

Colen, E. M. & Queiroz e Melo, M. de F. A. de (2010). Os avatares como mediadores no jogo de papéis. *Pesquisas e Práticas Psicossociais* 5(1), 017-029.

Resumo

Abordando as formas contemporâneas de ludicidade, a proposta do presente trabalho foi compreender aspectos que influenciam na construção dos avatares, aqui considerados como personagens de MMORPGs. O uso da Teoria Ator-Rede como suporte teórico metodológico ajudou-nos a entender esse movimento em que socialidade e materialidade se mesclam. Para compreender esse fenômeno que se dá entre a realidade concreta e a virtual utilizou-se um método de pesquisa em internet denominado "netnografia". Foi selecionado o jogo *World of Warcraft* e, com a imersão em seu ambiente, foram feitas observações da dinâmica do espaço e entrevistas com alguns sujeitos. Durante nossa imersão vimos que a identidade virtual é construída pelo acúmulo de conexões cujo centro gravitacional não está no modelo 3D e sim nas relações estabelecidas com os elementos do jogo e que aquilo que os sujeitos mais levam de si para sua vida virtual são seus repertórios de habilidades.

Palavras-chave: Teoria Ator-Rede; avatares; lúdico; MMORPG.

Abstract

Approaching the contemporary forms of the ludic, the purpose of this study was to understand aspects that influence the construction of avatars, here considered characters in MMORPGs. The use of the Actor-Network Theory as a methodological theoretical support helped us to understand this movement in which sociality and materiality are blended. To understand this phenomenon that occurs between concrete reality and virtual reality, a method of research on the Internet called "netnography" was used. The game *World of Warcraft* was selected, and, with the immersion in its environment, observations about the space dynamics were made and some subjects were interviewed. During our immersion we saw that the virtual identity is constructed through the accumulation of connections whose gravity center is not in the 3D model, but in the relations established with the elements of the game, and that what the subjects most take of themselves to their virtual lives is their skills repertoires.

Keywords: Actor-Network Theory; avatars; ludic, MMORPG.