

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO (PÔSTER)

NOME: EMANUELLE DE OLIVEIRA SILVA

TÍTULO: AS POSSIBILIDADES DOS AVATARES NOS JOGOS DIGITAIS

AUTORES: PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO, EMANUELLE DE OLIVEIRA SILVA, EMANUELLE DE OLIVEIRA SILVA, PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq/UEMG

PALAVRA CHAVE: PARTICIPAÇÃO, IMERSÃO, PRESENÇA

RESUMO

O presente trabalho é um recorte do projeto de pesquisa apoiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela FAPEMIG e que também tem o apoio do Programa Institucional de Bolsas de Apoio à Pesquisa da UEMG-PAPq/UEMG onde buscamos verificar o nível de literacia digital nas instituições públicas de educação básica. A pesquisa é desenvolvida por membros do Laboratório de Poéticas Fronteiriças (<http://labfront.tk>).

Neste recorte temos como objetivo fazer um estudo das possibilidades dos avatares, enquanto elemento de interação, auxiliar de narrativas e possibilitador participativo, enquanto personagens principais nos jogos digitais atualmente. Procuramos mostrar como o avatar retira o jogador de uma situação passiva ao possibilitá-lo a criação da obra graças a seus campos de atuação dentro do universo em que se encontram ao servir de mediador (Zagalo, 2013).

Na metodologia busca-se a construção de um referencial teórico dentro dos campos que são abrangidos pelo conceito de Arte Digital através da leitura, resenha e discussão de textos, artigos, teses e livros que abordam a pesquisa do tema de modo a construir uma base teórica para uma aplicação futura em outro momento do projeto. No contexto desta reflexão temos a questão do avatar como um mediador do jogador no ambiente bidimensional ou tridimensional (seja ele imersivo ou não) (Silva, 2009) e, no contexto do aprendizado, na mediação do conhecimento quando tratamos do projeto ao qual esta reflexão é vinculada.

Como resultados parciais a pesquisa contribui para a reflexão das especificidades dos Jogos enquanto participe da área de Arte Digital de modo a poder proporcionar uma base teórica para um futuro momento do projeto.