW, segundo relatos da equipe de criação de Blizzard (2009), empresa criadora do game.

Em um segundo momento, é feito um mapeamento das referências literárias, culturais e históricas presentes na caracterização dos elfos noturnos druidas iniciantes do WoW. Tenta-se, ao mesmo tempo, aplicar as teorias da transtextualidade de Genette (1982) e do imaginário de Durand (2002) para análise da influência dessas referências acima mencionadas.

Glenn (2009) explica que as personagens do WoW e, em especial as raças destes jogos, são planejadas detalhadamente por uma equipe de formação interdisciplinar formada por artistas, escritores, antropólogos, designers computacionais, professores entre outras profissões que possibilitariam ao grupo reunir um "conhecimento enciclopédico" (GLENN, 2009, p.2). Conhecimento este que, segundo o diretor de arte da Blizzard (GLENN, 2009), é fundamental para criar uma personagem de sucesso.

Dessa maneira é bem provável que as características estéticas, narrativas e técnicas das personagens do WoW, e, portanto, dos elfos noturnos do WoW, sejam decididas anteriormente à sua representação digital. No caso específico do elfos noturnos druidas iniciantes isso parece ser ainda mais verdadeiro, pois, segundo fontes oficiais da Blizzard (WIKIBLIZZARD, 2009), estas personagens foram espelhadas nos elfos do livro "*O Senhor dos Anéis*", escrito por um dos mais brilhantes intelectuais

do século XX, o escritor, professor universitário e filólogo John Ronald Reuel Tolkien (CARPENTER, 1977). Em outras palavras parece que a equipe de criação da Blizzard (2009) já tinha em mente, desde o início da elaboração desta personagem, quais seriam as grandes linhas para definir todos os aspectos dos elfos do WoW. Deste modo, pode-se supor que a caracterização dos elfos noturnos druidas iniciantes antecede a representação digital das personagens virtuais.

A WikiBlizzard (2009) afirma que os elfos do WoW assemelham-se ao do livro "*O Senhor dos Anéis*" (TOLKIEN, 1994) em três aspectos principais: eles possuem uma língua própria, são divididos em sub-raças e são quase imortais (WIKIBLIZZARD, 2009). Lin Carter⁷⁴ (2003), escritor, crítico literário e editor, mundialmente conhecido pela série Conan⁷⁵, afirma, por sua vez, que o autor do "Senhor dos Anéis" (TOLKIEN, 1994) se inspirou na mitologia nórdica para dar vida à essas criaturas míticas. Carter (2003) complementa que Tolkien (1994) se fundamentou, em especial, no "Edda em Prosa" (STURLUSON, 1993), escrito, por volta do ano 1220, pelo mitógrafo e historiador islandês Snorri Sturluson (1778-1241).

Assim, pode-se levantar a possibilidade de que a literatura sempre se encontra presente na arquitetura destas personagens. Essa presença indica a existência do que Genette (1982) chama de transtextualidade, explicada em seu livro *Palimpsestos*⁷⁶.

⁷⁴ 1930-1988.

⁷⁵ Conan da Cimeria (HOWARD, 2006) é a mais proeminente personagem da literatura de fantasia heróica – ou "espada & feitiçaria" (*sword and sorcery*). O herói foi criado pelo escritor texano Robert E. Howard em 1932. Fez sua primeira aparição na revista pulp *Weird Tales* no conto chamado "*The Phoenix on the Sword*" (em português, A Fênix na Espada). Howard escreveu mais dezenove histórias e um romance protagonizados pelo personagem (três dos contos só publicados após sua morte). Outros escritores de renome também criaram histórias de Conan ou reescreveram contos, a partir de sinopses e fragmentos originais após 1936, ano em que Howard se suicidou. Dentre esses recuperadores e continuadores da obra de Howard se destacam L. Sprague de Camp e Lin Carter (THE OFFICIAL ROBERT E. HOWARD WEBSITE, 2010).

⁷⁶ Para um resumo sobre a Teoria da transtextualidade de Genette (1982), vide Capítulo 2, item 2.2.

A fim de investigar a aplicabilidade da transtextualidade de Genette (1982) na análise da caracterização dos elfos noturnos druidas do WoW, pretende-se, em um primeiro tempo, comparar o livro de Tolkien (1994) com os elfos noturnos druidas do WoW. Carter (2003) explica que, no livro "O Senhor dos Anéis" (TOLKIEN, 1994), os elfos eram criaturas imortais, parecidas com os seres humanos, altas, belas, de pele alva, orelhas pontudas, rosto ovalado, olhos amendoados e traços faciais finos. Para Carter (2003), Tolkien (1994) descreveu seus elfos como seres dotados de grande sabedoria, possuindo conhecimento em magia e sendo grandes artesãos. Carter (2003) ressalta, igualmente, que a malha élfica salvou Frodo – personagem principal da trama – em diversas ocasiões.

Carter (2003) ainda especifica que a descrição tolkieana baseia-se no conceito de elfos de luz (ljósálfar) do mitógrafo e historiador islandês Snorri Sturluson (1993) que considerava esses seres tão belos quanto a luz do sol (STURLUSON, 1993). O jogo do WoW permaneceu relativamente fiel a esta descrição criando elfos, altos, alvos, belos e dotados de sabedoria e magia (WIKIBLIZZARD, 2009). No entanto, segundo a descrição escolhida pela equipe de criação da Blizzard (WIKIBLIZZARD, 2009), eles são criaturas fantásticas que se diferenciam muito dos humanos. Eles têm, por exemplo, os olhos prateados, a pele violácea, azul ou prateada e podem apresentar marcas no rosto, semelhantes às tatuagens tribais (conferir quadro 3 e 4).

É importante observar que a ideia da estética e da narrativa élfica do WoW, assim como a de Tolkien (1994), não é, segundo Tom Shippey (2004, 2003), autor de um artigo direcionado aos elfos do mundo do "Senhor dos Anéis" (TOLKIEN, 1994), unânime na mitologia nórdica e difere da literatura medieval (SHIPPEY, 2004). Shippey (2004) ressalta que no próprio "Edda em Prosa" (STURLUSON, 1993), os

elfos, apesar de serem belos, podiam aparecer como seres pequeninos e deuses menores. Segundo o autor (SHIPPEY, 2004), Sturluson (1993), inclusive, referiu-se aos anões como elfos negros (svartálfar).

E por fim, o estudioso da história da literatura inglesa, George B. Woods (1958), destaca que nas baladas medievais inglesas a diferença se acentua. Segundo Woods (1958), eles são, em sua maioria, do sexo masculino. Além do mais, sublinha Woods (1958) essas criaturas dos contos ingleses possuem, frequentemente, um caráter sinistro, sendo inclinadas ao estupro e ao assassinato, como o Elf-Knight (Cavaleiro Elfo) que a rapta a rainha Isabel. Woods (1958) complementa explicando que a única elfa mencionada com frequência nas baladas britânicas é a Rainha dos Elfos.

E o pesquisador (WOODS, 1958) conclui esclarecendo que nos contos da idade moderna ou da época renascentista esses seres eram citados como entidades pequenas, esquivas e travessas, que aborrecem os humanos, interferindo em seus assuntos. Às vezes são considerados invisíveis. Nessa tradição, eles se tornaram sinônimos das fadas originadas da antiga mitologia celta, com os Ellyll galeses (WOODS, 1958).

Desse modo, existe uma quantidade marcante de referências literárias implícitas na narrativa particular da raça dos Elfos noturnos do WoW, contata pela Blizzard (WIKIBLIZZARD, 2009). Pode-se, então, encaixar este fenômeno na intertextualidade, ou a copresença, implícita ou explícita de um ou mais textos em outro texto, proposta por Genette (1982) como um dos tipos de transtextualidade.

Mas, ao que parece, não existem somente referências literárias na composição destas personagens, pois elas são da classe dos Druidas (WIKIBLIZZARD, 2009) que possuem uma existência histórica, permeada de lendas e mitos. A fim de mapear

essas influências históricas e culturais, torna-se importante confrontar a concepção de druida do WoW e o conceito original do druidismo.



Figura 7 - Gravura de um druida segundo a tradição celta
Fonte: <http://commons/thumb/6/63/Maeve&druid.jpg/250px-Maeve&druid.jpg>

Primeiramente, é preciso situar o druidismo tradicional, relatado por fontes literárias, mitológicas e arqueológicas para, em seguida, analisar a descrição desta classe pelo WoW, efetuando uma comparação entre a realidade histórica, o mito e a versão deste escolhida pelos desenvolvedores do jogo.

Na visão de Miranda Jane Adhouse Green (1995), arqueóloga, professora e pesquisadora inglesa, o druidismo não é somente uma religião celta: ele constituía toda a base organizacional desta civilização. Georges Dumézil (1958), filólogo comparativo francês, defende a mesma ideia ao afirmar que os druidas eram a primeira classe da divisão social tríade dos celtas. Dumézil (1958) esclarece que, depois dos Druidas, havia os guerreiros (classe da qual surgiam os reis) e os artesãos.

Green (1995) sublinha que a palavra druida deriva do termo celta "dru-wid-es" que significa muito sábio. A arqueóloga britânica (GREEN, 1995 também afirma que os Druidas eram sacerdotes versados em magia, medicina, matemática, astrologia, direito, poesia e filosofia. Porém, Green (1995) remarca que há poucas referências literárias na antiguidade sobre a cultura druídica. Para a autora, isso se deve, em parte, pela crença nórdica de que a escrita deturparia o conhecimento. Consequentemente, a oralidade era a principal fonte de transmissão do saber sagrado entre estes povos (GREEN, 1995).

Quanto à literatura histórica, ela é contada principalmente pelos autores gregos, notadamente, por: Julio César em seu *"Comentário sobre a guerra de Gália"* (CÉSAR, 1924); Diodore de Sicile, na sua obra, escrita no séc. 1 a.c, *"Biblioteca Histórica"* (SICILE, 1993); Strabon em seus manuscritos *"Geografia"* (STRABON, 1989); Pomponius de Mela em sua obra *"De Chorografia"* (MELA, 1843); Lucain em sua obra *La Pharsale* (LUCAIN, 1865); e Plínio o Ancião em seu livro *"Histoire Naturelle"*⁷⁷ (PLÍNIO⁷⁸, 1980).

Pierre Yves Lambert (1993), professor e linguista francês, explica que, mais tarde, outra fonte literária veio confirmar e enriquecer os relatos da Grécia Antiga. Trata-se de um conjunto de textos irlandeses, escritos no século VIII e XV que transcreveram os mitos e as epopeias da Irlanda Celta que, antes, pertenciam exclusivamente à tradição oral (LAMBERT, 1993). Dessa literatura, podem-se citar os

⁷⁷ História Natural.

⁷⁸ Tradução livre de: PLINIE L'ANCIEN. **Histoire naturelle**. Trad. Jehan Desange. Paris: Les Belles Lettres, 1980. v.5. (Collection des Université de France).

seguintes contos irlandeses⁷⁹: "Cath Maighe Tuireadh" ou a "Batalha de Mag Tured" (publicado por Cross & Slover, 1936), "*Táin Bó Cúailange*" ou a "*Raça das Vacas de Cooley*" (publicado por Cross & Slover, 1936), e, principalmente, o *Lebor Gabála Éireen* ou o *Livro das Conquistas* (traduzido e comentado por Dinnan, 1908).

Júlio César (1924) afirmou ter notado que a palavra druida era usada para designar todos os membros da classe sacerdotal. Havia, porém, uma hierarquia entre os sacerdotes que se dividiam entre bardos, especializados em poesia oral e cantada e vatos, peritos na área de adivinhação (CÉSAR, 1924). Tal função admitia a participação de mulheres (GRENN, 1995). Mas Greenn (1995) deixa claro, em seus estudos, que essas mulheres não eram consideradas druidesas e sim feiticeiras ou advinhas. A autora acrescenta que só existem relatos de sacerdotisas celtas, com os mesmos direitos e poderes dos druidas, na mitologia, como, por exemplo, Aífe uma druidesa guerreira que teve seu filho assassinado (GRENN, 1995).

Lembrando que, segundo a trilogia narrada pelo WoW (WIKIBLIZZARD, 2009), a classe dos elfos druidas tornou-se indispensável após a Guerra dos Anciãos, cuja principal consequência foi a destruição da Fonte da Eternidade e o fim da imortalidade desta raça. Os elfos noturnos se refugiaram nas florestas e adotaram a tradição druida com o propósito de se conectar com as forças da natureza. Por exemplo, os druidas têm a capacidade de se transmutar em animais, aumentando suas chances de sobrevivência e defesa. Dentro dessa sociedade, ao contrário da tradição celta original (GREEN, 1995), existe a igualdade dos gêneros masculino e feminino. Um

⁷⁹ Esses contos, segundo Lambert (1993), não possuem autoria definida, pois são oriundos da tradição oral irlandesa. Assim os autores Cross & Slover (1936) somente foram citados porque publicaram um livro reunindo diversos contos irlandeses, incluindo os contos citados neste trabalho. O mesmo se dá com Dinnan (1908), que traduziu e comentou o "*Livro das Conquistas*".

exemplo de proeminência social feminina é a líder oficial do governo, a sacerdotisa Tyrande (WIKIBLIZZARD, 2009).

Em suma, pode-se supor que a criação destas personagens representa um mosaico composto por referências literárias, mitológicas, históricas e culturais, sendo que essas três últimas são refletidas, neste trabalho, à luz da Teoria do imaginário de Durand (2002).

No segundo capítulo desta dissertação já foi explicado que, para Durand (2002, p.377), existe uma "universalidade de arquétipos⁸⁰", manifesta em diversos contos de fadas, mitos e lendas ao redor do mundo. Parte desses contos de fadas, mitos e lendas são, conforme foi demonstrado nos parágrafos acima, fontes de inspiração para os elfos druidas do WoW (WIKIBLIZZARD, 2009). O mito do druida, em especial, revela traços do arquétipo do velho sábio junguiano (JUNG, 1950). Segundo Gwern'chlan Le Scouëzec (2001), autor de uma vasta obra sobre a tradição e história druídica, os druidas são frequentemente descritos como homens de certa idade que guardam o conhecimento e a sabedoria da civilização celta. Mesmo se esteticamente os elfos do jogo sejam jovens, eles são apresentados como seres quase imortais, atingindo a idade adulta somente aos 100 anos, providos de grande sabedoria e guardiões de um conhecimento milenar (WIKIBLIZZARD, 2009). Em resumo, existem indícios de que o arquétipo junguiano do homem sábio, guardião do conhecimento universal da humanidade, tenha permeado o desenvolvimento da história desta raça do WoW, em especial desta classe dos druidas.

⁸⁰ Para uma explicação do conceito de arquétipo adotado por Durand (2002), vide o Capítulo 2 desta dissertação.

Em paralelo, o fato de os elfos noturnos druidas se abrigarem no seio de uma floresta sagrada, podendo se esconder em suas sombras e mimetizar o ambiente, ficando invisíveis, também pode desvelar outro tipo de manifestação do Imaginário, segundo a Teoria de Durand (2002). Com efeito, esta capacidade de união, de fusão com a mata escura, acarretando o eufemismo do medo das trevas pela doçura aconchegante da noite, é uma característica marcante do regime Noturno Místico, uma das estruturas do Imaginário de Durand (2002), explicada no Capítulo 2 desta dissertação. Para o pesquisador (DURAND, 2002, p.246), "a floresta é centro de intimidade", pois lembra a proteção do útero materno, sendo, portanto, um símbolo da intimidade que constitui uma das faces do regime noturno místico. Percebe-se, assim, tomando por base os argumentos e dados mencionado nos parágrafos anteriores, a aplicabilidade da Teoria do Imaginário de Durand (2002) para o estudo das referências históricas, culturais e mitológicas presentes na caracterização dos elfos noturnos do WoW

Uma vez terminado o presente estudo de caso, passa-se à investigação da aplicabilidade da hipótese levantada na introdução e das reflexões aventadas no Capítulo 2 desta dissertação no caso dos residentes do Second Life (SL) por meio da análise do residente do S.L Liberato Lindman.

CAPÍTULO 5

ESTUDO DE CASO DO RESIDENTE DO SL LIBERATO LINDMAN

Conforme foi explicado na Introdução, Liberato Lindman é o avatar de Jean Liberato (Anexo A e B), designer e empresário do SL que criou este residente para iniciar uma vida profissional dentro do ambiente. Devido a essa permanente simbiose entre o criador e a personagem, a autora desta dissertação considerou mais adequado coletar os dados, a respeito da personagem aqui estudada, por meio da aplicação de um questionário dirigido ao seu autor e usuário, Jean Liberato (Anexo A e B).

Esse questionário⁸¹ foi elaborado com o intuito de proceder a uma pesquisa de natureza qualitativa⁸². A primeira parte constitui um conjunto de questões relativas ao trabalho de designer de personagens em ambientes de imersão. A segunda parte é relativa ao processo de criação e à evolução do avatar, escolhido pelo designer Jean Liberato para interagir no SL, o vampiro Liberato Lindman.

Nesse momento, optou-se por se fundamentar nas teorias do designer de jogos eletrônicos Meretzky (2001). Ele elaborou um roteiro de perguntas para o autor responder a fim de traçar o perfil da personagem a ser criada. Essa parte do questionário foi, portanto, formada a partir das perguntas retiradas deste roteiro, com o objetivo de desenhar a personalidade da personagem estudada. Foi, também, pedido ao entrevistado que respondesse à segunda etapa de questões de duas maneiras diferentes, primeiro de acordo com o planejamento inicial e depois, de

⁸¹ Para ver o questionário na íntegra, vide o Anexo A.

⁸² Para a definição de uma pesquisa qualitativa, vide Introdução.

acordo com a história atual de seu avatar do SL (desde que ele iniciou sua vida no Second Life, em 2007, até o dia de sua entrevista, feita no dia 01/07/2010).

Estando estabelecido o método de coleta de dados deste estudo de caso, é preciso proceder à análise do questionário à luz das teorias selecionadas, nos Capítulos 1 e 2 desta dissertação, para fundamentar a definição, a classificação e o conceito de caracterização, sugeridos pela presente pesquisa, bem como os questionamentos que discorrem desta proposta.

Assim será dado procedimento à descrição das características estéticas e narrativas da personagem deste estudo de caso, o vampiro Liberato Lindman. Em seguida será feita uma análise da aplicabilidade da definição, da classificação e do conceito de caracterização propostos pela autora deste trabalho.

5.1 DESCRIÇÃO DO RESIDENTE DO SL LIBERATO LINDMAN

O Residente Liberato Lindman é alto, careca, tem os olhos prateados, a pele branca e um porte atlético (figura 8). O consultor de SL explica que seu avatar foi criado com a intenção de se tornar um grande empresário no metaverso, inspirando-se na história da chinesa Unshe Chung⁸³ que conseguiu ganhar mais de um milhão de dólares por meio da administração de terrenos virtuais (Anexo B). Dessa maneira, no início, Liberato Lindman tinha preferência por roupas sociais, optando por ternos de marca e seu principal lazer era patrocinar festas. A figura abaixo ilustra os aspectos estéticos iniciais do Residente aqui estudado (Anexo B).

⁸³ Chinesa, radicada na Alemanha, Anshe Chung, nome real, Ailin Graef, é uma megaempreendedora do SL que acumulou uma fortuna que ultrapassa a marca de um milhão de dólares. Ela se dedicou desde 2004 à construção virtual de terrenos, residências e até edifícios comerciais (ASSIS, 2006).



Figura 8 - Liberato Lindman como empresário
 Fonte: <http://slurl.com/secondlife/body/137/124/22>

Ao que diz respeito ao nascimento de Liberato Lindman, seu autor explica que ele seguiu os mesmos passos de um residente iniciante (Anexo B). Segundo Liberato (Anexo B), as pessoas podem usar avatares pré-customizados e, ao longo de suas vidas virtuais, é possível adquirir "acessórios de aparência e vestimentas [...] no mercado de bens virtuais (roupas, cabelos, corpos, peles, tatuagens etc.)" (Liberato, Anexo B, questão 1). É possível ver, a seguir, um exemplo ilustrativo de criação de um avatar iniciante ou residente novato (figura 9).



Figura 9 - Exemplo de edição de um avatar iniciante
 Fonte: <http://slurl.com/secondlife/body/137/124/22>

No entanto, Damiani (2007) sublinha que um Residente é feito para traçar sua própria história, mudar sua aparência, enfim para ter uma vida virtual dentro

do SL. Nesse sentido, a segunda parte do questionário (Anexo B) aponta a trajetória evolutiva dos traços constitutivos da personalidade de Liberato Lindman desde 2007, quando foi criado, até o a data em que a entrevista foi concedida pelo seu autor e usuário Jean Liberato: um de julho de dois mil e sete. O quadro, a seguir, faz uma comparação entre as principais características de Liberato Lindman no ano de seu nascimento, em 2007, e no ano da entrevista com seu autor e usuário Jean Liberato, em 2010.

continua

Características	Ano do nascimento: 2007	Ano da entrevista: 2010
Histórico Pessoal	Nasceu em uma ilha padrão de nascimento, voltada ao público da língua inglesa, não tinha passado no SL.	Com o passar dos anos cultivou poucos e bons amigos. Possui uma relação cordial com seus empregados e usa o SL, principalmente, para fins comerciais.
Moradia	Nasceu sem moradia preestabelecida, mas gostaria de ter um grande castelo medieval.	Mora em uma região chamada Body, que lhe pertence. Sua casa fica a 3.500 metros de altura.
Comidas Favoritas	Não se alimentava, pois isso não é uma necessidade no SL	Sangue e Almas de suas vítimas.
Roupas	Trajes Sociais	Misto de gótico vampírico e Steampunk. Dependendo da ocasião usa roupas sociais.
Personalidade	Empreendedor, frio nas relações pessoais, generoso com os amigos, pretendia ser extrovertido.	Trabalhador compulsivo, continua frio nas relações pessoais, continua extrovertido, mas é considerado por muitos arrogante. Ficou avarento.
Atividades Favoritas	Procurar Maneiras de enriquecer	Viajar pelo mundo virtual e descobrir novas oportunidades de negócio, designs inovadores e diferentes franquias.
Histórico Profissional	Nenhum	Dono de uma rede de lojas, Dono de um dos maiores RPGs do SL (www.slvampires.com), cambista de Linden Dolar. ⁸⁴

⁸⁴ Segundo Damiani (2007), o Lindem Dolar é a moeda oficial do SL.

conclusão

Características	Ano do nascimento: 2007	Ano da entrevista: 2010
Finanças	Nasceu como 50 Linden Dollars (L\$).	L\$1.500.000 bruto por mês. No passado chegou a L\$ 8.000.000 (o que equivale a R\$ 10.000 por mês.)
Relacionamentos pessoais	Estritamente profissional. Quis somente ter funcionários remunerados (sem escravos)	Tem dois melhores amigos dentro do SL. Um deles é seu sócio no sistema de desenvolvimento de RPG, o outro é o designer que o apresentou a seu ex-sócio. Seus empregados são bem remunerados e continua sendo um patrão amigável.
Animal de estimação	Nenhum	Um minidragão
Fobias	Medo de golpes financeiros	Medo de ser Hackeado
Crenças religiosas e ou superstições.	Nenhuma	Depois do RPG adotou o paganismo e continua sem superstições.
Crenças políticas	Nenhuma	Monarquia Neo-Liberal, não é muito engajado politicamente, mas ajuda no combate à pirataria no SL.
Raça	Híbrido de Vampiro com Lobisomen, defensor da Teoria da Máscara. Por isso, desde o início, não revelava sua verdadeira identidade.	Depois de se tornar um dos donos do RPG SLVampires, tornou-se um semideus.
Aparência física	Olhos patreados, careca, alto, porte atlético	Adotou um cavanhaque, a pele ficou mais bronzada. Continua careca, mas, casualmente, usa um moicano preto.
Poderes e Qualidades	Perseverança	Pode converter outros avatares em vampiros. É um dos semideuses do seu RPG, estando acima de todos os reis e chefes de clãs. Tem o poder de beber sangue de suas vítimas e de roubar suas almas. Continua perseverante.
Histórico Acadêmico	Bacharel em direito, não advoga por opção, assim como seu autor e usuário Jean Liberato.	Idem 2003
Hobbies	Jogar em cassinos. Correr de Kart como amador.	Após a proibição dos cassinos no SL, ele começou a jogar no bingo. Mas prefere caçar vítimas no RPG cujo é um dos donos.
Ambição	Virar um mega- empreendedor do SL	Voltar a ganhar dois milhões de lindem dólares por mês.
Pior Medo	Ser banido do SL	Idem 2003

Quadro 5 - Trajetória evolutiva de Liberato Lindman - 2007 e 2010

5.2 DEFINIÇÃO DO RESIDENTE LIBERATO LINDMAN

Primeiramente este estudo de caso faz uma comparação entre as características do Residente Liberato Lindman e os conceitos de crítica literária, ciberespaço, filosofia e designer computacional, que guiam a definição de personagem virtual sugerida pela autora desta dissertação. Depois, torna-se possível classificar a personagem segundo a tipologia defendida por esta pesquisa, ou seja, fechada, semiaberta ou aberta.

Bakhtin (2006) considera a personagem um ser verbal que, uma vez criada, separa-se de seu autor, ganhando uma vida independente. Mas, como é possível observar no quadro evolutivo do residente aqui estudado Jean Liberato, seu autor e usuário, modifica as características pessoais, profissionais e estéticas de seu avatar, de acordo com suas necessidades, gostos ou reações a acontecimentos dentro de sua vida no SL. Por exemplo, Liberato (Anexo B) relata que, após ter saído de uma sociedade, ele começou a investir em um jogo de RPG dentro do SL, que tinha como tema principal os vampiros. A partir desse envolvimento profissional, Liberato (Anexo B) começou a dotar sua personagem de gostos que antes não eram definidos, como ilustra a preferência por se alimentar de almas e sangue de suas vítimas, adquirida após seu nascimento.

Dito de outra maneira, o residente Liberato Lindman é permanentemente reinventado por seu usuário e autor por meio de um constante processo de criação. Assim, a personagem Liberato Lindman, uma vez criada, não se separa de seu "real autor-criador" (BAKHTIN, 2006, p.6), nem de seu processo criativo, como supõe o princípio bakhtiniano de autonomia da personagem (BAKHTIN, 2006).

Também é importante sublinhar que o permanente processo criativo de Liberato Lindman, faz com que ele evolua indefinidamente, mudando sua narrativa pessoal, seu aspecto físico, seus gostos, afazeres, atividades profissionais, relacionamentos pessoais etc. Por isso, parece ser factível supor que a definição de Bakhtin (2006, p.5) de uma personagem como um "acontecimento estético", ou seja, uma obra finalizada em seu todo que satisfaça as ambições estéticas de seu autor, não se aplica ao caso do residente do SL Liberato Lindman.

Por outro lado, Liberato Lindman tem sua vida tecida segundo as decisões de seu autor, Jean Liberato. Decisões essas que Jean Liberato deixou claro em sua entrevista (Anexo B, item B, questões 3 e 6 parte I e 3 e 6 parte II)⁸⁵ serem influenciadas pelo mundo físico no qual ele vive (suas necessidades econômicas, sua profissão, seu relacionamento familiar, sua esfera de atuação social etc.) e pelo mundo virtual habitado por seu avatar. Desse modo, pode-se dizer que, mesmo não sendo, aparentemente, uma obra finalizada, não possuindo a autonomia em relação ao seu autor, como as personagens descritas por Bakhtin (2006), Liberato Lindman ainda é o que Bakhtin (2006) chama de conjunto das escolhas feitas pelo autor. Escolhas que são, segundo o pensamento de Bakhtin (2006), fruto das influências tanto do mundo externo ao universo da personagem como pelo próprio mundo habitado por ela.

Outro ponto a ser ressaltado é o da representação digital multimidiática de Liberato Lindman, no sentido sugerido por este trabalho no Capítulo 1 com base nas ideias de Bell & Bell (2008). Em outras palavras percebe-se que o residente do SL, aqui estudado, é dotado de forma, movimento e som, além de sua narrativa pessoal

⁸⁵ Na questão número três Jean Liberato responde, nas duas partes (I e II), que seu avatar é bacharel em direito assim como ele o é na vida real. Já na questão número seis ele ressaltou que Liberato Lindman foi desenhado para ajudar seu criador, Liberato Lindman, para se sustentar financeiramente sua família do mundo real no qual ele habita (Anexo B, item B).

dentro do ambiente no qual ele habita. Logo, a personagem, objeto deste estudo de caso, não pode se considerada um ser estritamente verbal, conforme a definição dada por Bakhtin (2006).

Uma vez que o residente Liberato Lindman não é feito somente de palavras, como é o caso das personagens de romance estudadas por Bakhtin (2006), a presente dissertação levanta a possibilidade de que, em um primeiro tempo, o conceito de personagem bakhtiniano (BAKHTIN, 2006) seja complementado pela definição de Brait (2010b, p.11) que considera a personagem um "habitante da realidade ficcional".

Porém, ao analisar o quadro evolutivo deste residente, nota-se que Liberato Lindman sofre frequentes alterações, ou atualizações, no sentido dado por Lévy (1996) e Deleuze (1988), feitas por seu usuário, Jean Liberato. Essas atualizações são efetuadas segundo as circunstâncias impostas pelo SL, provocadas pelas ações de outros residentes, ou efetuadas de acordo com os interesses pessoais, econômicos e de qualquer outra ordem de Jean Liberato. A personagem aqui analisada possui, então, a existência potencial, considerada por Deleuze (1988) e Lévy (1996) uma característica constitutiva do objeto virtual.

O mesmo se dá com o SL, mundo no qual Liberato Lindman reside. Segundo Damiani (2007), o SL é um mundo cujos usuários podem construir casas, comprar terrenos, abrir lojas, comprar e confeccionar roupas, acessórios, cabelos e até mesmo peles (skins) para os residentes que nele habitam. Em outras palavras, o SL existe potencialmente e é constantemente atualizado, conforme a ideia de virtual de Lévy (1996) e Deleuze (1988). Portanto, aplicando a teoria de Lévy (1996) e Deleuze (1988) sobre a virtualidade, a personagem Liberato Lindman e o mundo no qual ele reside existem, constituem uma realidade. Assim, ao invés de morar em um mundo de ficção, como Brait (2010b) propôs para as personagens em geral, Liberato

Lindman é um residente de um mundo virtual que existe verdadeiramente, mas cuja matéria que o constitui difere "da matéria e do espaço dos seres humanos" (BRAIT, 2010b, p.11).

Por fim, resta analisar a interatividade da personagem aqui estudada à luz de Primo (2005), autor que guiou as reflexões sobre este tema no presente trabalho.

Jean Liberato (Anexo B) explica em sua entrevista que pode interagir, por meio do seu avatar, com o ambiente, escolhendo um novo terreno, construindo uma casa ou até mesmo um mundo virtual para sua personagem. Por exemplo, ele conta que construiu uma casa flutuante para Liberato Lindman que serve de escritório e, ao mesmo tempo, evita visitas indesejadas (Anexo B). Ele pode mudar a cor da pele de seu avatar, criando ou comprando acessórios para incrementar ou transformar totalmente a aparência de Liberato Lindman. As mudanças no vestuário e no cabelo, como o surgimento de um Moicano para os momentos de descontração, observáveis no quadro evolutivo de Liberato Lindman ilustram bem essa possibilidade. Liberato (Anexo B) comenta que poderia, igualmente, estabelecer laços afetivos e profissionais como outros avatares do SL⁸⁶. No entanto, no caso da personagem aqui estudada, seu autor e usuário, Jean Liberato, esclarece em suas respostas ao questionário (Anexo B) que, por opção, somente procura por relacionamentos estritamente profissionais, tendo como principais parceiros e amigos seus sócios dentro do SL.

Observa-se, assim, que o tipo de interação inerente ao residente Liberato Lindman estabelece relações de interdependência entre ele, os outros avatares, o mundo virtual no qual ele habita, bem como entre seu autor-usuário e os outros autores-usuários do SL. Essas relações estabelecem constantes negociações –

⁸⁶ Damiani (2007) explica que é possível até mesmo se casar e ter filhos dentro do SL

como, por exemplo, a compra da casa onde Liberato Lindman reside, a parceria com os criadores do jogo de RPG sobre vampiros, a transformação de uma parceria comercial em amizade duradoura, entre outras – que acarretam em novos problemas e novas soluções, criando o que Primo (2005) chama de funcionamento sistêmico dos relacionamentos. A relação sistêmica, acima mencionada é, segundo Alex Primo (2005, p.13), a principal característica da interação "mútua" (PRIMO, 2005, p.13). É, então, possível afirmar que a interatividade de Liberato Lindman adapta-se à classificação de interação "mútua", proposta por Primo (2005, p.13). Por conseguinte, torna-se, também, factível supor que o residente do SL, analisado neste capítulo, cabe na tipologia de personagem aberta, sugerida pela presente dissertação.

Em resumo, ao aplicar a definição da personagem proposta nesta pesquisa, o residente do SL Liberato Lindman é definido como sendo: um ser representado digitalmente e multimidiaticamente, composto por um caleidoscópio de conceitos literários (BAKHTIN, 2006; BRAIT, 2010b), filosóficos (LÉVY, 1996; DELEUZE, 1988) do ciberespaço (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; BELL; BELL, 2008; DAMIANI, 2007; MERETZKY, 2001) e do design computacional (PRIMO, 2005), bem como das escolhas feitas pelo seu autor. Ser este que reside em um universo virtual, chamado SL, cuja matéria difere do mundo habitado pelos seres humanos. Mundo virtual no qual ele interage, por meio de seu autor e usuário Jean Liberato, com seres iguais a ele, com outros elementos constitutivos deste universo, assim como com o mundo externo ao SL. Por fim, suas características podem ser completamente alteradas, a qualquer momento, pelo seu autor e usuário.

A fim de completar este estudo de caso, procede-se, agora, à análise da caracterização de Liberato Lindman.

5.3 A CARACTERIZAÇÃO DO RESIDENTE DO SL LIBERATO LINDMAN

A figura 9 deste trabalho ilustra como os residentes do SL são criados a partir de avatares e acessórios pré-customizados, conforme já foi explicado, nos parágrafos anteriores, por Jean Liberato (Anexo B, item A). Ao observar a trajetória da narrativa pessoal de Liberato Lindman, descrita no quadro 5, é possível notar que traçar, detalhadamente, a história de vida, os gostos, a nacionalidade, os estudos, enfim, as características constitutivas da personalidade deste residente não foi prioridade para seu autor. Jean Liberato esclarece em sua entrevista (Anexo B, item A) que os residentes do SL, em geral, nascem sem um passado predeterminado, pois terão sua vida escrita por seus autores usuários ao longo dos anos de residência no ambiente. Aparentemente, isso também se aplica ao Liberato Lindman. Por exemplo, ao surgir no SL pela primeira vez, Liberato Lindman recebeu de seu autor somente o poder e a qualidade da perseverança. No entanto, analisando seu quadro evolutivo, nota-se que, depois de ter virado sócio do jogo de RPG SLVampires, ele se transformou em um semideus, com poderes superiores a todos os chefes de clãs do game, adquirindo a capacidade de se alimentar do sangue e da alma de suas vítimas.

Dito de outra forma: o conjunto de características que constitui uma personagem foi elaborado, em sua maioria, depois do nascimento de Liberato Lindman no SL, ou seja, depois de sua representação digital multimidiática. Não houve, então, um estudo detalhado da personalidade desta personagem antes de representá-la digitalmente. Dessa forma, pode-se dizer que, neste caso, a caracterização propriamente dita do residente Liberato Lindman foi feita depois de sua representação digital multimidiática inicial, o que demonstra que o processo criativo desta personagem virtual possui duas fases.

Outro ponto de reflexão levantado na presente pesquisa foi a presença de referências literárias, culturais, míticas e históricas na caracterização, ancorada na narrativa segundo o conceito de Rollings & Adams (2003), de personagens virtuais. Esta dissertação propõe, ao mesmo tempo, que tais referências sejam analisadas à luz da Teoria da Transtextualidade de Genette (1982), no que concerne às manifestações literárias, e do Imaginário de Durand (2002), no tocante às influências históricas, míticas e culturais.

Estudando o quadro evolutivo de Liberato Lindman, constata-se que ele é um híbrido de lobisomem⁸⁷ e vampiro. Para John Gordon Melton (1994), autor de uma enciclopédia sobre vampiros, esta fusão do lobisomem e do vampiro já existia na figura do Vrikolakas, mito que surgiu na Grécia no século VI, que mesclava os Mormos⁸⁸, criaturas míticas da Grécia antiga, com a tradição eslava na qual os sacerdotes usavam uma pele de lobo em seus rituais de magia (MELTON, 1994). Melton (1994) esclarece que os eslavos os Vrikolakas são lobisomens mortos que

⁸⁷ O mito em torno da figura do lobo pode ter uma ambiguidade simbólica. O próprio nome do Lobo Lykos em grego, é motivo de questionamentos, ao apresentar duas possíveis etimologias: Lykeios e Lycaon (GRIMAL, 2000). A primeira hipótese refere-se ao fato de o lobo ser um animal consagrado ao deus da luz, Apolo, e seu nome seria assim um vocábulo oriundo do brilho de seus olhos no escuro. Além da etimologia, a origem de Apolo relaciona-se com o lobo em mais um célebre momento: durante o período de sua gravidez, Latona (a mãe de Apolo e Ártemis) transformou-se em uma grande loba, visando escapar da perseguição de Hera e da serpente Pítom (GRIMAL, 2000). Já a segunda versão discorre sobre a origem do Lobisomem. Ela remete à lenda do cruel rei de Arcádia, cujo nome era Licaon (por vezes também chamado de Licaonte) que segundo Pierre Grimal (2000, p.279), é a seguinte:

"...Licaon e seus filhos são apresentados como ímpios. Zeus desejou um dia assegurar-se ele próprio do alcance dessa impiedade e, sob a forma de um camponês, veio pedir hospitalidade ao rei. Este recebe-o mas, querendo saber se o seu hóspede era realmente um deus, serviu-lhe a carne de uma criança [...] Zeus, indignado com uma tal refeição, derrubou a mesa, exprimindo a sua cólera, e fulminou Licaon e os seus filhos, um após o outro. [...] Licaon foi transformado em lobo."

⁸⁸ Na mitologia grega, Mormo era um espírito malvado com as crianças, companheiro da deusa Hécate. Ele assustava os pequeninos, mordendo-os e até os deixando coxos. O nome também é utilizado para identificar um vampiro do sexo feminino. Ele se assemelha ao bicho papão atual, suas histórias eram contadas às crianças gregas por suas enfermeiras, para repreendê-las por mau comportamento. Essa referência é encontrada principalmente em algumas das peças de Aristófanes (ARISTÓFANES, 2005)

Obs: Aristófanes, (c. 447 a.C. - c. 385 a.C.) foi um dramaturgo grego. É considerado o maior representante da Comédia Antiga.

retornam à vida. Possuem a aparência de quando estavam vivos. Mas, ao contrário do vampiro vitoriano tradicional, imortalizado na figura do Drácula de Bram Stoker (1999)⁸⁹, eles apresentam o rosto inchado e avermelhado, por causa do sangue que bebem de suas vítimas, e suportam a luz do sol, apesar de terem hábitos noturnos (MELTON, 1994). Quem é atacado por esse tipo de vampiro, se transforma, inevitavelmente, em um deles. Eles podem ter filhos que se tornarão vrikolakas ou caçadores destas criaturas. Os gregos acrescentaram, por meio da influência cristã, outras crenças sobre a origem destes monstros: uma pessoa que cometeu um sacrilégio foi excomungada ou alguém enterrado em solo não consagrado (MELTON, 1994).

No entanto, o avatar Liberato Lindman, como já foi mencionado nos parágrafos anteriores (vide quadro 5), adquiriu, somente, poderes vampíricos ao longo dos anos, não tendo sido mencionada na entrevista nenhuma capacidade de um licantropo⁹⁰. Segundo Joseph Laycok (2009), especialista em vampirismo, este tipo de vampiro sugador de almas é oriundo de uma filosofia espiritual oculta, ligada à magia negra e baseada na mitologia egípcia. Luíz Marques (2007), autor da "Bíblia Ascetiana, versão para o público da Aset-ka"⁹¹ (MARQUES, 2007), explica que esta corrente do vampirismo⁹² moderno, fundamenta-se em uma religião do antigo Egito que reverenciava Aset (Ísis em grego), a deusa da magia e protetora dos funerais egípcios. Para Marques (2007), o ascetianismo prega uma espiritualidade predatória

⁸⁹ O vampiro mais conhecido pelo ocidente foi o sedutor e vitoriano Drácula (STOKER, 1999) do romance de terror de Bram Stoker, publicado, pela primeira vez, em 1897 (McNALLY, 1994). Tanto a literatura, quanto a cultura popular, incluindo os games, rpgs e blogs, se utilizam deste clássico para se inspirar na construção de suas personagens vampíricas (DAY, 2006).

⁹⁰ Licantropos são homens folclóricos que se transformam em lobos. Pode ser também o caso de uma doença psiquiátrica de alguém que pensa se transformar em um lobo. Licantropo pode assim ser um sinônimo para o lobisomem.

⁹¹ Tradução livre do título original em inglês: "*Asetian Bible, public Version Aset-ka.*"

⁹² Fala-se aqui de vampirismo como filosofia espiritual oculta, ligada à magia negra e baseada na mitologia egípcia (LAYCOK, 2009).

que suga a energia vital de forma voluntária (por meio da doação de alguém) ou involuntária (escolhendo uma vítima). Percebe-se, portanto, um forte indício de que a ideia de vampiros, sugadores do sangue, da energia vital e ou das almas de suas vítimas, tenham surgido a partir da difusão do pensamento da ordem do Aset-Ka, cujos membros se denominam os vampiros primordiais (MARQUES, 2007).

Peter Day, estudioso das manifestações literárias e míticas dos vampiros ao longo da história, explica, por outro lado, que as criaturas literárias da antiguidade grega, análogas a esses monstros, como as Lâmbias⁹³, as Empusas⁹⁴ e os Mormos, assim como o Drácula de Bram Stoker (1999), oriundo da literatura vitoriana do século XIX, alimentavam-se unicamente de sangue. Em consequência dessas considerações, é factível deduzir que Jean Liberato (2010) tenha se inspirado na corrente do vampirismo moderno (MARQUES, 2007; LAYCOK, 2009) para incrementar os poderes de seu avatar.

Quanto às vestimentas, a personagem Liberato Lindiman costumava, primeiramente, se vestir com trajes sociais, pois seu principal objetivo sempre foi tornar-se um grande empresário do SL (vide quadro 5). Atualmente, segundo seu criador, suas roupas também se inspiram no estilo gótico-vampírico, tendo, igualmente, elementos da cultura *SteamPunk*.

⁹³ Na mitologia grega, Lâmbia era uma rainha da Líbia, seduzida por Zeus, que, por causa de uma vingança de Hera, a esposa de Zeus, tornou-se um demônio devorador de crianças. Chamavam-se também de Lâmbias um tipo de monstros, bruxas ou espíritos femininos, que atacavam jovens ou viajantes e lhes sugavam o sangue. Diversas histórias são contadas a respeito de Lâmbia. Sua aparência também varia de lenda para lenda. Na maior parte das versões, contudo, seu corpo, abaixo da cintura, tem a forma de uma cauda de serpente. Esta versão popularizou-se especialmente a partir do poema *Lamia* de John Keats Stillinger (KEATS, 1982, p.350), publicado, pela primeira vez, em 1819. Diodoro Sículo ou Diodore de Sicille (90 a.c- 30 a.c) (1993) por sua vez, descreve este monstro como uma mulher de rosto distorcido.

⁹⁴ Pierre Grimal (2000), especialista em mitologia grega, explica a Empusa é um dos espectros de Hécate, deusa dos caminhos. Acreditava-se que Hécate vagava à noite pela terra, acompanhada por seu séquito de espectros, vista somente pelos cães, cujos latidos indicavam sua aproximação. Eram mistura de burro com mulher tinha patas desproporcionais ao seu corpo e as patas eram de bronze. A Empusa podia metamorfosear-se em uma jovem bela a fim de atrair suas vítimas e assim se alimentar. Ainda segundo o autor, ela pertence ao Mundo Subterrâneo e habita as noites de terrores. Pode aparecer às mulheres e crianças sob diversas formas para assustá-las (GRIMAL, 2000).

Segundo David Punter (1996), estudioso da história da influência gótica na literatura do terror, o estilo gótico vampírico surgiu no século XVIII por meio do clássico de Bram Stoker (1999), *Drácula*, publicado pela primeira vez em 1897. Para Punter (1996) Stoker (1999) inaugurou a imagem de um vampiro imortal, elegante, sedutor, misterioso e trajado com roupas de um Lorde inglês. Já Fred Booting (1999), pesquisador que analisa o estilo gótico vampírico como manifestação cultural do século XX e XXI, afirma que, em 1960, o pós-modernismo aproveitou a receita gótica, de se servir de estratégias como o fantástico e imaginário excessivos, o sublime, o terror, o horror, assim como o simbolismo sexual, para produzir romances transgressores aos valores burgueses. Botting (1999) conclui que o estilo recebeu, então, toques de modernidade, mesclando o estilo vitoriano do século XVIII com a moda do século XX e XXI.

Roger Luckhurst (2005), pesquisador na área de literatura de Ficção Científica, explica, por sua vez, que o "*SteamPunk*" é um subgênero da Ficção Científica passado em uma realidade alternativa, cuja proposta estética remete ao século XIX. É, detalha Luckhurst (2005), como se a Era Vitoriana tivesse sido de tal forma bem-sucedida que seus costumes, tecnologia e cultura tivessem perdurado por muito mais do que de fato duraram.

Porém, mesmo adotando os estilos acima, Jean Liberato (Anexo B) esclarece que seu avatar adapta-se às situações de trabalho que exigem mais formalidade, vestindo-se como empresário, com ternos e gravatas. Existe, então, uma variação das roupas e da aparência de Liberato Lindman, conforme a ocasião na qual ele atuará (Anexo B, item B, parte II, questão 7). É possível observar, a seguir, os estilos acima citados e a leitura destes feita pelo autor da personagem, assim como a aparência atual da personagem em trajes sociais (figuras 10, 11, 12 e 13).



Figura 10 - Estilo gótico-vampírico
Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/.png>



Figura 11 - Estilo steampunk
Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/jpg>



Figura 12 - Leitura da mescla dos estilos gótico-vampírico e steampunk feita pelo criador de Liberato Lindman
Fonte: <http://slurl.com/secondlife/body/137/124/22>



Figura 13 - Liberato Lindman em trajes sociais atualmente
Fonte: <http://slurl.com/secondlife/body/137/124/22>

Ao observar as figuras 12 e 13, percebe-se que a aparência física da personagem analisada também mudou: ele adquiriu um cavanhaque, sua pele está mais bronzeada (o que denota que ele não tem problemas com o sol, assim como os Vrykolakas gregos) e usa, em ocasiões informais, um moicano para compor seu visual gótico-vampírico-steampunk. Ele, também, adquiriu, ao longo de sua vida no SL, um minidragão, vermelho. Este animal de estimação possui asas, seu corpo lembra um dinossauro e suas patas são parecidas com as garras de um leão. Karl Shuker (1995), pesquisador interessado nos mitos ao redor do mundo envolvendo

dragões, descreve o dragão medieval como sendo uma mistura de ave, leão e réptil. Dessa maneira, de acordo com a descrição dada por Shuker (1995) o minidragão de Liberato Lindman parece possuir aspectos estéticos medievais, como animal de estimação (figura 14), como é possível constatar na figura a seguir.



Figura 14 - Minidragão de estimação de Liberato Lindman
Fonte: <http://slurl.com/secondlife/body/137/124/22>

Em síntese, todo este caleidoscópio, composto pela copresença de lendas (MELTON, 1994; GRIMAL, 2000), romances (STOCKER, 1999, McNALLY, 1994) e textos religiosos (MARQUES, 2007; LAYCOK, 2009), denota que a intertextualidade, um dos tipos de transtextualidade de Genette (1982), pode ser considerada inerente ao processo criativo da personagem Liberato Lindman.

Em paralelo, vale ressaltar que Liberato Lindman apresenta-se como um ser bestial, devorador de almas e sangue. Este medo humano, de ser devorado por um animal, caracteriza, segundo Durand (2002), o terror "diante da mudança da morte devoradora" que embebe as representações míticas da animalidade bestial. O fato de o residente ser um híbrido de Lobisomem corrobora, igualmente, sua adaptabilidade ao imaginário do terror de Durand (2002), pois, conforme complementa o antropólogo (DURAND, 2002, p.85), para "a imaginação humana ocidental, o lobo é o animal feroz por excelência".

Percebem-se, igualmente, traços da presença da bestialidade, ou de "símbolos teriomórficos" (DURAND, 2002, p.69), nas características do residente do SL Liberato Lindman, por meio da escolha de seu animal de estimação: um minidragão medieval. Durand (2002, p.97) considera que os Dragões estão, muitas vezes, associados "aos símbolos vampirescos ou devoradores". Mesmo sendo uma miniatura, este dragão possui características medievais (SHUKER, 1995) que remetem à estética dos seres sáurios e cruéis da tradição ocidental, descritos por Durand (2002, p.97-99). Deste modo, a partir das considerações feitas acima é plausível dizer que a mítica vampiresca descrita nos parágrafos acima, que envolve o residente Liberato Lindman, apresenta manifestações do Imaginário terrificante do regime diurno de Durand (2002), explicado no Capítulo 2 desta dissertação.

Tendo chegado ao fim do último estudo de caso, proposto pela presente pesquisa, apresentam-se, a seguir, algumas considerações finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No tocante à definição da personagem virtual optou-se primeiramente por selecionar Bakhtin (2006), com sua ideia de uma personagem finalizada, resultado de um diálogo entre o autor, sua obra e o mundo habitado por seres humanos. Mas Bakhtin (2006) dedicou seus estudos às personagens verbais, feitas de palavras. Demonstrou-se, então, necessário ampliar a noção bakhtiniana pela proposta de Brait (2010b) que considera as personagens habitantes de mundos ficcionais. Ainda assim, este trabalho esbarrou em outro obstáculo: o mundo no qual as personagens, aqui estudadas, vivem não é, segundo Lévy (1996) e Deleuze (1988), filósofos escolhidos para guiar as reflexões acerca da virtualidade, irreal, ele é virtual e existe. Desse modo, decidiu-se manter a noção de Brait (2010b, p.11) de "habitante", porém, complementando-a com o conceito de virtualização de Lévy (1996) e Deleuze (1988). Assim, a personagem virtual é considerada, neste trabalho, uma habitante de um mundo virtual.

Ao mesmo tempo, as afirmações de Salen & Zimmerman (2004) e Bell & Bell (2008) motivaram a proposição de duas características marcantes nas personagens virtuais: a interatividade (SALEN; ZIMMERMAN, 2004)) e a representação virtual (BELL; BELL, 2008) que pode ser grágica, textual ou multimidática. Fundamentado-se no posicionamento de Preece *et al.* (2005) sobre o papel interativo da personagem virtual, escolheu-se o autor Alex Primo (2005) para fundamentar a discussão sobre a interatividade acerca do tema. A escolha foi motivada pelo fato de esses autores (PREECE *et al.*, 2005) considerarem o ser virtual um "agente", por sempre se relacionar, de alguma forma, com o ambiente, com a máquina ou com os usuários. Esse foco de interatividade da personagem virtual encaixa-se no enfoque sistêmico-relacional

de Primo (2005), que aborda as relações possíveis, existentes no ciberespaço, entre os usuários entre si, entre os usuários e a máquina, bem como entre as máquinas entre si, dividindo essas relações em dois tipos de interatividade: a "interação mútua" e a "interação reativa" (PRIMO, 2005, p.13).

Tendo como base as reflexões expostas acima, esta dissertação propôs, em seu primeiro capítulo, uma definição da personagem que engloba conhecimentos dos teóricos do ciberespaço (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; BELL; BELL, 2008; MERETZKY, 2001), do campo da filosofia preocupada com a relação ser humano, máquina e internet (LÉVY, 1996; DELEUZE, 1988), da crítica literária (BAKHTIN, 2006; BRAIT, 2010b) e o design computacional (PRIMO, 2005). Em paralelo apresentou-se neste mesmo capítulo uma possível tipologia das personagens virtuais, fundamentada nos conceitos de interatividade "mútua" e "reativa" de Primo (2005, p.13), a lembrar: a personagem fechada – dotada de interatividade "reativa" (PRIMO, 2005, p.13) –, a personagem semiaberta – que se encontra entre a interatividade "reativa" e "mútua" (PRIMO, 2005, p.13) –, e a personagem aberta – que apresenta uma interação "mútua" (PRIMO, 2005, p.13) com usuário.

Quanto ao processo criativo da personagem virtual, o Capítulo 2 desta pesquisa optou, em um primeiro momento, por expor o pensamento dos teóricos do ciberespaço, citados no capítulo primeiro, que discutem, de alguma forma, este tema (MURRAY, 2003; AARSETH, 1997; MERETZKY, 2001), complementando este estudo com as opiniões dos game designers Rollings & Adams (2003). As afirmações desses teóricos levaram à seguinte observação: a maioria dos estudos sobre o processo criativo da personagem virtual se concentra ou na sua inserção no contexto da cibernarrativa (MURRAY, 2003; AARSETH, 1997) ou em seu aspecto técnico de desenvolvimento (MERETZKY, 2001; ROLLINGS; ADAMS, 2003). Com

efeito, para procurar uma abordagem conceitual teórica do processo de criação destes seres, se mostrou necessário recorrer à crítica literária. Como já foi explicado na introdução, esta pesquisa preferiu guiar suas reflexões sobre assunto por meio do pensamento bakhtiniano (BAKHTIN, 2006, 2010b).

A seleção de Bakhtin (2006) para fundamentar parte da definição da personagem virtual reforçou esta escolha, pois ela mantém a coerência com as teorias comentadas no primeiro capítulo. Ao analisar o posicionamento de Bakhtin (2006) em relação ao processo de criação de personagens, é possível perceber que o autor define o processo criativo como um diálogo entre o autor, a personagem, o mundo fictício da obra e o mundo externo à narrativa. É, também observável, que, conforme as afirmações de Fiorin (2010), este conceito dialógico bakhtiniano foi difundido no ocidente por Kristeva (1969) sob a terminologia da intertextualidade e da interdiscursividade. Esse primeiro termo foi utilizado por Genette (1982) para nomear uma das cinco manifestações da sua teoria da transtextualidade, sendo as outras quatro: a paratextualidade, a metatextualidade, a arquetextualidade e a hipertextualidade.

No entanto, Glenn (2009) sublinha a influência de diversas áreas do conhecimento na composição de uma personagem, denotando as inferências culturais, textuais e históricas em seu processo criativo. A partir dessa premissa, retirada das afirmações de Glenn (2009), decidiu-se por focar a análise da presença de referências literárias na teoria da transtextualidade de Genette (1984), pois os traços caleidoscópicos, remarcados por Glenn (2009), do processo criativo da personagem virtual, parecem se encaixar na ideia de Palimpsestos de Genette (1984). Observou-se, também, por meio das reflexões de Salen & Zimmerman (2004), Meretzky (2001) e Bell & Bell (2008), que a interatividade e a representação digital, características marcantes da personagem virtual, precisam ser consideradas como elementos do processo de

criação. Com o intuito de continuar coerente, em relação às escolhas feitas acerca da definição e classificação da personagem virtual, decidiu-se manter a análise de seu processo de criação sob o olhar de Primo (2005), no que concerne à interação, e à luz das ideias de Bell & Bell, no que toca à representação digital. Por fim as considerações de Salem & Zimmerman (2004), acerca da importância da cultura na constituição da personagem virtual, fundamentam a escolha pelo uso da Teoria do Imaginário de Durand (2002) para a análise dos elementos culturais presentes no processo criativo destes seres virtuais.

A ideia de processo criativo, proposta pela autora desta dissertação, teve assim como base teórica os autores mencionados anteriormente, reunindo conceitos e teorias do campo da literatura (BAKHTIN, 2006; 2010b; GENETTE, 1982), do ciberespaço (BELL; BELL, 2008, MERETZKY 2001; SALEN; ZIMMERMAN, 2004; ROLLING; ADAMS, 2003) e do design computacional (PRIMO, 2005). Em um mesmo tempo, decidiu-se lançar mão da Teoria do Imaginário de Durand (2002) para investigar o grau de influência das referências culturais e históricas presentes na composição das personagens (DURAND, 2002).

Essa definição conceitual, sugerida nesta pesquisa, propõe, paralelamente, dividir em duas partes o processo criativo: a representação digital e a caracterização, que pode ser, segundo Rollings & Adams (2004), fundamentada na arte ou na narrativa. Bell & Bell (2008) apontam, porém, que a confecção da representação digital envolve conhecimentos técnicos. Uma vez que o objetivo desta dissertação é lançar um olhar teórico e conceitual sobre o processo criativo da personagem virtual, pareceu desnecessário abordar sua representação digital. Ainda mantendo o mesmo argumento, pareceu mais adequado se concentrar na caracterização de personagem fundamentada na narrativa, descrita por Rollings & Adams (2003).

A fim de investigar os questionamentos teóricos, expostos no Capítulo 2, bem como de procurar testar a hipótese levantada na introdução, deu-se prosseguimento a três estudos de caso: um sobre a lara do Ragnarök (Capítulo 3), outro sobre os elfos noturnos druidas do WoW (Capítulo 4), e, por último, um estudo de caso sobre o residente Liberato Lindman do SL⁹⁵ (Capítulo 5).

Os estudos do Capítulo 3 constataram que é provável concluir que: a definição da personagem virtual, proposta por este trabalho, como um conjunto de conceitos do ciberespaço (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; BELL; BELL, 2008; MERETZKY, 2001), da crítica literária (BAKHTIN, 2006; BRAIT, 2010b) e do design computacional é aplicável à lara do Ragnarök; devido às suas características interativas reativas (PRIMO, 2005), a sereia brasileira da Terra Brasilis, pode ser considerada uma personagem virtual fechada, classificação esta igualmente sugerida na presente dissertação; e, por fim, esta característica de fechamento de seus aspectos estéticos e narrativos, que não podem ser alterados pelos usuários ao longo do tempo, revela que o processo criativo da lara do Ragnarök terminou junto com seu ato criador, revelando-a, desse modo, uma personagem que segue o princípio de autonomia de Bakhtin (2006).

A análise do processo criativo deste monstro do Ragnarök sugeriu, por sua vez, que sua caracterização, segundo o conceito abordado nesta pesquisa, é feita antes de sua representação digital, mostrando, então, que o processo de criação das personagens virtuais pode ser dividido em duas fases. Da mesma maneira, o estudo das referências literárias à luz das ideias de Genette (1982) permitiu identificar a

⁹⁵ Para justificativa da escolha destas personagens para estudo de caso, vide Introdução.

copresença de diversos textos dentro da narrativa particular da lara da Terra Brasilis, desvelando, desse modo, a pertinência da aplicação da intertextualidade, um dos cinco tipos de transtextualidade propostos por Genette (1982), em sua caracterização. Por último, a aplicação da Teoria do Imaginário de Durand (2002) no mapeamento dos traços culturais, históricos e míticos, presentes na caracterização da sereia tupiniquim Ragnarökiana, sublinhou a existência do arquétipo da mulher fatal (JUNG, 1950), assim como dos símbolos da bestialidade, nomeados por Durand (2002) de "teriomórficos" (DURAND, 2002, p.105), manifestos, neste caso, por meio da animosidade feminina (DURAND, 2002).

Já as considerações do Capítulo 4, possibilitaram as seguintes observações no que concerne à definição e à tipologia dos elfos noturnos druidas do WoW: a definição da personagem virtual, proposta por este trabalho, como um conjunto de conceitos do ciberespaço (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; BELL; BELL, 2008; MERETZKY, 2001), da filosofia (LÉVY, 1996), da crítica literária (BAKHTIN, 2006; BRAIT, 2010b) e do design computacional (PRIMO, 2005), aplica-se aos elfos noturnos druidas do WoW; devido às suas características interativas se encontrarem entre a interação "reativa" e "mútua", defendida por Primo (2005, p.13), a raça dos elfos noturnos druidas do WoW, pode ser classificada como uma personagem virtual semiaberta, segundo a tipologia de personagens virtuais proposta na presente dissertação; estes avatares, pelo fato de terem todas suas mudanças potencias planejadas, anteriormente, pela equipe de criação, tornam-se autônomos de seus criadores no momento em que são criados. A ideia de autonomia da personagem de Bakhtin (2006) aparenta, assim, ser aplicável ao caso dos elfos noturnos druidas do WoW.

Ao mesmo tempo, nota-se, por meio dos comentários de Glenn (2009) acerca do desenvolvimento das personagens do WoW, que a caracterização dos

elfos noturnos druidas do WoW antecede a representação digital multimidiática destes avatares. Consequentemente, a suposição de que o processo criativo da personagem virtual é composto por duas etapas distintas (caracterização e representação digital) parece ser válida. Observou-se, igualmente que, vista sob o prisma da Teoria da Transtextualidade de Genette (1982), a caracterização desta raça do WoW recebe uma outra coloração: ela exhibe um mosaico de textos literários permeando seu trajeto criativo e denotando a aplicabilidade da intertextualidade de Genette (1984) nesta etapa do processo criativo. Concluindo o Capítulo 4, sublinha-se o estudo das referências culturais, históricas e míticas que envolvem a caracterização dos elfos noturnos druidas tendo por guia teórico o pensamento de Durand (2002) acerca do Imaginário. Percebeu-se, primeiramente, a presença do arquétipo do ancião sábio (JUNG, 1950) na elaboração desta raça e classe do game, pois os druidas tradicionais sempre foram relatados como velhos, sábios e guardiães do conhecimento sagrado da floresta (GRENN, 1994). Floresta esta que remete à intimidade feminina, acolhedora e protetora que constitui um dos símbolos que constelam o Imaginário Noturno Místico de Durand (2002).

Finalmente, verificou-se no Capítulo 5 que o residente Liberato Lindman pode ser definido, nos moldes propostos por esta pesquisa, sob a ótica dos conceitos e teorias oriundos da crítica literária (BAKHTIN, 2006; BRAIT, 2010b), filosofia (LÉVY, 1996; DELEUZE, 1988), ciberespaço (SALEN; ZIMMERMAN, 2004; BELL; BELL, 2008; MERETZKY, 2001; DAMIANI, 2007) e do design computacional (PRIMO, 2005). Fundamentando-se nas argumentações deste mesmo capítulo, que demonstraram o caráter mútuo das relações interativas (PRIMO, 2005) de Liberato Lindman, é viável supor que este residente do SL seja classificado como uma personagem aberta. A tipologia de personagens virtuais, exposta por esta pesquisa, parece aplicar-se,

dessa maneira, ao residente Liberato Lindman. Vale, igualmente, ressaltar que as proposições de Bakhtin (2006) sobre a personagem tiveram uma aplicação interessante neste estudo de caso: por um lado, as características interacionais e a relação de interdependência da personagem, Liberato Lindman, e de seu autor-criador, Jean Liberato (2010, Anexo A) afastaram o avatar, objeto de estudo do quinto capítulo deste trabalho, dos conceitos bakhtinianos de autonomia e de finalização estética da personagem (BAKHTIN, 2006); por outro lado, Jean Liberato (Anexo B) ressalta a importância das influências oriundas do mundo no qual ele habita, bem como das inferências do SL, habitado por seu avatar, na composição de sua personagem, revelando que, assim como as personagens de Bakhtin (2006), Liberato Lindman é o conjunto das escolhas do autor, conjunto este composto pelas influências que este recebe do mundo da narrativa e do mundo físico no qual ele vive.

Enfim, no que toca à caracterização de Liberato Lindman, é factível considerar que, devido ao pouco detalhamento de seu passado e de seus traços constitutivos no momento de seu nascimento no SL, o residente do SL, analisado no Capítulo 5 desta dissertação, foi primeiramente representado digitalmente, sendo efetivamente caracterizado, por seu autor e usuário Jean Liberato, ao longo de sua vida virtual. Esta dualidade, demonstra, assim como nos outros estudos de caso comentados anteriormente, que o processo criativo da personagem virtual possui duas fases distintas.

Porém a presente dissertação optou, conforme foi explicado na Introdução, por estudar personagens NPC e PCs de games e PCs do SL, devido à maior facilidade de se encontrar referências culturais, literárias e históricas em sua composição, assim como de selecionar personagens de sucesso. Fica, portanto, a pergunta se a definição e tipologia da personagem virtual, bem como a abordagem de seu processo criativo, propostas neste trabalho, são aplicáveis no caso de avatares oriundos de

mídias sociais como, por exemplo, o Orkut⁹⁶, o Twitter⁹⁷ o Facebook⁹⁸, de personagens virtuais de cursos on-line, publicidades ou de outros meios de interação que usem agentes para mediar a relação do usuário com a máquina. Seria possível encontrar referências literárias, históricas ou culturais nestas personagens que são, segundo Spyer (2007), normalmente, atreladas à realidade vivida pelos seus usuários no mundo concreto no qual eles residem? O imaginário de Durand (2002), com seus símbolos e regimes, permearia a composição desses seres do ciberespaço? Essas personagens e seus ambientes poderiam ser considerados virtuais segundo as considerações de Lévy (1996) e Deleuze (1988)? E a interatividade destas personagens poderia levar a uma classificação destas como fechadas, abertas ou semiabertas? Tais questionamentos demonstram que esta pesquisa não pretende encerrar o debate acerca de uma definição conceitual e teórica da personagem virtual, pois sua meta é contribuir para a discussão do tema, apontando novos horizontes de reflexão.

⁹⁶ O Orkut é uma rede social filiada ao Google, criada em 24 de janeiro de 2004 com o intuito de ajudar seus membros a conhecer pessoas e manter relacionamentos. Seu nome é uma homenagem ao projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do Google (FOLHA ON-LINE - INFORMÁTICA, 2008).

⁹⁷ Twitter é uma rede social e servidor para microblogging. Ele foi criado por Jack Dorsey em 2006 e permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como "tweets"), por meio do *website* do serviço, por SMS e por softwares específicos de gerenciamento. Essas atualizações são exibidas no perfil de um usuário em tempo real e também enviadas a outros usuários seguidores que tenham assinado para recebê-las (GLOBO, 2010).

⁹⁸ Facebook é uma rede social lançada em 4 de fevereiro de 2004 e criada por Mark Zuckerberg e Eduardo Saverin, ex-estudantes de Harvard. A partir de 11 de setembro de 2006, apenas usuários com 13 anos de idade ou mais podem ingressar. Os usuários podem se juntar em uma ou mais redes, como um colégio, um local de trabalho ou uma região geográfica (FACEBOOK, TERMS OF USE, 2011; FACEBOOK, TIME LINE, 2011; FACEBOOK, BIOGRAFIA DO FUNDADOR, 2011).

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext**: perspectives on ergodic Literature. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997

ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 1424**: informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. Rio de Janeiro, 2002.

ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentações. Rio de Janeiro, 2002.

ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6024**: informação e documentação: numeração progressiva de seções de um documento escrito: apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6027**: informação e documentação: sumário: apresentação. Rio de Janeiro, 2003.

ABNT - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6028**: resumos: procedimentos. Rio de Janeiro, 2003.

ANDRADE, Mario de. **Poesias completas**. São Paulo: Martins, 1955.

ARISTÓFANAES. **Duas comédias**: Lisístrata e as Tesmoforiantes. Tradução de Adriane da S. Duarte. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

ARISTÓTELES, Horácio; LONGINUS, Cassius. **A poética clássica**. Tradução de Roberto de Oliveira e Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 1997.

ASSIS, Diego. **Empresária chinesa é a primeira milionária de "second life"**. 2006. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias>, consultado no dia 03/07/2010>. Acesso em: 03 jul. 2010 às 15h.

BACHELARD, Gaston. **L'eau et les rêves**. Paris: Corti, 1942.

_____. **L'air et les songes**. Paris: Corti, 1943.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1999.

_____. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. **A cultura popular na idade média e no renascimento**: o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, 2010a.

_____. **Problemas da poética de Dostoiévski**. São Paulo: Relativa, 2010b.

BARTHES, Roland. La mort de l'auteur. Le bruissement de la Langue. **Essais Critiques**, Paris, v.4, p.61-67, 1984.

BATESON, Gregory. **Mind and nature**: a necessary unity. New York: Bantam New Age Books, 1980.

BELL, Mark W.; BELL, Robbins Sarah. Para uma definição expandida de "Mundos Virtuais". In: VILLARES Fábio (Org.). **Novas mídias digitais (audiovisual, games e música)**: impactos políticos, econômicos e sociais. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008. p.135-145.

BERTHIER, Denis. **Méditations sur le réel et le virtuel**. L'Harmattan, coll. « Impacts des Nouvelles Technologies. Paris, 2004.

BLANCHOT, Maurice. **L'espace littéraire**. Paris: Gallimard, 1988.

BOTTING, Fred. **Gothic**. London: Routledge, 1999.

BRAIT, Beth. **Bakhtin**: conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2005.

_____. **Bakhtin**: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2010a.

_____. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2010b.

BRANDÃO, Toni. **Iara**. São Paulo: Nobel, 1998. (Coleção Lendas Brasileiras).

BREMOND, Claude. **La Logique du récit**. Paris: Seuil, 1973. (Collection Poétique).

_____. **De Barthes à Balzac**. Paris: Albin Michel, 1998.

BRITT, Aaron. On Language, Avatar. **The New York Times**, USA, 2008. Disponível em: <www.nytimes.com / 2008/08/10/magazine>. Acesso em: 04 mar. 2010 às 17h.

CALVET, Louis-Jean. **Roland Barthes**: uma biografia. São Paulo: Siciliano, 1993.

CARPENTER, Humphrey. **Tolkien**: a Biography. New York: Ballantine Books, 1977.

CARTER, Lin. **O senhor dos anéis**: o mundo de Tolkien. Rio de Janeiro: Record, 2003.

CASCUDO, Luís Camara. **Dicionário do folclore brasileiro**. São Paulo: Global, 2000.

CESAR, Jules. **Guerre des Gaules**. Trad., intr. et notes Léopold-Albert Constans. Paris: Les Beles Lettres, 1924. (Collection des Universités de France - série latine).

CHIS, Jean Louis; PUECH, Christian. **Fondations de la linguistique**: études d'histoire et d'épistémologie. Belgique: Louvain-la-Neuve, 1997.

CROSS, Tom P.; SLOVER, Clark Harris. **Ancient Irish Tales**. New York: Henry Holt & Co, 1936.

DAMER, Bruce. **Avatars!** Berkeley, EUA: Peachpit Press, 1998.

DAMIANI, Edgard B. **Second life**: guia de viagem. São Paulo: Novatec, 2007.

DASGUPTA, Surendranath. **A History of Indian Philosophy**. Cambridge: Plan Label Books, 1922.

DAY, Peter. **Vampires**: myths and metaphors of enduring evil. Amsterdam: Rodopi, 2006.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

DELPECH, François. **L'imaginaire des espaces aquatiques em Espagne et au Portugal**. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 2009.

DEPROOST, Paul Augustin; DUFAYS, Jean Louis; TILLEUIL, Jean Louis; Van YPERSELE, Laurence; WATTHEE-DELMOTTE, M. Archétype, mythe, stéréotype: pour une clarification terminologique. **Les Cahiers électroniques de l'imaginaire**, v.1, p.7-42, 2003.

DORIA, Sergi. **Interview with Tzvetan Todorov**: “It is surprising to see so many walls erected in the midst of globalisation”. 2010. Disponível em: <<http://www.barcelonametropolis.cat/>>. Acesso em: 05 set. 2010 às 17h.

DOTTIN-ORSINI, Meirelle. **A mulher que eles chamavam fatal**: textos e imagens da misoginia fin-de-siècle. Tradução de Ana Maria Scherer. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

DUMEZIL, Georges. **L'idéologie tripartite des Indo-Européens**. Bruxelles: Lattomus, 1958. (Collection Lattomus n.31).

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

DURAND, Gilbert; CHAUVIN, Danièle. **Champs de L'Imaginaire**. Grenoble, 1996.

ERLICH, Victor. **Russian Formalism: History Doctrine**. Netherlands: Mouton Publishers, 1980.

FIORIN, José Luiz. Interdiscursividade e intertextualidade. In: BRAIT, Beth (Org.). **Bakhtin**: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2010. p.161-195.

FOLHA ONLINE – Informática 2008. **Orkut passa para as mãos do Google Brasil**: empresa muda diretoria no país. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica>>. Acesso em: 16 mar. 2010.

FORSTER, Edward Morgan. **Aspect of the Novel**. New York: RosettaBooks, 2002.

FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: DiGRA, Utrecht. **Digital Games Research Conference**. Utrecht: Utrecht University. Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, 2003. Disponível em: <<http://www.gamesconference.org/digra2003/2003/index.php?Proceedings>>. Acesso em: 1.º ago. 2010 às 18h.

G1 - Game On-line “**Ragnarök**” **recebe cidade brasileira**: Brasilis trará pontos turísticos e personagens do folclore. Cidade é maior conteúdo nacional para jogo on-line, diz diretor. 2009. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Games/>>. Acesso em: 15 jun. 2010 às 16h.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestes**: la littérature au second degré. Paris: Seuil, 1982. (Coll. Points).

GLENN, Rane. Blizzard Insider. **Creative development: an inside look**. 2009. Disponível em: <<http://www.worldofwarcraft.com>>. Acesso em: 10 nov. 2009 às 10h.

GLOBO. **Português é a terceira língua mais usada no Twitter, segundo pesquisa**. 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/>>. Acesso em: 24 fev. 2010.

GREEN, Miranda Jane. **Mythes celtiques**. Paris: Seuil, 1995. (Coll. Points sagesse).

GREIMAS, Algirdas, Julius. **Sémantique structurale**. Paris: Larousse, 1966.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia grega e romana**. 4.ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

GUYARD, Maurice François. Introduction. In: VITOR HUGO. **Les Misérables**. Paris: Éditions Frères, 1957. p.ii-xxvii.

HARDT, Michael. Gilles **Deleuze**: um aprendizado em filosofia. Tradução de Sueli Cavendish. São Paulo: Editora 34, 1996.

HOMERO. **Ilíada**. Tradução de Haroldo de Campos & Trajano Vieira. São Paulo: Mandarim, 2001.

HOWARD, Robert E. A fênix na espada, In: **Conan, o cimério**. São Paulo: Conrad, 2006. v.1.

HUGO, Victor. **Les Misérables**. Paris: Éditions Garniers Frères, 1957.

JOBIM, José Luiz. Literariedade. In: CEIA, Carlos (Org.). **E- Dicionário de termos literários**. 2005. Disponível em: <<http://www.fcsh.unl.pt/invest/edtl>>. Acesso em: 05 set. 2010 às 19h.

JUNG, Carl Gustav. **Les types psychologiques**. Genebra: Georg, 1950.

KAVASIN, Greg. Final Fantasy VII. Review for PlayStation. **GameSpot**, 2009. Disponível em: <http://www.gamespot.com/ps/rpg/finalfantasy7/review.html?om_act=convert&om_clk=gssummary&tag=summary;read-review>. Acesso em: 11 out. 2009 às 17h.

KEATS, Stilling Jhon. **Complete Poems**. USA: Jack Stilling, 1982.

KELLY, Richard V. **Massively multiplayer online role playing games: the people, the addiction and the playing experience**. Jefferson, NC: Mcfarland & Co. USA, 2004.

KIEFER, Bruno. **História da música brasileira: dos primórdios ao início do séc. XX**. Porto Alegre: Movimento/SEC-RS/MEC, 1976.

KRISTEVA, Júlia. **Sémiotikè: recherches pour une sémanafyse**. Paris: Seuil, 1969.

_____. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

KÜCKLISH, Julian. **Literary Theory, Computer Games, Narratology, Aesthetics**. In: Conference Paperin Proceedings, 2001. p.51-58. Disponível em: <<http://www.kinonet.com>>. Acesso em: 05 mar. 2010 às 16h.

LAMBERT, Pierre-Yves. **Les Quatre branches du Mabinogi et autres contes gallois du Moyen-Age**. Paris: Gallimard, 1993. (Collection L'aube des peuples).

LAYCOK, Joseph. **Vampires today: the truth modern vampirism**. Westport, EUA: Conn Praeger, 2009.

LE SCOUËZEC, Gwenc'hlan. **Les Druides**. Braspart, France: Éditions Beltan, 2001. v.1: Des origines à l'Empire romain.

LEBOR Gábara Éreen. Traduit et annoté par Patrick S. Dinnan, Londres: Irish Texts Society, 1908. v.2.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LOBATO, Monteiro. **Ideias de Jeca Tatu**. 7.ed. São Paulo: Brasiliense, 1984a.

_____. **Reinações de Narizinho**. São Paulo: Círculo do Livro, 1984b.

LUCAIN. **La Pharsale**. Trad. Marmontel et complété par M. H. Durand. Paris: Garnier Frères Librairies éditeurs, 1865. Livro digitalizado e numerado por J.P Murcia. Disponível em: <<http://remacle.org/bloodwolf/historiens/lucain/table.htm>>. Acesso em: 08 maio 2009 às 19h30.

LUCKHURST, Roger. **Science Fiction**. Cambridge: Polity Press, 2005.

LUMMIS, Michael; KERN, Ed. **World of Warcraft Master Guide**. Second Edition. BradyGame. EUA, 2006.

MARQUES, Luíz. **Asetian Bible**. Public version Aset-Ka. Barnesandnoble, EUA: 2007.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1993.

McNALLY, Raymond T. **In Search of Dracula and Vampires**. Boston: U.A Mifflin publisher, 1994.

MELA, Pomponius de. **De Chorographia**. Trad. Gustav Parthey. England: Berolini Nicolai, 1843. Livro digitalizado e disponível no <<http://books.google.com/books> Pomponius+de+Mela>. Acesso em: 11 nov. 2009 às 12h.

MELTON, Jhon George. **The Vampire Book**: the encyclopedia of the Undead. Detroit: Visible Ink Press, 1994.

MERETZKY, Steve. **Building Character**: an Analysis of Character Creation. Publicado em 20 nov. 2001 nos site GamaSutra. Disponível em: <<http://www.gamasutra.com/resource/guide>>. Acesso em: 10 maio 2006.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

NOJAARD, Morten. **Hugo et le Peuple. L'oeuvre de Victor Hugo**: entre fragments et oeuvre totale. Recueillis e Publiés par Hans Peter Lund. Études Romaines 55. Special-Trylkeriet Viborg. Danemark, 2003. p.11-31.

OLIVEIRA, José Coutinho de. **Folclore amazônico**: lendas. Belém: São José, 1951.

PEARCE, Celia. **Theory Wars**: An Argument Against. Arguments in the so-called. Ludology/Narratology Debate. Irvine: University of California, 2005. Disponível em: <citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download>. Acesso em: 10 nov. 2010 às 14h.

PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença**: uma introdução. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

PLATON. Oeuvres Completes. Texte établi et traduit par J. Burnet. Paris: Les Belles Lettres, 1920. 13v. (Collection des Universités de France).

PLINE L'ANCIEN. **Histoire naturelle**. Trad. Jehan Desange. Paris: Les Belles Lettres, 1980. v.5. (Collection des Université de France).

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvone; SHARP, Helen; POSSAMAI, Viviane. **Design de Interação**: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

PRIMO, Alex. Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador. **404nOtFound** (UFBA), Salvador, v.1, n.45, 2005. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa>>. Acesso em: 03 abr. 2010 às 16h.

PRIMO, Alex; CASSOL, Márcio Borges Fortes. Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. Programa de Pós- Graduação em Informática na Educação (PGIE). Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). **Informática na Educação**: Teoria & Prática, v.2, n.2, p.65-80, 1999.

PROPP, Vladimir. **Morphology of the Folktale**. 2nd ed. Tr. Laurence Scott, ed. Louis A. Wagner. Austin: University of Texas Press, 1975.

PUNTER, David. **The Literature of Terror**: A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day. London: Longman, 1996.

RAGNARÖK. **Monstros**. 2005. Disponível em: <[http://fc02.deviantart.com/fs5/i/2005/Club ID Winner](http://fc02.deviantart.com/fs5/i/2005/Club+ID+Winner)>. Acesso em: 07 maio 2010 às 16h21.

ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest. **On Game Design**. Indianapolis, USA: New Riders, 2003.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**: Game Design Fundamentals. Massachussetts Institute of Technology, 2004.

SAUSSURE, Ferninand. **Cours de Linguistique Générale**. Paris: Payot, 1960.

SCHLEIFER, Ronald. **A. J. Greimas and the Nature of Meaning**: Linguistics, Semiotics, and Discourse Theory. London: Croom Helm, 1987.

SEGOLIN, Fernando. **Personagem e anti-personagem**. São Paulo: Cortez & Moraes, 1978.

SHANNON, Claude Elwood; WEAVER, Warren. **The mathematical theory communication**. Urbana, IL: University of Illinois, 1962.

SHIPPEY, Tom. **The Road to Middle-earth**. Revised and expanded edition. Boston: Houghton Mifflin, 2003.

_____. Editorial Information Conventions and Abbreviations Light-elves, Dark-elves, and Others: Tolkien's Elvish Problem. In: ANDERSON, Douglas A.; DROUT, Michael D. C.; FLIEGER, Verlyn (Ed.). **Tolkien Studies: An Annual Scholarly Review**. Virginia University Press, 2004. v.1. Disponível em: <<http://muse.jhu.edu/>>. Acesso em: 27 out. 2007 às 21h.

SHUKER, Karl. **Dragons: a natural history**. New York: Simon & Schuster, 1995.

SICILE, Diodore de. **Bibliothèque Historique**. Tradução de Y Vernière. Paris: Les Belles Lettres, 1993. (Collection des Universités de France, série grec.).

SPYER, Juliano. **O que a Internet fez com você e o que você pode fazer com ela**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. New York: Bantam Books, 2000.

STOKER, Bram. **Dracula**. New York: N.Y Scholastic, 1999. (Collection: Scholastics Classics).

STRABON. **Géographie**. Trad. R. Baladié. Paris: Les Belles Lettres, 1989. (Collection des Universités de France, série grec.).

STRAUSS, Lévi. **Les Structures Élémentaires de la Parenté**. Berlim: Mouton de Guyter, 2002.

STURLUSON, Snorri. **Edda em prosa**. Traduzido por Marcelo Magalhães Lima. Rio de Janeiro: Numem, 1993.

TEZZA, Cristóvão. **Entre a prosa e a poesia: Bakhtin e o formalismo russo**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

TODOROV, Tzvetan. **Introduction à la Littérature Fantastique**. Paris: Seuil, 1976.

_____. Prefácio. BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2006. p.xiii-xxxiii.

TOLKIEN, J. R. R. **O senhor dos anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Van MAANEN, John. Reclaiming qualitative methods for a organizational research: a preface. **Administrative Science Quartely**, v.2, n.4, Dec. 1979.

WILKINSON, Bruce; BOA, Kenneth. **Descobrimdo a Bíblia**. São Paulo: Candeia e Arte, 2000.

WOODS, George B. **The literature of England**: an anthology and a history. 4th edition. Chicago: Scott, Foresman and Company, 1958.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

Sites consultados:

Academie Française (2010). Disponível em: <<http://www.academie-francaise.fr/immortels>>. Acesso em: 05 set. 2010 às 21h30.

Blizzard - Tutorial (2009). Disponível em: <<http://us.blizzard.com/support/>>. Acesso em: 10 out. 2009 às 21h30.

Blizzard (2009). Disponível em: <<http://us.blizzard.com>>. Acesso em: 10 out. 2009 às 21h.

BRAIT, Beth - lattes (2010). Disponível em: <<http://latttes.cnpq.br/7028238588180059>>. Acesso em: 11 ago. 2010.

Brasil Ragnarök on-line (2010). **A história de Ragnarök, saiba mais sobre o jogo**. Disponível em: <<http://levelupgames.uol.com.br/ragnarok/guia-dojogo/primeirospassos/historia/saibamais>>. Acesso em: 05 maio 2010 às 16h.

Damer.com (2011). Disponível em: <<http://www.damer.com/>>. Acesso em: 04 nov. 2011.

DFC Intelligence. Disponível em: <<http://www.defcint.com>>. Acesso em: 1.º ago. 2010 às 17h.

Face Book Time Line (2011). Disponível em: <<http://www.facebook.com/press/info.php?timeline>>. Acesso em: 09 fev. 2011 às 11h.

_____. **Terms of use**. Disponível em: <<http://www.facebook.com/terms.php>>. Acesso em: 09 fev. 2011 às 15h38.

_____. **Biografia do fundador**. Disponível em: <<http://www.facebook.com/press/info.php>>. Acesso em: 9 fev. 2011.

Icon Group (2008). Disponível em: <http://isbndb.com/d/publisher/icon_group_international_inc.html>. Acesso em: 10 maio 2010.

Meretzky - home page (2011). Disponível em: <<http://www.boffo.us/>>. Acesso em: 05 out. 2011.

Necrópole (2010). Disponível em: <www.necropolecomercial.com>. Acesso em: 30 dez. 2010 às 20h40.

Parson - School of Design (2010). Disponível em: <<http://www.newschool.edu/parsons/>>. Acesso em: 08 dez. 2010.

Ragnarök (2010). Disponível em: <<http://www.levelupgames.com.br/ragnarok/>>. Acesso em: 04 maio 2010.

Second Life (2010). Disponível em: <Blogs.secondlife.com>. Acesso em: 11 jul. 2010.

Segolin - lattes (2010). Disponível em: <<http://lattres.cnpq.br/1218552237961547>>. Acesso em: 15 set. 2010.

The Official Robert E. Howard Website (2010). Disponível em: <<http://www.conan.com/>>. Acesso em: 15 dez. 2010 às 15h.

WikiBlizzard (2009). Disponível em: <<http://www.wowwiki.com/Elf>>. Acesso em: 10 nov. 2009 às 21h.

WoW, site oficial (2009). Disponível em: <<http://www.worldofwarcraft.com/info/encyclopedia/361.xml>>. Acesso em: 10 nove. 2009 às 21h.

ANEXO A

PERGUNTAS PARA ENTREVISTA COM JEAN LIBERATO

Este questionário encontra-se dividido em duas partes. A primeira parte constitui um conjunto de questões relativas ao trabalho de designer de personagens em ambientes de imersão. A segunda parte é relativa ao processo de criação e à evolução do Avatar escolhido pelo designer para interagir no SL. Neste momento optou-se por utilizar as questões do game designer Wethkzky com o objetivo de comparar o processos criativo dos avatares do Second Life e de um avatar em games on-line.

A) Questões sobre o processo criativo do designer na criação de Avatares

1. Qual é o primeiro passo para se criar uma personagem para o SL?
2. Como as personagens são planejadas?
3. Qual a base teórica e cultural para o designer dos Avatares?
4. Como se criam os figurinos das roupas e dos acessórios?
5. As personagens vêm com traços de personalidade prédefinidos?
6. Como você percebe a demanda de mercado por personagens? Quais são os estilos de personagens mais procurados?
7. Enumere e explique em quantas partes se divide uma personagem ou quais itens são necessários comprar, ou criar, para se ter um Avatar customizado.
- . Quando uma pessoa entra pela primeira vez no SL, ela já recebe um avatar gratuitamente? Como isso ocorre? Quem oferece e cria esses avatares? Qual é o procedimento para poder customizar, posteriormente, seu Avatar? Por exemplo, se alguém quer transformar um avatar normal em um Elfo, como se faz isso?

B) Perguntas específicas sobre o Avatar do designer

Obs: por favor, responda este questionário de duas formas.

1. Primeiro responda de acordo com seu planejamento inicial do Avatar (feito antes de o criar para o SL).
2. Depois responda de acordo com a história atual de seu avatar (desde que ele iniciou sua vida no Second Life até 01/07/2010).

I- Respostas de acordo com o planejamento prévio do Avatar

1. Qual o nome do seu Avatar.
2. Onde ele nasceu? Quem são seus pais?
3. Qual é o seu histórico educacional?
4. Onde ele mora agora?
5. Descreva o seu trabalho e seu histórico profissional.
6. Descreva suas finanças.
7. Descreva seus gostos para roupas, livros, filmes, lazer etc.
8. Quais são suas comidas favoritas?
9. Quais são suas atividades favoritas?
10. Quais são seus hobbies?
11. Descreva todos os traços marcantes de sua personalidade.
12. Ele é tímido ou extrovertido?
13. Ele é avarento ou generoso?
14. Ele tem superstições?
15. Ele tem fobias?
16. Quais foram os momentos traumáticos de sua vida?
17. Quais foram seus maiores triunfos?
18. Como ele trata seus amigos, sua companheira e seus eventuais empregados ou servos.
19. Descreva suas crenças religiosas, do presente e do passado.
20. Descreva suas crenças políticas, passado e presente.
21. Quais são seus interesses comerciais e seus principais bens?
22. Ele tem algum animal de estimação?
23. Ele tem algum talento inusitado?
24. Quais são suas qualidades e ou poderes?
25. Qual é a melhor coisa que poderia acontecer com ele?
26. Qual a pior coisa que poderia acontecer com ele?

II - Respostas de acordo com a história atual de seu avatar (desde que ele iniciou sua vida no Second Life até hoje (1/07/2010))

1. Qual o nome do seu Avatar?
2. Onde ele nasceu? Quem são seus pais?
3. Qual é o seu histórico educacional?
4. Onde ele mora agora?
5. Descreva o seu trabalho e seu histórico profissional.
6. Descreva suas finanças.

7. Descreva seus gostos para roupas, livros, filmes, lazer etc.
8. Quais são suas comidas favoritas?
9. Quais são suas atividades favoritas?
10. Quais são seus hobbies?
11. Descreva todos os traços marcantes de sua personalidade.
12. Ele é tímido ou extrovertido?
13. Ele é avarento ou generoso?
14. Ele tem superstições?
15. Ele tem fobias?
16. Quais foram os momentos traumáticos de sua vida?
17. Quais foram seus maiores triunfos?
18. Caso existam tais relações, como ele trata seus amigos, sua companheira e seus eventuais empregados ou servos.
19. Descreva suas crenças religiosas, do presente e do passado.
20. Descreva suas crenças políticas, passado e presente.
21. Quais são seus interesses comerciais e seus principais bens?
22. Ele tem algum animal de estimação?
23. Ele tem algum talento inusitado?
24. Quais são suas qualidades e ou poderes?
25. Qual é a melhor coisa que poderia acontecer com ele?
26. Qual a pior coisa que poderia acontecer com ele?

ANEXO B

QUESTIONÁRIO RESPONDIDO POR JEAN LIBERATO

A) QUESTÕES SOBRE O PROCESSO CRIATIVO DO DESIGNER NA CRIAÇÃO DE AVATARES

1. Qual é o primeiro passo para se criar uma personagem para o SL?

R – Normalmente as personagens no SL são consideradas extensões da vida de cada pessoa. Tanto que não costuma-se utilizar o termo usuário e sim residente para quem cria um avatar no mundo imersivo do SL. O processo criativo é bem simplificado, pois, não exige grandes conhecimento de design ou de manipulação gráfica, o próprio software de acesso já contém informações básicas e avatares pré-customizados a sua disposição. As pessoas também adquirem, naturalmente, acessórios de aparência e vestimentas para seus avatares, no mercado de bens virtuais (roupas, cabelos, corpos, peles, tatuagens, etc.).

2. Como as personagens são planejadas?

R – Considerando que a relação com o avatar é muito pessoal, cada residente opta por um estilo, ou mescla estilos sócio culturais para compor a representação físico-simulada de suas "personagens". Existem pessoas que constroem verdadeiras fichas com históricos de vida simulada. Mas a maioria dos avatares apenas nascem e iniciam a sua nova vida, sem dispêndio de muito tempo no planejamento de uma história mais elaborada para a sua segunda vida.

Como eu disse antes, os corpos, roupas, armas e todos os demais itens, podem ser comprados livremente num grande mercado global. Podemos citar como exemplo, que uma pessoa goste da cultura Punk Londrina. Com base nesta informação da vida real, ela transfere para seu avatar todas as características que considera necessárias para construir uma representação de um Punk Londrino.

3. Qual a base teórica e cultural para o designer dos Avatares?

R – Existem diversas culturas que influenciam a criação de itens voltados aos avatares, porém, como os residentes precisam de conteúdo constantemente, a cada dia surgem mais opções de composição dos avatares.

Vou responder sob o ponto de vista de quem fornece ao mundo produtos que permitam customizar seus avatares. Temos que estudar profundamente os detalhes culturais daquilo que estamos a oferecer, um bom exemplo foi um dos meus lançamentos de

peles (skins) com temática étnica. Não existia no mundo produção focada nas diversas etnias, então decidimos criar este segmento em 2008. A primeira personagem foi uma mulher indiana, note que o importante é apenas e somente a aparência física. Para isso tivemos que estudar as características físicas de uma indiana, considerada bela. Escolhemos como base a modelo Aishwarya Raij que nos serviu de inspiração para a criação do conjunto de pele e maquiagens chamado simplesmente de "Indian". Além da skin indiana desenvolvemos modelos orientais e uma africana. A aceitação do público foi imediata, tornando-se o produto mais procurado durante o ano de 2008 em todo o mundo.

4. Como se criam os figurinos das roupas e dos acessórios?

R – É necessário um grande estudo por parte dos desenvolvedores, pois, os mapas de texturização não são tão amigáveis. Estes mapas são normalmente editados em programas de edição gráfica convencionais, como Photoshop ou o Gimp. Após entender o funcionamento dos mapas de textura, uma pessoa terá que conhecer os diversos segmentos de mercado que existem no Second Life. Normalmente o nexo mais forte é o segmento fashionista, que tem também uma disputa muito acirrada; próximo a ele estão outros dois grandes nichos, o Gótico e o de customização de aparência/vestimentas para personagens de RPG's.

Um designer de roupas/figurino precisa estudar muito a cultura do mercado que deseja iniciar seus negócios. O exemplo mais bem sucedido da história do Second Life é uma loja chamada Gothcatz, que nasceu para atender um mercado muito exclusivo composto por góticos e nekos, porém suas roupas caíram no gosto popular o que a tornou a mais vendável de todos os tempos. Estima-se que já comercializou mais de 700 mil itens em sua loja, gerando um faturamento bruto aproximado de US\$ 1 milhão (dólares americanos, do mundo real mesmo) em cerca de 3 anos.

Pode-se conferir os modelos produzidos pela marca aqui: <http://www.gothicatz.com/>

5. As personagens vêm com traços de personalidade predefinidos?

R – Não, cada avatar tem sua personalidade definida pelo humano que o controla. Ou seja, são reflexos da existência real de cada pessoa a manipulá-los no Metaverso.

6. Como você percebe a demanda de mercado por personagens? Quais são os estilos de personagens mais procurados?

R – Naturalmente a demanda por customização é enorme. É certamente o maior mercado de consumo no Metaverso. Todos os novos residentes buscam modificar a sua aparência, para isso existem dois caminhos, o primeiro é editar você mesmo seus itens, porém, nem todo mundo consegue manipular imagens em programas gráficos; o outro

caminho é abastecer o seu avatar com dinheiro virtual (L\$ - Linden Dólares), através de cargas de dinheiro real pelo cartão de crédito, com este dinheiro a pessoa escolhe livremente o que comprar e como deseja que fique o seu avatar.

Os estilos são inúmeros, desde aqueles que buscam perfeição humana, até a criação de avatares que sejam seres mitológicos, como Dragões ou Demônios. Os mais procurados são os estilos Góticos, Steampunk, Furries, Cyberpunks, Dragões (tanto humanóides quanto reptilianos) e uma gama de tipos que compõe o universo do RPG (vampiros, lobisómens, anjos, magos, elfos, guerreiros, caçadores, fadas, etc.).

7. Enumere e explique em quantas partes se divide uma personagem ou quais itens são necessários comprar, ou criar, para se ter um Avatar customizado.

R – Um avatar é composto por camadas de texturização, aplicadas sobre um esqueleto padronizado, que é composto por um conjunto de imagens chamado de skin e uma base modelável conhecida como shape.

A aparência do avatar é dividida como segue:

- shape – esqueleto padrão customizável, através do módulo de edição de aparência dentro do próprio programa de acesso (viewer).
- cabeça (head) – acima do pescoço.
- tronco (upper body) – abaixo do pescoço e acima da cintura.
- partes inferiores (lower body) – abaixo da cintura.
- pele – aplica-se um desenho de pele para cada segmento (cabeça, tronco e partes inferiores), seguindo um mapa de texturização próprio, que será aplicado sobre o esqueleto customizável (shape), como se fosse uma tatuagem permanente. Neste desenho em geral replica-se o corpo nu, com padrões musculares e as vezes até mesmo genitália.

Acima desta base composta pelo shape e pela skin, pode-se anexar camadas de texturas ou até mesmo objetos. Desta forma você poderá vestir uma roupa íntima, sobre a base (shape+skin), acima desta pode vestir uma camiseta, acima desta uma jaqueta. O mesmo é permitido nas partes inferiores do corpo. Portanto existem ainda mais 3 camadas de texturização, que podem ser trabalhadas formando-se um conjunto de vestimenta completo.

Além da produção de roupas por texturização é possível complementar anexando objetos aos corpos dos avatares, como por exemplo, capas, cintas, espadas, armas, chapéus, capacetes, óculos, botas, etc.

Existe uma limitação de locais para anexar objetos, porém a lista é imensa e quase todas as partes do corpo permitem isso (ex.: mão direita, mão esquerda, testa, pescoço, cabeça, olhos, nariz, boca, pé direito, pé esquerdo, cintura, espinha, coxa, joelho, etc.).

8. Quando uma pessoa entra pela primeira vez no SL, ela já recebe um avatar gratuitamente? Como isso ocorre? Quem oferece e cria esses avatares? Qual é o procedimento para poder customizar, posteriormente, seu Avatar? Por exemplo, se alguém quer transformar um avatar normal em um Elfo, como se faz isso?

R - Sim, recebe um avatar básico, muito rudimentar, mas dentro do seu inventário já estão dispostos algumas variações um pouco mais bonitas, porém, já conhecidas como avatares básicos, criando assim um rótulo de novato/a para a pessoa.

Todos os itens ficam disponíveis em seu inventário. Tanto itens de sistema, quanto itens de customização, ou ambientação. Em relação aos avatares, quando uma pessoa deseja modificar o avatar padrão ela precisa ou adquirir novas partes do corpo ou avatares já pré-fabricados, ou ainda, moldar ela mesma (é a parte mais difícil).

Optando por moldar ela mesma, basta entrar no módulo de configuração de aparência e iniciar o processo. Como segue: <http://www.youtube.com/watch?v=GqbuMi5N97c>.

Para criar peças de roupas, também se utiliza o mesmo painel de edição interno. Mas para criar itens de grande qualidade será necessário conhecimento de edição gráfica: <http://www.youtube.com/watch?v=GePFiMQEI54>.

Mas existe o mercado interno, que já oferece avatares pré-fabricados e roupas, já prontas para uso. Neste caso a pessoa apenas utiliza o dinheiro que converteu em L\$ (Linden Dolar).

B) PERGUNTAS ESPECÍFICAS SOBRE O AVATAR DO DESIGNER

Obs: por favor, responda este questionário de duas formas.

I - Primeiro responda de acordo com seu planejamento inicial do Avatar (feito antes de o criar para o SL).

II - Depois responda de acordo com a história atual de seu avatar (desde que ele iniciou sua vida no SL até hoje).

I - Respostas de acordo com o planejamento prévio do Avatar.

1. Qual o nome do seu Avatar?

R – Liberato Lindman

2. Onde ele nasceu? Quem são seus pais?

R – Eu não esperava nada quando nasci na segunda vida, não tive pais, não teria família. Apenas esperei conhecer um novo mundo possível.

3. Qual é o seu histórico educacional?

R – Eu sou formado em Direito, desde 1998. Não advogo por opção. E levei isso junto com meu avatar para o Metaverso Second Life.

4. Onde ele mora agora?

R – não imaginava onde ele iria morar, mas desejava que tivesse um grande castelo medieval.

5. Descreva o seu trabalho e seu histórico profissional.

R – Sempre desejei que ele fosse um grande empresário no metaverso, desde o primeiro dia. Ele já nasceu com este propósito, baseado na história da chinesa Unshe Chung que conseguiu ganhar mais de 1 milhão de dólares, administrando terrenos virtuais.

6. Descreva como eram as finanças de seu Avatar?

R – Meu avatar nasceu com cerca de L\$50,000 (aproximadamente R\$500,00 em 2007) disponíveis investir e lucrar, tinha capital para criar empreendimentos dos mais diversos no SL. A meta inicial era dobrar este Capital Inicial em no máximo dois meses. Conseguiu multiplicar por cinco vezes o Capital Inicial em quinze dias de trabalho, chegando a excelente soma de L\$250,000 (cerca de R\$2.500,00 em 2007).

Isso o motivou ainda mais a trabalhar e entender as possibilidades de lucro no metaverso, criando a primeira grande meta que era de atingir um faturamento de L\$ um milhão (aproximadamente R\$10.000,00 em 2007) em sua conta. Meta atingida em 6 meses, trabalhando principalmente no mercado de terrenos (tornou-se dono de muitas ilhas/regiões e lotes residenciais).

7. Descreva quais eram os gostos para roupas, livros, filmes, lazer, etc.

R – Meu avatar no início vestia-se sempre com trajes sociais, tinha uma preferência por ternos de marca e tinha como lazer patrocinar festas, com DJs conhecidos no cenário mundial.

8. Quais eram as comidas favoritas dele?

R- ele não se alimentava, no SL não existe esta necessidade.

9. Quais eram as atividades favoritas dele?

R – Procurar pontos comerciais para abrir lojas de produtos ou franquias, comprar e revender terrenos, administrar ilhas/regiões e fazer amigos muito raramente. Sempre foi um viciado em trabalho, desde que nasceu no Metaverso.

10. Quais eram os hobbies favoritos dele?

R – Jogava em Cassinos todos os dias, principalmente nas roletas e nos caça níqueis. Após a proibição dos Cassinos ele começou a freqüentar um bingo permitido, chamado Zyngo. Jogava regularmente alguns L\$ nos diversos Zyngos que existem no SL. Também se divertiu um bom tempo correndo de Kart, mas apenas como amador, não chegou a ser profissional de corridas.

11. Descreva os traços marcantes da personalidade dele.

R – Empreendedor, sério, muito frio nas relações pessoais, busca criar contatos principalmente para realizar negócios. É generoso com amigos, cedendo casas e terrenos gratuitamente para os amigos que mais tem afinidade. É muito estudioso, principalmente sobre os mercados em que atua e sobre a história do Metaverso. É uma pessoa divertida, extrovertida, mas ao mesmo tempo seletiva na escolha de novos amigos.

12. Ele é tímido ou extrovertido?

R – No começo eu queria que meu avatar fosse mais extrovertido.

13. Ele é avarento ou generoso?

R – Desejei que fosse generoso.

14. Ele tem superstições?

R – Sim, as mesmas que eu.

15. Ele tem fobias?

R – Não no Metaverso. Apenas tem medo de golpes financeiros.

16. Quais foram os momentos traumáticos de sua vida?

R – Ele não tinha passado quando nasceu.

17. Quais foram seus maiores triunfos?

R – Idem pergunta 16.

18. Como ele trata seus amigos, sua companheira e seus eventuais empregados ou servos.

R – Inicialmente ele seria um patrão muito amigável e não teria escravos, somente funcionários remunerados. Não desejava ter sócios. Não tinha pretensões de casamento ou formação de família virtual.

19. Descreva suas crenças religiosas, do presente e do passado.

R – Nenhuma.

20. Descreva suas crenças políticas, passado e presente.

R – Nenhuma.

21. Quais são seus interesses comerciais e seus principais bens?

R – ao iniciar a segunda vida eu era apenas uma pessoa real, criando um avatar que teria como meta enriquecer no mundo paralelo, pois, seu alter ego (eu) havia falido na vida real há poucos anos antes e gostaria de compensar isso. Um acidente me colocou em afastamento profissional por 12 meses, quebrei o ombro, ficando impossibilitado de exercer a função de gerente geral de vendas.

Foi neste momento que conheci o Second Life e criei o interesse em comprar e revender coisas no mundo virtual. A meta era ganhar mais dinheiro no mundo virtual do que eu ganhava no mundo real com minha profissão.

22. Ele tem algum animal de estimação?

R – Eu não pensei em animais de estimação na criação do meu avatar.

23. Ele tem algum talento inusitado?

R – Eu não pensei em talentos na criação do meu avatar.

24. Quais são suas qualidades e ou poderes?

R – A única qualidade que ele tinha em sua concepção era a perseverança, que era reflexo da minha intenção quanto seu alter ego.

25. Qual é a melhor coisa que poderia acontecer com ele?

R – Ganhar mais do que meu salário na época, que era cerca de R\$ 5.000,00 ao mês.

26. Qual a pior coisa que poderia acontecer com ele?

R – Não atingir a meta e ter que abandonar o mundo recém descoberto, pois a rotina voltaria a ser a mesma de antes.

II - Respostas de acordo com a história atual de seu avatar (desde que ele iniciou sua vida no Second Life até hoje).

1. Qual o nome do seu Avatar?

R – Liberato Lindman

2. Onde ele nasceu? Quem são seus pais?

R - Nasceu em uma ilha padrão de nascimento, voltada ao público de língua inglesa, à época não existiam portais de nascimento para falantes de língua portuguesa, como atualmente. Não possui pais, nem família no Metaverso (muitas pessoas possuem, o meu avatar é um caso a parte).

3. Qual é o seu histórico educacional?

R - Meu avatar reflete o que eu sou na vida real, portanto sua formação é em Direito e ele apresenta isso em seu perfil. Ou seja, é um cidadão com nível superior completo.

4. Onde ele mora agora?

R – Em uma região própria, chamada Body, sua casa flutua a cerca de 3500m de altura, o acesso é restrito, permitindo apenas convidados visitarem o local. É uma casa de dois andares, com piscina, escritório, uma sala ampla e uma cozinha ampla.

5. Descreva o seu trabalho e seu histórico profissional.

R - Meu avatar é dono de uma rede de lojas de aparência, com cerca de 20 pontos comerciais espalhados pelo mundo virtual. Além disso, é um dos donos do 3.º maior RPG do mundo dentro do SL (temos cerca de 5000 players), os jogadores participam de uma simulação temática baseada em vampiros e lobisomens, onde disputam espaço com mais outras 4 raças distintas (humanos, anjos, dragões e demônios).

Além destas atividades meu avatar é um reconhecido comerciante de moeda virtual, trabalha no mercado de câmbio, abastecendo o mercado oficial e o mercado paralelo com moeda em troca de R\$ ou US\$.

E como atividade coletiva, entre o avatar e eu, ele/eu é dono do maior blog em língua portuguesa com posts regulares sobre o tema SL.

6. Descreva suas finanças.

R – Atualmente os negócios do meu avatar movimentam cerca de 1,5 milhões de L\$ no metaverso. A Linden Lab (criadora do Second Life) estima que apenas 200 avatares, dentre os mais de 19 milhões de cadastros conseguem realizar tal feito. Parte desta arrecadação serve para pagar os custos operacionais de meus empreendimentos, a diferença é convertida em R\$, que me serve de sustento na vida real (atualmente cerca de R\$3.500,00).

Em meses passados meu avatar chegou a ser lucrativo ao ponto de retirar do SL aproximadamente R\$19.000,00 em um único mês.

7. Descreva seus gostos para roupas, livros, filmes, lazer etc.

R – Atualmente visto meu avatar com um estilo misto, depende de minhas intenções. Normalmente ele encontra-se vestido em estilo gótico/vampírico, porém com elementos da cultura SteamPunk. Mas muitas vezes ele veste-se como um empresário, com ternos e gravatas de alta qualidade.

8. Quais são suas comidas favoritas?

R - Meu avatar alimenta-se apenas de sangue e da alma das vítimas de suas caçadas.

9. Quais são suas atividades favoritas?

R – Gosto de viajar pelo mundo 3D, a procura de lugares interessantes, com projetos belos de design. Mas a atividade que considero mais interessante no SL é a abertura de novos pontos comerciais, criação de lojas novas para revender meus produtos. Atualmente estou convertendo parte dos produtos em uma nova marca que funcionará no sistema de franquias, pagando 50% de comissão de vendas para os franqueados/parceiros.

10. Quais são seus hobbies?

R – O meu avatar tem como hobby caçar vítimas para pontuar no sistema de RPG que sou dono, porém, não consto no sistema de rankeamento, pois, poderia causar problemas com os jogadores, tendo em vista que sou um dos dois donos. Mesmo assim, gosto de ser dono das "almas" de alguns avatares, atualmente tenho umas 600 almas sob meu domínio. Visite o site do jogo The Destiny (www.slvampire.com).

11. Descreva todos os traços marcantes de sua personalidade.

R – Meu avatar é muito centrado, praticamente imerge no metaverso para trabalhar, é um trabalhador compulsivo. Não se relaciona com facilidade, não paquera, não costuma cultivar novas amizades. Portanto é considerado por muitos como um avatar arrogante.

Na verdade é uma forma de defesa, pois, como seu foco é prosperar nos negócios e arrecadar o máximo possível de L\$ (Linden Dólares), não deve dar margens a desvios de atenção. Fechando o avatar consigo trabalhar de forma mais centrada.

12. Ele é tímido ou extrovertido?

R – Extrovertido, mas não é aberto a novos relacionamentos ou amizades.

13. Ele é avarento ou generoso?

R – Muito avarento ehehehehe

14. Ele tem superstições?

R – Não tem superstições.

15. Ele tem fobias?

R – Sim, a de ser hackeado por algum usuário interessado em seu dinheiro.

16. Quais foram os momentos traumáticos de sua vida?

R – O momento mais traumático foi quando a grande sociedade que ele teve foi desfeita por motivos baixos. Ele foi um dos criadores da maior marca de skins e shapes do SL, éramos um grupo de 4 pessoas, porém, foi o Liberato Lindman quem descobriu os talentos, uniu-os e traçou as estratégias comerciais para o desenvolvimento da marca conhecida como Soul Skins. Em janeiro de 2009, uma das designers exigiu a saída dele da sociedade, apenas interessada na fatia de seu faturamento mensal com a marca (que era aproximado de R\$10.000,00 por mês em dinheiro real).

Os outros dois participantes da marca concordaram com a sócia que exigia a saída e expulsaram Liberato da sociedade. Isso causou sérios danos em seus negócios, porém, forçou-o a diversificar os investimentos, fazendo com que ele iniciasse a sua participação no mercado de sistemas de RPG, que estava no início. Mas a situação foi muito traumática, pois, reduziu a renda mensal real do alter ego (eu) em menos da metade do que realizava antes.

17. Quais foram seus maiores triunfos?

R – Liberato Lindman tornou-se uma das maiores referências sobre o tema Mundos Virtuais no Brasil, sendo convidado por jornais, revistas, sites, empresas e universidades para divulgar o que é, e como é, o metaverso Second Life. Como realiza lucro em um mundo virtual e também se tornou editor do maior blog de informações sobre o tema em nosso idioma.

Um grande triunfo é conseguir manter-se financeiramente através do desenvolvimento e da comercialização de itens e bens virtuais no metaverso. Seu alter ego não mais trabalha da forma convencional, é uma pessoa que mantém sua família através do lucro obtido com seu avatar.

18. Caso existam tais relações, como ele trata seus amigos, sua companheira e seus eventuais empregados ou servos.

R – Tenho amigos, posso afirmar certamente que dois dos meus melhores amigos da atualidade são pessoas que se relacionam comigo através dos seus avatares. Um deles é meu atual sócio no desenvolvimento de sistemas de RPG, o outro é o designer que nos apresentou e nosso ex-sócio.

Não sou casado no metaverso. Não me relaciono com mulheres virtuais, pois, minha esposa não aceitaria isto, mesmo sabendo que trata-se de uma situação "irreal", porém, para ela o sentimento é o mesmo da vida real.

Meus empregados são sempre bem remunerados no Second Life. Normalmente trabalho com o sistema de comissionamento sobre os resultados. Um exemplo ocorre em nosso sistema de RPG (The Destiny – www.slvampire.com), onde todos os designers de objetos recebem 25% sobre a vendagem dos seus itens.

19. Descreva suas crenças religiosas, do presente e do passado.

R – Meu avatar não tem religião, é um híbrido de vampiro com lobisomem que manter a sua forma humana. É defensor da teoria da máscara, não revelando a ninguém sua condição de vampiro híbrido e rei do clã Incubus. Antes de desenvolver seu sistema de RPG, não gozava de nenhuma religião ou crença.

20. Descreva suas crenças políticas, passado e presente.

R – Meu avatar não é engajado politicamente, mas podemos classificá-lo como um liberal-monarquista.

Sua principal atividade política social é a participação de grupos de combate a clonadores de itens. Ajuda a policiar este tipo de crime virtual regularmente, pois, causa danos enormes aos seus negócios, portanto, tem interesse direto no combate a pirataria de bens virtuais, participando de fóruns, grupos e reportando à empresa dona do Second Life e em seu blog, quando descobre clonadores e/ou residentes que praticam a pirataria de itens.

21. Quais são seus interesses comerciais e seus principais bens?

R – A meta do meu avatar atualmente é recuperar o faturamento anterior, superior a 1.500.000L\$ ao mês. Tem pretensões de criar um continente voltado ao público brasileiro, unindo a cultura local com o comercio de itens e serviços.

Seria um conjunto de várias regiões no Second Life, mas gerenciado a partir de um portal de acesso próprio, com serviços voltados para a compra e a venda de itens, moeda, terrenos e oferecendo assinaturas mensais que garantirão itens exclusivos e casas para os pagantes.

Em relação ao mercado de RPG, deseja tornar o seu jogo o número 1 do mundo, para isso precisa atingir a meta de 20 mil jogadores.

E em suas lojas de roupas, skins, shapes e acessórios, pretende ampliar a sua presença física no mundo, saindo das atuais 20 lojas para mais de 150 em no máximo 10 meses. Para isso está preparando um sistema de franquias. Que remunerará o parceiro em 50% sobre o total de vendas realizado.

22. Ele tem algum animal de estimação?

R – Sim, um mini dragão, que às vezes fica postado sobre seu ombro esquerdo.

23. Ele tem algum talento inusitado?

R – Não possui talentos inusitados.

24. Quais são suas qualidades e ou poderes?

R – Como um Vampiro de primeira geração, pode converter outros avatares em vampiros, mas é um dos semideuses do seu RPG estando acima de todos os reis e chefes de clãs. Seus poderes são voltados a beber sangue das vítimas e roubar as suas almas. Mas ele tem feito pouco isso, pois, está focado em resolver os problemas financeiros que está enfrentando atualmente, com um faturamento bem abaixo do planejado. Precisa dobrar este faturamento, para voltar a se divertir no metaverso.

25. Qual é a melhor coisa que poderia acontecer com ele?

R – Voltar a realizar um lucro superior a 2 milhões de L\$ (Linden Dólares) ao mês.

26. Qual a pior coisa que poderia acontecer com ele?

R – Ter sua conta banida permanentemente do Second Life, por qualquer que seja o motivo.

ANEXO C
TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO E
EXIBIÇÃO DE ENTREVISTA E IMAGEM



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA USO E EXIBIÇÃO DE ENTREVISTA E IMAGEM

Pelo presente instrumento, eu, abaixo firmado e identificado, autorizo, graciosamente, a aluna Luciana Espíndola Corrêa Louro, portador (a) do CPF: 02072772907, a utilizar minha entrevista, a ser veiculada, primariamente, no material em texto desenvolvido como dissertação de Mestrado, ou ainda destinadas à inclusão em outros projetos educativos, livros e artigos organizados e/ou elaborados pela aluna, sem limitação de tempo ou de número de exposições.

Esta autorização inclui o uso de todo o material criado que contenha a entrevista concedida no dia 01/07/2010, bem como das imagens cedidas na mesma data pelo entrevistado, pela aluna, da forma que melhor lhe aprouver, notadamente para toda e qualquer forma de comunicação ao público, tais como material impresso, CD ("compact disc"), CD ROM, CD-I ("compact-disc" interativo), "home video", DAT ("digital audio tape"), DVD ("digital video disc"), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exposições, no Brasil e/ou no exterior, através de qualquer processo de transporte de sinal ou suporte material existente, ainda que não disponível em território nacional, sendo certo que o material criado destina-se à produção de obra intelectual organizada e de titularidade exclusiva da aluna Luciana Espíndola Corrêa Louro, conforme exposto na Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).

Na condição de titular dos direitos patrimoniais de autor da série de que trata o presente, a aluna poderá dispor livremente da mesma, para toda e qualquer modalidade de utilização, por si ou por terceiros por ela autorizados para tais fins. Para tanto, poderá, a seu único e exclusivo critério, licenciar e/ou ceder a terceiros, no todo ou em parte, no Brasil e/ou no exterior, a título gratuito ou oneroso, seus direitos sobre a mesma, não cabendo a mim qualquer direito e/ou remuneração, a qualquer tempo e título.

São Paulo, 28 de fevereiros 2011.

Assinatura: _____

Nome: Leon C. Liberato Sanchez

CPF: 149.411.768-12