

Avatares e identidade em jogos digitais em realidade virtual: estudo sobre o fenômeno de *mirror dwellers* no jogo VRChat.

Palavras-Chave: realidade virtual, espelhos, VRChat

Autores(as):

Matheus Macedo Gravalos, DMM – IA

Prof. Dr. Paulo César da Silva Teles (orientador), DMM - IA

1.0 INTRODUÇÃO

Jogos digitais são uma mídia de extrema importância social, cultural e educativa na nossa sociedade atual. Williams (2006) aponta que essa mídia tem um forte potencial de se tornar um “terceiro lugar”, fenômeno descrito por Oldenburg (1999) que constata em sua obra um lugar além do trabalho ou lar em que pessoas na nossa sociedade frequentam para terem relações sociais.

Com ênfase em jogos online, a sensação de “terceiro lugar” ganha potência pela gama de maneiras possíveis de se interagir com outras pessoas instantaneamente e muitas vezes por um objetivo mútuo, por exemplo: ganhar uma partida competitiva. Além da interação entre jogadores, há questões pensadas sobre a interação entre humanos e a máquina ou até mesmo jogadores consigo mesmo. Um exemplo de questões levantadas sobre isso seria a da hiperidentidade (também sendo uma teoria utilizada para outras mídias sociais em massa na internet), segundo Wolf e Perron (2003) ao se adentrar em uma rede de socialização virtual, cada usuário cria em si uma identidade diferente da sua real e em cada espaço de socialização, há uma identidade diferente para o usuário.

Se tratando então de jogos digitais, essa identidade virtual ganha mais complexidades, uma vez que há a possibilidade de no jogo haver avatares tridimensionais controlados pelo usuário. O grau de complexidade dessa identidade expande quando falamos sobre jogos em realidade virtual, onde a interação usuário-máquina é mais imersiva ao se utilizar sensores que copiam os movimentos das pessoas para seus avatares.

1.1 Identidade e Avatares

Um tópico essencial abordado durante o projeto são as relações entre os avatares, representações visuais e controláveis de jogadores em um jogo, e a identidade desses jogadores, voltando aos jogos em realidade virtual. Taylor (2002) explica que avatares em jogos digitais não são somente um objeto visual representando o jogador em um espaço, mas sim uma identidade construída para e por jogadores no ato de jogar. O autor ainda explica que os avatares, principalmente em jogos online, colocam na identidade virtual dos jogadores uma presença virtual, social e cultural, abrindo possibilidades de expressões e comunicação com outros jogadores a partir de uma identidade própria no avatar.

Ao se comparar tais conceitos direcionados para jogos em realidade virtual como o VRChat, como mostrado por Krell e Wetmann (2023), são amplificados pelos controles corporais dos avatares impulsionados pelos equipamentos e a intensidade de personalização imersiva proposta pela realidade virtual, sendo possível ocorrer experiências corporais e sociais intensas e íntimas entre jogadores.

1.2 Estudo de caso: o fenômeno de *mirror dwellers* em VRChat

VRChat é um jogo em realidade virtual que visa a socialização entre jogadores. Dentro do game, jogadores podem criar e personalizar de inúmeras maneiras seus personagens e avatares, assim como os mundos virtuais em que se encontram. Tais avatares e mundos personalizados são compartilháveis entre jogadores, resultando em diversas experiências feitas pela comunidade do jogo com objetivos específicos, como mini-jogos em mundos específicos ou até cafês virtuais visando interação social e conversas.

Na imersão proporcionada pelo jogo e suas infindas personalizações possibilitaram que diversos tipos de jogadores fossem categorizados pela própria comunidade, aparecendo os denominados *mirror dwellers* ou “habitantes do espelho” em tradução livre. Esses “habitantes do espelho” seriam jogadores que em que, com alguma frequência, passariam longos períodos se olhando nos espelhos virtuais no jogo, em silêncio, disputando o espaço de outros jogadores pelo objeto virtual. (THIBAUT; BUJIC, 2022).

O fenômeno social dos *mirror dwellers* chama atenção, uma vez que, se conectado à relação entre jogadores e seus avatares, ampliados pela experiência da realidade virtual, pode ser uma oportunidade de se compreender melhor a corporalidade e suas relações com jogadores na realidade virtual. Abrindo espaço para entender como a mente humana entende o corpo em mundos virtuais e como isso afeta a experiência do usuário desses mundos.

Thibault e Bujic (2022) em seu trabalho visam compreender mais sobre o fenômeno, com uma ênfase em teorias da cultura da internet. Porém, não há tanta ênfase sobre a corporalidade e compreensão dos jogadores que se olham no espelho, uma vez que em sua pesquisa buscam somente relatos em fóruns.

A partir do fenômeno dos “habitantes do espelho” (tradução livre), o objetivo principal do projeto é de entender a relação entre jogadores e seus avatares em mundos virtuais, utilizando a relação entre esses dois ao introduzir um espelho nessa experiência. A partir de então, é possível elaborar outros objetivos necessários para responder a este primeiro:

- Entender qual a relação entre os jogadores e a identidade virtual dos seus avatares, abrangendo questões como: personalidade, corporalidade, gênero, sexualidade e sensações.
- Qual a importância da aparência dos avatares utilizados pelos jogadores em mundos virtuais e como a personalização desses personagens influenciam na experiência do jogar.
- Qual é o grau de liberdade criativa que o jogo VRChat dá aos seus usuários para personalizar suas jogatinas, personagens e mundos e como isso influencia nas expressões de identidades virtuais.

2.0 METODOLOGIA

Durante a realização da pesquisa a metodologia foi dividida em três etapas. Primariamente foi realizado a leitura e pesquisa em fontes bibliográficas quanto ao tema do projeto, sendo coletado informações teóricas e conceituais sobre o significado de espelhos, funcionamento de dispositivos de realidade virtual e comportamento de pessoas em ambiente virtuais.

Em seguida houve a realização de heurísticas de jogabilidade do VRChat, enfatizando a utilização dos espelhos virtuais, funcionando dos sistemas de customização do visual dos personagens e a jogabilidade geral do game.

Por fim pretende-se realizar um teste prático com voluntários, seguindo as normas do CEP-CHS, a fim de coletar dados qualitativos quanto a utilização de espelhos virtuais para a visualização de avatares e as sensações causadas por esses. Após a realização das três etapas, os dados e informações coletados serão cominados e analisados em conjunto visando a busca de uma possível hipótese para o fenômeno de *mirror dwellers* e as perguntas mencionadas no objetivo da pesquisa.

2.1 Pesquisa bibliográfica

Aprofundando sobre a bibliografia encontrada durante a pesquisa, foi procurado por livros e publicações científicas relacionadas com alguns temas específicos pré-definidos: outras pesquisas relacionadas com identidade e avatar em VRChat; significações do espelho para o ser humano; funcionamento de equipamentos de realidade virtual; relação de identidade em mundos virtuais; relação entre “se olhar no espelho” e identidade.

2.2 Heurísticas de Jogabilidade

Nessa etapa da pesquisa, foi analisado a jogabilidade do VRChat a fim de entender como jogadores interagem com o mundo virtual e seus avatares. Para isso, foram realizadas perguntas a serem respondidas sobre o assunto após jogatinas a fim de entender as customizações de avatares, a interação desses com o usuário e com outros jogadores. Durante essa etapa, também foi procurado como é realizado a criação de avatares e mundos virtuais por jogadores, uma vez que o jogo permite a importação de ambos por membros da comunidade de jogadores.

2.3 Teste Prático

Ainda não tendo sido realizado durante a escrita do presente resumo, nessa terceira etapa pretende-se realizar testes práticos com voluntários a fim de coletar dados de como pessoas compreendem seus avatares e identidades ao se olharem em espelhos virtuais.

Seguindo as orientações do CEP-CHS, após o projeto submetido à sua aprovação ser liberado, voluntários serão convidados a sessões curtas utilizando um óculos de realidade virtual, inseridos em um cenário simples criado no próprio VRChat onde haverá somente um espelho e algumas opções de avatares.

Durante o tempo do teste, os usuários poderão livremente trocar de avatares e se visualizarem no espelho virtual, sendo orientados a experimentarem todos os avatares disponíveis. Em seguida, responderão um formulário com perguntas descritivas sobre as sensações que tiveram na experiência, diferenças entre avatares, momentos, avatares ou movimentos que chamaram a atenção, entre outros.

3.0 RESULTADOS E CONCLUSÕES

A etapa mais extensa realizada durante a pesquisa foi a busca e leitura bibliográfica, uma vez que o tema do projeto mescla conceitos subjetivos em relação ao espelho e identidade com especificações técnicas do funcionamento de um óculos de realidade virtual.

3.1 Conceituação da pesquisa

De início se procurou publicações científicas de pesquisas semelhantes sobre identidade realizadas para o VRChat, buscando inspirações de conteúdos a serem buscados, fontes primárias e anterioridades quanto ao tema. Durante esse momento foi descoberto publicações semelhantes à pesquisa, com ênfase à de Thibault e Bujić (2022), que, como citado anteriormente, em seu trabalho buscam compreender o fenômeno de *mirror dwellers* a partir da análise de postagem sobre o assunto em

fóruns e utilizar teorias da cultura da internet para explicar o fenômeno. Além disso, foi encontrado os trabalhos de Zhang e Juvrud (2024) e Krell e Wettmann (2023), abrindo espaço para se pensar e discutir sobre a identidade, expressão de gênero e corporalidade na realidade virtual.

Após essa busca inicial a atenção foi voltada para a relação do espelho para com o ser humano, explorando o significado do objeto reflexivo em diferentes campos das ciências humanas. Na perspectiva psicológica foi estudado na simbolização do espelho para seres humanos, principalmente ligado ao “eu” visto que é uma das formas de nos reconhecermos visualmente, tendo isso certa importância na infância, como descrito por Lancan (1975).

Ainda na infância, Winnicott (1975) entende a mãe como um papel de espelho para bebês, uma vez que veem ela como uma ponte entre a criança e o mundo externo. Outra perspectiva percebida ainda na psicologia foi de Jung (2008), onde ele entende o arquétipo do espelho, principalmente em sonhos, como uma forma inconsciente pela busca do autoconhecimento. A perspectiva psicológica como uma possível hipótese para compreender a relação entre jogadores e identidades virtuais, uma vez que o que é visto no mundo virtual difere do corpo real dos usuários.

Saindo da psicologia, Baudrillard (1991) traz uma perspectiva que pode ser relacionada ao espelho como uma máscara da realidade, a representando, porém, já com distorções, o autor ainda fala sobre a hiperrealidade nas redes sociais digitais, podendo ser entendida como um “espelho” (leia-se reflexo) da realidade, porém irreal.

Além disso, foi encontrado o conceito de fantasmas de Felinto (2008), onde esses seriam presença e ausência simultaneamente, referindo-se à capacidade da tecnologia de realizar representações materiais e imateriais ao mesmo tempo. O autor também aborda a fantasmagoria tecnológica, uma vez que imagens técnicas seriam espectros mediados por aparatos, sendo passível de comparações à dualidade de se observar em um espelho em realidade virtual, uma vez que o corpo pode parecer estar e não estar no mundo virtual simultaneamente.

Outros dois atores que podem auxiliar na compreensão do fenômeno seriam Taylor (2002) e Turckle (1995) que, apesar das distinções em seus trabalhos, ambos abordam a identidade em ambientes virtuais. O primeiro trazendo avatares customizáveis como formas de expressão identitária e o segundo abordando os diferentes “eus” digitais, indo de encontro com a lógica tradicional de identidade única nos ambientes virtuais.

3.2 Informações sobre jogabilidade

Durante a segunda etapa da pesquisa, onde há a análise do jogo, foi possível compreender melhor o funcionamento dos avatares, jogabilidade e customização do VRChat.

O jogo permite uma infinita variedade de avatares criados pelos desenvolvedores, mas em sua maioria pela comunidade de jogadores. Esses podem desenvolver avatares modelados em 3D e customizar diferentes características desses, desde aparência do corpo, tamanho, modificar expressões faciais e corporais a partir de gestos com a mão e até mesmo modificar os *emotes* desses avatares (animações pré-configuradas dos avatares acionadas a partir de comandos no jogo), portanto abrindo infinitas possibilidades de representação e expressão de identidade.

Além disso, o espelho se torna um objeto virtual importante na rotina dos jogadores, uma vez que com a infinidade opções de avatares, esses podem passar bons tempos testando e olhando diferentes personagens, utilizando o espelho como método de visualização e aprovação desses, porém, a atividade de escolher avatares ainda se diferencia de “habitar” os espelhos, uma vez que esses se concentram em observar seu corpo e movimentações tirando o foco na aparência do avatar.

Também foi notável a importância dos avatares para a comunicação com outros usuários dentro do jogo, uma vez que, além dos *emotes* e expressões citadas anteriormente, por o jogo utilizar o mapeamento de movimento do corpo (como mãos e cabeça) e copiar o movimento para os avatares, esses se tornam o principal recurso de comunicação não-verbal entre os jogadores. Além de, caso haja avatares iguais ou que representem personagens de uma mesma história ou narrativa, os jogadores tendem criar comunicação e laços com mais facilidade.

Outro dado importante a ser mencionado é o suporte dado pelos desenvolvedores do jogo para a criação de novos avatares e mundos virtuais personalizados. Além dos recursos e informações disponibilizadas pela comunidade de jogadores, em sites oficiais do jogo é possível encontrar documentações de como criar e inserir esses novos personagens e mundos no VRChat, tanto para uso próprio quanto deixar disponível para a comunidade.

3.3 Conclusão e Prospecções

A partir das informações coletadas durante toda a pesquisa foi possível perceber a importância dos avatares na expressão de identidade virtual, com maior ênfase na realidade virtual, uma vez que esses realizam papéis além da expressão somente imagética do jogador, mas também corporal, com a posição dos membros e movimentações conforme as realizadas na realidade. E a importância da customização desses personagens para a diversidade representativa de identidades online.

Ademais, ainda há diversas análises e comparações a serem realizadas entre os dados coletados com a bibliografia, além da realização de testes práticos para adicionar mais observações à pesquisa, visando reunir o que foi encontrado nas três metodologias em uma única hipótese para a pesquisa.

4.0 BIBLIOGRAFIA

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

FELINTO, Erick. A imagem espectral: comunicação, cinema e fantasmagoria tecnológica. 2. ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2008.

JUNG, C. G. O Homem e seus Símbolos. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KRELL, F.; WETTMANN, N. Corporeal Interactions in VRChat : Situational Intensity and Body Synchronization. *Symbolic Interaction*, v. 46, n. 2, p. 159–181, maio 2023.

LACAN, Jacques. 1975. Le séminaire de Jacques Lacan: Les écrits techniques de Freud, 1953 1954. Seuil.

OLDENBURG, R. The great good place: cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community. Cambridge (Mass.): Da Capo press, 1999.

TAYLOR, T. L. Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. Em: SCHROEDER, R. (Ed.). The Social Life of Avatars. Computer Supported Cooperative Work. London: Springer London, 2002. p. 40–62.

THIBAUT, M.; BUJIC, M. “Mirror Dwellers”: Social VR, Identity and Internet Culture. Conference: Digital Games Research Association (DiGRA 2022). Krakow, Poland, jul. 2022.

TURKLE, S. Life on the screen: Identity in the age of Internet. New York: Simon & Schuster, 1995.

WILLIAMS, D. Why Game Studies Now? Gamers Don't Bowl Alone. *Games and Culture*, v. 1, n. 1, p. 13–16, jan. 2006.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975

WOLF, M. J. P.; PERRON, B. The video game theory reader. New York: Routledge, 2003.

ZHANG, J.; JUVRUD, J. Gender expression and gender identity in virtual reality: avatars, role-adoption, and social interaction in VRChat. *Frontiers in Virtual Reality*, v. 5, p. 1305758, 12 fev. 2024.