

## **IV Encontro de Pesquisa PUCSP/TIDD 2011**

Ana Paula Narciso Severo – [apanarse@gmail.com](mailto:apanarse@gmail.com)  
Professora Dra. Maria Lucia Santaella Braga  
*Design digital e inteligência coletiva*



### **A Customização do Avatar nos Games**

A customização nos jogos eletrônicos pode ser entendida em muitos níveis, mas normalmente envolve um conjunto de opções disponíveis a escolha do jogador. Um pouco mais de investigação sobre o tema permite perceber que existe pouco ou quase nada sobre a customização relacionada diretamente aos games. Por esse motivo, buscou-se começar a pensar o assunto a partir de disciplinas que se dedicaram a uma pesquisa mais aprofundada do tema.

O termo customização é amplamente estudado pelo marketing e um de seus principais autores, Kotler (1999) o define como a chance de oferecer ao consumidor, opções através das quais ele possa adaptar determinado produto ou serviço às suas preferências. Nesse sentido, podemos entender que a customização constitui-se a partir dessas escolhas que são oferecidas dentre opções limitadas e pré-definidas.

No que diz respeito aos games, um artigo recente sobre *music customization* (Wharton e Collins, 2011) traz uma discussão interessante a respeito do termo, quando o diferencia da palavra personalização que, frequentemente é utilizada de forma intercambiável com customização.

Nos jogos eletrônicos há diferentes tipos de conteúdos que podem ser utilizados pelos jogadores e adaptados às suas preferências. O fato de existir tal distinção, seja pela criação, utilização ou pela disponibilidade dos conteúdos, exige também que estes sejam entendidos de formas distintas. Dessa forma, existem o conteúdo criado e disponibilizado pelos desenvolvedores para o uso dos participantes do jogo, que os autores Wharton e Collins (2011) chamam de customização, e o conteúdo *extra game*, criado pelos próprios jogadores e fãs de determinado jogo, a que os autores dão o nome de personalização. Para resumir, o conteúdo utilizado pelos jogadores em suas escolhas pode ser criado, editado e disponibilizado por desenvolvedores (customização) ou criado, editado e disponibilizado pelos próprios usuários (personalização).

Diferenciado os dois termos, acredito que a personalização pode funcionar como um indício da busca dos jogadores por uma customização mais livre, onde eles possam melhor expressar suas preferências. Há casos de personalização que acabam sendo aproveitados pelos desenvolvedores e incorporados como novas formas de customização, atingindo um padrão a

ser utilizado em games posteriores e em atualizações de jogos já publicados. Mas nem sempre a personalização pode ser uma boa opção para o jogo, devido ao fato de, muitas vezes, vir a alterar o contexto, sair do significado pretendido ou distorcer o propósito daquele universo.

A pesquisa desenvolvida durante os dois anos de mestrado que se seguiram (2009-2011) teve como objetivo, investigar o processo de customização de avatares nos games a fim de identificar atributos que atuassem diretamente na relação entre jogador e jogo, visto que o avatar se constitui como um mediador dessa relação, balanceada através das características que o compõem.

Com esse objetivo, iniciou-se a pesquisa através de um estudo sobre a personagem na narrativa em geral - aplicada desde a literatura até os meios digitais - observando que, ainda nas narrativas literária, teatral e cinematográfica as características e atributos da personagem podiam justificar seu comportamento e suas ações, bem como contextualizar e influenciar diretamente no enredo.

Outro ponto levantado em relação às personagens na narrativa foi o de que, na medida em que nos identificamos com uma personagem, ela passa a nos representar, quer seja em termos visuais e/ou atos, assim como também nos canalizará de alguma forma para o universo interior da obra.

A atribuição das características dessas personagens pode se dar de diversas formas, dependendo do meio em que ela se apresenta. Mas a personagem de síntese (ou personagem digital) consegue reunir e transformar os aspectos das personagens dos demais meios, criando um novo universo de características que irão compô-la e oferecendo-se a uma incorporação mais ousada através da mediação entre interator e sistema.

Podemos encontrar uma infinidade de personagens digitais em espaços virtuais como em sites, comunidades, games, programas de mensagens instantâneas etc. Nos games, as personagens são muitas e podem assumir diferentes funções em relação a sua interação com o jogador. Dentre elas o avatar se apresenta como uma personagem no momento da incorporação e controle do jogador sobre seu corpo virtual.

O conceito de avatar utilizado na pesquisa identifica-se mais com o do termo originado no hinduísmo, no sentido de que o avatar é uma corporificação do jogador, corporificação esta que só pode ser considerada enquanto este conduz determinado corpo virtual e interage através dele no ambiente. É o momento em que o jogador coloca-se no outro mundo, agindo nele através de um corpo virtual.

A maior parte dos ambientes que permitem uma incorporação do avatar proporcionam experiências que só podem ser vivenciadas através desse corpo virtual. Nesse sentido, o avatar será o mediador da nossa

experiência, regulando a participação e interação com o ambiente virtual por meio de seus atributos e limitações, além de oferecer a oportunidade de experimentarmos novas subjetividades.

A customização tem sido bastante utilizada pelo mercado recente de games, e é cada vez mais comum encontrarmos algum tipo de escolha customizável relacionada a elementos presentes nesse universo. Quando navegamos entre as opções disponíveis pelo jogo através da customização, não fazemos mais do que procurar uma opção que nos deixe mais a vontade dentro de determinado ambiente.

Com respeito ao avatar, a customização pode ser oferecida através de dois tipos de atributos: os ornamentais e os funcionais (Adams e Rollings, 2007). Os atributos funcionais interferem diretamente na interação do avatar com o ambiente e servem para equilibrar o jogo, enquanto os ornamentais estão presentes mais como um complemento visual.

A chave da customização do avatar parece encontrar-se na dosagem desses dois tipos de características, principalmente porque os atributos funcionais podem desenvolver funções ornamentais e vice-versa. Os atributos ornamentais não só complementam o sentido do ambiente como também contextualizam e servem como uma espécie de *feedback* dos atributos funcionais. Por sua vez, todo atributo funcional tem sua parte

ornamental e esta parte pode variar de acordo com o poder de funcionalidade desse atributo.

Mas apesar de a customização oferecer ao jogador opções pelas quais ele possa se inserir de modo mais satisfatório em determinado contexto, bem como expressar seus gostos e preferências individuais em um ambiente, ela nem sempre é considerada a melhor opção para o avatar.

No caso de games dotados de um herói avatar concebido de uma estrutura de características que o constituem e o fazem conhecido dos jogadores, é necessário um pouco mais de cuidado quanto aos atributos customizáveis. Por mais que se possa trocar uma roupa, acessório ou arma, qualquer característica que venha a deformá-lo ou descaracterizá-lo pode ser fatal.

## BIBLIOGRAFIA

ADAMS, Ernest. ROLLINGS, A. (2007). Game Design and Development: Fundamentals of Game Design, New Jersey: Pearse Prentice Hall.

CAMERON, Andy (1995) Dissimulation, Imaginary Futures, [Online]. Disponível em: <[http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/16/dissimulations-by-andy-  
cameron/](http://www.imaginaryfutures.net/2007/04/16/dissimulations-by-andy-cameron/)>

CASTRONOVA, Edward (2003) Theory of the Avatar, CESifo Working Paper Series, 863 [Online] Disponível em: <http://ssrn.com/abstract>

COLLINS, Karen. WHARTON, Alexander (2011) Subjective Measures of the Influence of Music Customization on the Video Game Play Experience: A Pilot Study. Game Studies, 11, 2.

KOTLER, P. (1999) Kotler on marketing: how to create, win, and dominate markets, New York: Simon and Schuster.

SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. (2004) Rules of Play: Game Design Fundamentals, Massachusetts: MIT Press.

SEVERO, Ana Paula N. (2010) Incorporando personagens: a escolha, a customização e a evolução do avatar no game. [Online] Disponível em: [http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full\\_A&D\\_12.pdf](http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/artanddesign/Full_A&D_12.pdf)

SEVERO, Ana Paula N. (2011). A Estética da Personalização do Avatar nos Processos Imersivos em Jogos Eletrônicos. Dissertação de mestrado.