

Facebook, o jogo: a relação com MMORPGs através de simulações e simulacros¹

Eldner Felipe Melo de LIMA²
Odlinari Ramon Nascimento da SILVA³
Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Baseado em conceitos de virtualidade, realidade, redes sociais digitais, simulação e simulacro (considerando autores como Jean Baudrillard, Pierre Lévy, Raquel Recuero e Zygmunt Bauman), o presente artigo levanta a hipótese que o Facebook é tanto uma rede social quanto um MMORPG, ou seja, um jogo eletrônico *online* de interpretação de personagem, da mesma maneira que os MMORPGs são, também, redes sociais. Discorrida essa hipótese, elencamos características que ambas as plataformas possuem, enquanto simulações no virtual, de ambientes sociais para, dessa forma, reforçar a supracitada teoria, estabelecendo pontos de interseção entre os objetos de estudo.

PALAVRAS-CHAVE: Facebook; MMORPG; simulação; simulacro; virtual.

1 INTRODUÇÃO

No final da década de 60, enquanto os canhões da Guerra Fria espocavam no Vietnã e o mundo estava suspenso por um fio tênue rondado por incertezas e temores, desenvolvedores norte-americanos gestavam o que se tornaria a semente da Internet, a Arpanet. Na época, a proposta era que esse sistema fosse mais um mecanismo que contribuísse com os Estados Unidos no conflito com a União Soviética, mas se tornou algo de dimensões imensamente superiores e não meramente militares.

[A Arpanet] tinha como função interligar laboratórios de pesquisa. [...] Essa rede pertencia ao Departamento de Defesa norte-americano. [...] era uma garantia de que a comunicação entre militares e cientistas persistiria, mesmo em caso de bombardeio. Eram pontos que funcionavam independentemente de um deles apresentar problemas. A partir de 1982, o uso da Arpanet tornou-se maior no âmbito acadêmico. Inicialmente, o uso era restrito aos EUA, mas se expandiu para outros países, como Holanda, Dinamarca e Suécia. Desde então, começou a ser utilizado o nome internet. Por quase duas décadas, apenas o meio acadêmico e científico

¹ Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação multimídia do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Estudante de Graduação do 6º semestre do Curso de Jornalismo da UFPB, email: ffellype@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Mestre em Estudos da Mídia pela UFRN. Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Radialismo, pela UFPB. Professor do Curso de Jornalismo e Relações Públicas da UFPB, email: contatoderamon@gmail.com

tiveram acesso à rede. Em 1987, pela primeira vez foi liberado seu uso comercial nos EUA. (SILVA, 2001).

Nos anos 90, a Internet foi tomando uma forma mais parecida com a que conhecemos hoje e, ligeiramente, tornando-se global. Hoje, ao acessar um conteúdo através desse sistema, há uma ligação que assemelha-se a um fio que conecta o usuário ao que ele deseja e, de forma simultânea a isso, outras milhões de pessoas conectam-se a determinado conteúdo. Quando dois computadores ou mais são conectados, há uma rede; quando duas redes conectam-se entre si, há Internet. Por consequência, a Internet é “uma rede de redes que partilham entre si”⁴.

A partir daí, houve uma mudança significativa provocada por esse sistema de redes de computadores: a possibilidade que qualquer pessoa com acesso à Internet tem de poder se expressar e sociabilizar via computador (*tablets, smartphone* e outros dispositivos eletrônicos portáteis com acesso à Rede), criando redes sociais que transcendem o espaço físico. Como Raquel Recuero (2009, p. 16) esclarece: “essa comunicação, mais do que permitir aos indivíduos comunicar-se, amplificou a capacidade de conexão, permitindo que redes fossem criadas e expressas nesses espaços: as redes sociais mediadas pelo computador”, trata-se, portanto, de uma rede não só de computadores, mas de pessoas.

Uma rede social são conexões, através de interações ou laços sociais, entre pessoas, instituições ou grupos — na metáfora, os nós da rede (RECUERO, 2009). Levando em conta, portanto, que a existência dessas relações precede o advento do computador, ou seja, as redes sociais já existiam *offline*, sem a necessidade de um sistema *online* para mediá-las, falamos aqui das redes sociais como consideradas anteriormente por Recuero (2009), isto é, quando mediadas pelo computador; o sentido mais comum atribuído atualmente. Para muitos autores, são denominadas como redes sociais digitais — por exemplo, Facebook, Instagram, Twitter, Youtube dentre outras. Consideramos também que a lógica das redes sociais digitais é encontrada não apenas nos sites responsáveis por popularizarem o termo (como esses supracitados), mas também em espaços menores e mais específicos, como fóruns segmentados ou seções de comentários.

⁴ Disponível em:

<<http://video.mpb.br/portal/video/video.action;jsessionid=CB434AC5ECCC0FCDBC74A72F18F70F1F?idItem=4612>>. Acesso em: 30 abril 2017.

Há, no entanto, outra dinâmica de redes sociais conectadas que é equivocadamente ignorada, mas é tão rede social quanto as plataformas supracitadas: os jogos eletrônicos *online* — essa é a hipótese defendida aqui. Como Danielly Amatte Lopes (2015, p. 2), “[...] entendemos que o *game*, antes encarado meramente como um objeto de consumo, assume lugar no campo representativo do homem contemporâneo [ou, para alguns autores, do sujeito pós-moderno]”. No presente artigo, iremos tratar especificamente dos *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs). Esses jogos, segundo Castronova (2005):

[...] são uma vertente de jogos cuja dinâmica pressupõe a “presença” do jogador em um mundo com regras e dinâmicas próprias. Planejados para suportar milhares de jogadores ao mesmo tempo, [...] possibilitam ao jogador interagir em tempo real com outros jogadores presentes no ambiente, simulando algo muito parecido com nossas relações sociais. (*apud* LOPES, 2015, p. 2).

O raciocínio desenvolvido aqui considera que “a ‘identidade’ de cada um nas redes sociais se assemelha a um simulacro, no qual os usuários podem construir o seu ideal de vida e de felicidade se utilizando de elementos que agregam valor de verdade e sejam vistos como realidade” (RAMIRES; RODRIGUES, 2015, p. 1), bem como nos MMORPGs que constroem ambientes virtuais que, embora contenham elementos *tolkienescos*⁵, têm pretensões de serem uma nova realidade simulando diversos elementos do mundo físico. “Não é incomum relatos de uso de *games* como simuladores eficientes, permitindo ao jogador se acostumar com a experiência, antes mesmo da ‘experiência’⁶” (LOPES, 2015, p. 2).

Portanto, a afirmação dissecada adiante é a seguinte: o Facebook é, também, um jogo eletrônico *online* de interpretação de personagem, da mesma maneira que os MMORPGs são redes sociais. Posto isto, é necessário primeiro entendermos o conceito de mundo conectado, do virtual, que deve funcionar como ideia basilar para a compreensão dos aspectos de interseção entre essas duas dinâmicas do mundo

⁵ Neologismo que refere-se à mitologia criada pelo escritor, professor universitário e filólogo britânico J. R. R. Tolkien, autor do livros *O Senhor dos Anéis*, *O Hobbit* dentre outros.

⁶ Como “[...] o caso do corredor de F1 Max Verstappen que tem apenas 17 anos e se acostumou com as manobras e com o *cockpit* do carro de F1 jogando *videogame*. Para mais detalhes, ver: <http://esporte.uol.com.br/f1/ultimas-noticias/2014/10/03/adaptado-por-playstation-verstappen-diz-que-evitou-loucuras-em-estrea.htm>”. (LOPES, 2015, p. 2).

conectado e justificar a escolha dos objetos de estudo em questão, para, enfim, retomarmos a relação entre eles.

No entanto, antes da análise a seguir, deixamos claro que o presente artigo é um recorte teórico advindo de uma disciplina do Curso de Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba. As reflexões contidas aqui fazem parte de um estudo ainda em curso e, para sua elaboração, foram necessários não apenas os conhecimentos prévios dos temas abordados e a experiência etnográfica com os objetos de estudos debatidos aqui, mas o conhecimento de autores que já falaram a respeito desses temas. Trata-se, também, do resultado de um estudo bibliográfico e exploratório. Além disso, foi do intuito dos responsáveis pelo trabalho oferecer aos leitores um ponto de vista original acerca do Facebook e sua relação com os MMORPGs, levantando a hipótese supracitada.

1.1 O MUNDO VIRTUAL E SUAS “MANIFESTAÇÕES CONCRETAS”

As mudanças promovidas por essas plataformas de redes sociais, citadas acima, trouxeram consigo novas lógicas para o viver em sociedade. As redes sociais conectadas provocaram transformações culturais e sociais, sejam na forma como nos relacionamos ou em que as instituições estão configuradas. A mídia, potencializada pelo digital, está cada vez mais moldando a realidade, aproximando o “real do seu duplo” — o virtual coincide com a noção de hiperrealidade (o referido “duplo”) de Baudrillard (1991/2001), ele afirma:

Video, tela interativa, multimídia, Internet, realidade virtual: a interatividade nos ameaça de toda parte. Por tudo, mistura-se o que era separado; por tudo, a distância é abolida: entre os sexos, entre os pólos opostos, entre o palco e a platéia, entre os protagonistas da ação, entre o sujeito e o objeto, entre o real e o seu duplo. (BAUDRILLARD, 2011, p. 129)

Segundo Recuero (2009, p. 171), o Facebook, fundado pelo americano Mark Zuckerberg em 2004, “é hoje um dos sistemas com maior base de usuários no mundo”. Anos depois do seu lançamento, tornou-se a maior rede social no Brasil⁷ e consolidou-se como a rede social mais popular e utilizada no Ocidente. Além do mais, o Facebook tornou-se um agente atuante e modificador da sociedade atual. Pierre Lévy (1999, p. 47)

⁷ Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/01/facebook-passa-orkut-e-vira-maior-rede-social-do-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 26 abril 2017.

considera o seguinte: “É virtual toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular”. Por conseguinte, as redes sociais são virtuais, bem como o mundo conectado como um todo (considerando aqui que toda e qualquer interação e utilização dos dispositivos e plataformas conectados tenham resultados material ou imaterial no usuário).

Em suas concepções, Lévy (1999) considera a noção do virtual como real, sugerindo que a diferenciação dos dois termos dê-se por virtual e físico, em razão do primeiro ser tão real quanto o segundo, opondo-se, por consequência, à dicotomia virtual e real, ainda bastante recorrente. Quando aborda a realidade do virtual, Eduardo Simonini Lopes (2005) diz o seguinte:

[...] Lévy defende que o virtual é um “lugar”, ainda que o considere como lugar nunca totalizável. O virtual seria, para ele, aquilo que possui existência definida sem estar materialmente presente. Uma página de internet, por exemplo, possui existência e pode ser acessada em qualquer lugar do mundo, mas não está presente em um local específico, a não ser dentro da própria dinâmica desterritorializada da Rede. (p. 102)

A década atual foi o palco de inúmeros exemplos de, como diz Lévy (1999), “manifestações concretas”, no caso, manifestações territorializadas, materiais e que vêm moldando o cenário político e social atual. São exemplos disso o papel que o Facebook desempenhou no que ficou conhecido como Primavera Árabe⁸ e nos Protestos de 2013⁹ no Brasil. À vista desses fatores, consideramos o Facebook como plataforma principal para estudar os fenômenos resultantes das redes sociais.

Por sua vez, os jogos eletrônicos ganham força, nesse contexto, por terem a capacidade de potencializar a condição virtual — elevando a ideia de que, na Internet, podemos ser quem quisermos. No mundo conectado, há uma realidade virtual que está se tornando cada vez mais sofisticada, transportando mecanismos e sistemas que, no início, eram desenvolvidos exclusivamente para os jogos. Com o avanço tecnológico e a popularização dos dispositivos de realidade virtual, esses mecanismos passaram a serem integrados em diversas outras áreas, na Internet e fora dela.

⁸ Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/na-primavera-arabe-internet-e-faca-de-dois-gumes/>>. Acesso em: 26 abril 2017.

⁹ Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2013/07/130628_protestos_redes_personagens_cc>. Acesso em: 26 abril 2017.

O mundo virtual nos MMORPGs assume um aspecto diferente, criando, através de modelos tridimensionais, um ambiente com uma proposta de simular algo físico e palpável, embora, em sua maioria, fantásticos, onde há interação um sistema de relações sociais. Castronova (2005a *apud* SOARES, 2009, p. 26) emprega o termo “mundo sintético” para referir-se a esses espaços virtuais, segundo ele, é “um ambiente expansivo, similar a um mundo, para um grande número de pessoas, feito por humanos, para humanos e mantido, gravado e renderizado por computadores”.

Recuero (2009), bem como Lévy (1999) e diversos outros autores, denomina o espaço virtual, no geral, como “ciberespaço”. Quando aborda as comunidades virtuais e a questão da adaptação e auto-organização nas redes sociais, Recuero (2009) considera o seguinte:

[No mundo virtual,] novas estruturas sociais e grupos que não poderiam interagir livremente tendem a surgir. Redes sociais, portanto, precisam ter capacidade de adaptação, pois têm um equilíbrio dinâmico, constantemente redirecionado entre caos e ordem. Reid (1999) salienta a emergência de hierarquia e relações de poder nas comunidades virtuais como forma de controle do sistema social. Apesar da mediação pelo computador, de acordo com a autora, proporcionar menos inibição, nos agrupamentos, é preciso criar regras, direitos e responsabilidades, para que todos consigam interagir. Sua experiência é baseada em jogos do tipo MUD [jogos populares nos anos 90], onde ela relata as relações dos usuários com suas personas digitais. Neste ambiente, duas relações fundamentais foram observadas: nos jogos de competição (*adventures*), as regras existem para impedir que os usuários aproveitem-se dos demais ou que façam qualquer coisa para adquirir privilégios. (p. 89).

A abordagem de Recuero (2009) já nos permite ver de uma forma mais contundente a relação entre redes sociais e MMORPGs — não restringindo-se ao fato de compartilharem a mesma “lógica de existência”, ou seja, de existirem no mundo virtual, no ciberespaço. Em síntese, para estabelecer a construção de um novo espaço de relação social deve haver uma adaptação, conseqüentemente, uma organização estrutural que permita uma convivência harmoniosa entre os usuários (o que muitas vezes não acontece, mas não iremos tratar dessa variante aqui). O resultado disso é a elaboração de regras e, como salienta Recuero (2009, p. 89), o aparecimento de “hierarquia e relações de poder nas comunidades virtuais”.

No Facebook, parte dessa construção supracitada é o sistema de denúncias — com possibilidade de denunciar usuários por conteúdos “inapropriados ou abusivos”, como nudez, discurso de ódio e ameaças, ou denunciá-lo porque o usuário é menor de

13 anos¹⁰ (ambos, Facebook e MMORPGs, têm restrições de idade). Outro exemplo está no site do jogo *Ragnarök Online*, que é distribuído no Brasil pela *Level Up! Games*, que possui uma página intitulada “tabela de punições” em que estão elencadas atividades passíveis de penalidades, como comportamento discriminatório ou violento, racismo dentre outras coisas, há, também a descrição de cada punição.¹¹ Como Reid (1999 *apud* RECUERO, 2009) explica acima, deve haver uma estrutura regrada, mantendo direitos e responsabilidades, para que a interação social ocorra, por conseguinte, essas plataformas virtuais elaboram normas de conduta.

Esses mundos virtuais, sejam sintéticos ou não, refletem uma tendência cada vez mais presente no nosso cotidiano. Lévy (1999) exemplifica o virtual, em âmbito menor do que o discutido aqui, através de uma conversa por telefone, o que nos recorda dos escritos do sociólogo polonês Zygmunt Bauman (2001):

Há alguns meses, sentei com minha mulher num bar de aeroporto esperando por um voo de conexão. Dois homens por volta dos 30 anos sentaram-se à mesa ao lado, cada um armado de um telefone celular. Em aproximadamente uma hora e meia de espera, não trocaram uma só palavra, embora ambos tenham falado sem interrupção — com interlocutores invisíveis do outro lado da ligação. (p. 176).

Graças ao desenvolvimento tecnológico as distâncias diminuíram, em âmbito maior que o proporcionado apenas por ligações telefônicas. Nós, como sujeitos da modernidade líquida de Bauman (2001), podemos interagir com uma comunidade fisicamente distante — no Brasil, podemos estar totalmente ligados a uma comunidade na Europa e não termos um vínculo sequer com instituições da vizinhança física. “A territorialidade está intimamente ligada às obsessões espaciais da modernidade sólida; alimenta-se delas e contribui, por sua vez, para sua preservação.” (BAUMAN, 2001, p. 226). Embora, e, logicamente natural, o espaço desterritorializado, o mundo virtual, vem constantemente modificando o espaço territorializado do mundo físico.

Por fim, cabe pontuar com Baudrillard (2001) que considera a expressão, “realidade virtual”, como um oxímoro. Segundo ele, hoje, “[...] o virtual é o que está no lugar do real, é mesmo sua solução final na medida em que efetiva o mundo em sua

¹⁰ Disponível em: <<https://www.facebook.com/help/263149623790594>>. Acesso em: 30 abril 2017.

¹¹ Disponível em: <<http://ragnarok.uol.com.br/suporte/tabela-de-punicoes>>. Acesso em: 30 abril 2017.

realidade definitiva e, ao mesmo tempo, assinala sua dissolução” (BAUDRILLARD, 2001, p. 42).

2 VIVENDO NA ILUSÃO DA ILUSÃO

A natureza do real e a verdade plena é discussão antiga, enraizada nas inquietudes humanas, e com reflexos em diversas áreas do conhecimento e das artes. Até onde a realidade em que vivemos é de fato real? Na Grécia Antiga, essa questão já era debatida. Lopes (2005) recorda Platão e o conceito do Mundo das Ideias, ambiente ideal onde a verdade reside. Essa visão defende que vivemos numa tentativa falha de reprodução de ideias, onde o real não passa de uma cópia imperfeita e configurada, ilusões do mundo. “A Idéia é a essência matricial, a matéria é a realização da Idéia. Todavia, a materialização de uma Idéia nunca se dá de maneira perfeita, mas sempre de modo aproximado; sempre simulando o modelo original.” (LOPES, 2005, p. 100).

Para Baudrillard (1991), a realidade da sociedade atual é, na verdade, um conjunto de arbitrariedades baseadas em símbolos e signos e, principalmente, transmitidas pela mídia. “[...] fazer acontecer um mundo real é já produzi-lo, e o real jamais foi outra coisa senão uma forma de simulação. Podemos, certamente, pretender que exista um efeito de real, um efeito de verdade, um efeito de objetividade, mas o real, em si, não existe.” (BAUDRILLARD, 2001 p. 41).

A própria realidade configurada, essa simulação, é, portanto, o real — ou, pelo menos, como vemos o real, porque a realidade, em todos seus aspectos, é uma ilusão. Porém, no final, o simulacro aqui não é pensado como imediatamente oposto a uma instância plenamente verdadeira e real, como, anteriormente, consideravam os pensadores. Tudo é ilusão e, mesmo assim, não deixa de ser real, enquanto Lévy (1999) se opõe à dicotomia virtual e real por considerar ambos reais em seus termos, a realidade e a verdade se desmancham em Baudrillard (1991) muito por conta da mídia. Para ele, o simulacro precede o real.

[...] a produção de simulacros significa o fim da capacidade social de distinção entre originais e cópias. O fim dessa distinção é uma consequência do poder dos meios de comunicação de reproduzirem tecnologicamente a realidade de forma cada vez mais sofisticada. Há, assim, a criação de um hiperreal, que parece mais real que o real, inviabilizando a possibilidade de separarmos entre real e imaginário. Há um esvaziamento das experiências humanas concretas, vividas antecipadamente pelo consumo dos produtos midiáticos. (Enciclopédia INTERCOM de comunicação, 2010, p. 1112).

Entretanto, há autores como Frederic Jameson (1996 *apud* Enciclopédia INTERCOM de comunicação, 2010) que não partilham o mesmo pensamento de Baudrillard (1991), para ele, mesmo com produção de simulacros pela mídia o real e o imaginário ainda são distinguíveis. Aqui, trataremos essas visões, não de maneira radical, mas, de forma mesclada: a distinção vai depender de alguns fatores, da situação e o contexto em que esses fenômenos, acima citados, vão ocorrer; são, portanto, relativos. Ainda, como Ramires e Rodrigues (2015), consideramos o simulacro e as simulações como formas de confundir, atribuindo valores e elementos de verdade à determinada coisa.

Por enquanto, os simuladores de realidade virtual estão tecnologicamente embrionários, se pensarmos o que ainda pode ser feito nos tempos futuros. [...] Quando assistimos a tramas como Matrix, ou Vanilla sky, podemos dimensionar que os futuros programas de realidade virtual poderão realizar tamanha desterritorialização do espaço e do tempo, que inserirão o usuário desses recursos em um universo que simulará a plenitude aos sentidos. (LOPES, 2005, p. 102)

No mundo virtual, principalmente, nos mundos sintéticos, o simulacro tornar-se imperceptível chega a ser uma previsão distópica; e é, de fato, assustadora. Hoje, esses simulacros podem ser amplamente potencializados por tecnologias de realidade virtual, como os equipamentos produzidos pela empresa Oculus VR — que foi comprada em 2014 pelo Facebook¹² —, outro exemplo é o PlayStation VR, desenvolvido pela Sony.

Muitos jogos eletrônicos estão se especializando no projeto de criação dessa realidade virtual. Inserem-se progressivamente no mercado prometendo um nível de interatividade cada vez mais visceral entre o jogador e a outra realidade ali presente. Fones, óculos e luvas especiais, proporcionam maior interatividade, havendo até casos em que são oferecidas estimulações musculares como potencializadoras dessa interação “virtual”. (LOPES, 2005, p. 102)

O Facebook mesmo, por ora, não utilizando artifícios tridimensionais para construção de um mundo sintético, cria um ambiente virtual que transporta, através de aspectos de simulação e simulacro, a lógica de redes sociais para o mundo digital. Bem como os MMORPGs, essa plataforma proporciona experiências sociais diversas.

¹² Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/03/facebook-compra-empresa-de-oculos-de-realidade-virtual-por-us-2-bilhoes.html>>. Acesso em: 1 mai. 2017.

Tomando como base os conceitos de Baudrillard (2001 *apud* LOPES, 2005) em que “não existe uma realidade como entidade absoluta e totalizadora”, consideramos o mundo físico como uma simulação e que toda tentativa de constituir uma realidade é uma ilusão. Por consequência, viver no ambiente virtual, que simula características cotidianas do mundo físico, é viver numa ilusão da ilusão. Essa “ilusão” é cada vez mais constante nas nossas vidas e, além de poder ser mais cômoda, interessante, é, por vezes, necessária.

3 O AVATAR AQUI E ALI NO MUNDO CONECTADO

Para além de relacionar o Facebook com os MMORPGs meramente por estarem inclusos na mesma lógica de existência, ou seja, por existirem virtualmente, consideramos aqui outros aspectos que possibilitam essa interseção. Estabelecidos os conceitos de Baudrillard (1991/2001) que, em relação ao mundo físico, caracterizam nossos objetos de estudo com as noções de simulação e simulacro, elencamos aqui os supracitados aspectos a começar pelo avatar, “entidade cibernética que corporifica a presença do jogador no ambiente digital”. (LOPES, 2015, p. 2–3).

O avatar é uma figura constante no mundo virtual, é o rosto do usuário em um ambiente imaterial, sua imagem. “A palavra ‘avatar’ tem sua origem no sânscrito, *avatara*, e junto à religião hindu é o que designa o corpo invólucro usado pelas deidades para habitarem a Terra.” (LOPES, 2015, p. 24). No mundo dos MMORPGs, o avatar é um dos mecanismos que permite que o jogador esteja presente, mesmo que de forma imaterial, naquele espaço, é, portanto, uma forma de simular a materialidade do mundo físico; é o personagem corporificado através de uma representação gráfica.

Dependendo do jogo, existem diferentes lógicas de avatares, bem como diferentes maneiras de customizá-los. Alguns MMORPGs possuem um baixo nível de customização, outros, como *Black Desert Online*, com um alto nível de customização (com a possibilidade, até mesmo, de modificar a espessura dos lábios do personagem, mudar a cor e tamanho dos olhos ou colocar cicatrizes).¹³

Com o conceito de avatar em mente, podemos relacioná-lo com Recuero (2009) e a noção de ator na rede social e, conseqüentemente, traçar a relação com o Facebook. A autora esclarece o que são atores sociais e de que forma eles estão inseridos no contexto social, segundo ela,

¹³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZvALq8G48Fk>> Acesso em: 4 mai 2017.

[...] os atores são o primeiro elemento da rede social [...]. Como partes do sistema, os atores atuam de forma a moldar as estruturas sociais, através da interação e da constituição de laços sociais. [...] Quando se trabalha com redes sociais na Internet, no entanto, os atores são constituídos de maneira um pouco diferenciada. Por causa do distanciamento entre os envolvidos na interação social, principal característica da comunicação mediada por computador, os atores não são imediatamente discerníveis. Assim, neste caso, trabalha-se com representações dos atores sociais, ou com construções identitárias do ciberespaço. (p. 25).

Se considerarmos as fotos das pessoas como registros que são igualmente representações dos atores sociais, é estabelecida uma relação conceitual entre essas representações no Facebook e os avatares nos jogos —, entretanto, a primeira plataforma não contém os recursos gráficos de customização assim como a segunda possui. Em ambos, por não sermos os próprios usuários, mas representações deles, são simulações e que, no entanto, considerando as noções de Baudrillard (1991/2001), são tão reais virtual quanto fisicamente. No Facebook, por exemplo, algumas pessoas têm como verdade incontestável que realmente são a pessoa da foto de seus perfis, mesmo depois de um tratamento intensivo no Photoshop, onde são tão customizáveis quanto os personagens nos mundos sintéticos.

4 O PRESTÍGIO DO “ELMO DO DEUS SOLAR”

Mesmo no mundo físico, o poder da imagem é evidente. No mundo conectado o prestígio que pode ser construído através da imagem é igualmente relevante. Segundo Lopes (2005, p. 103), a maior ambição dos desenvolvedores de mundos virtuais é construir a realidade perfeita, como se estivéssemos em busca do Mundo das Ideias, um lugar “que supere o ‘mundo imperfeito’ no qual transitamos. [Na ficção, alguns filmes, como] *Matrix* e *Vanilla Sky* anunciam essa retomada platônica no coração da chamada pós-modernidade.”

Hoje, a questão da imagem está muito ligada ao consumo. Há ideais difundidos na atualidade que basicamente se resumem a “tenho, logo existo”, é a chave da felicidade, há, portanto, relações de poder, bem como a construção de identidades a partir de apropriações de bens, estão presentes nas redes sociais, sejam elas digitais ou não. Freire Filho (2010 *apud* RAMIRES; RODRIGUES, 2015, p. 3–4) afirma que a felicidade atualmente é vendida como “‘o alfa e ômega da existência’ – a mola propulsora de todas as ações humanas, a obrigação e o direito primordial de cada um de

nós”. Para ele, na era em que vivemos, para parecermos felizes “convém aparentar-se bem-adaptado ao ambiente, irradiando confiança e entusiasmo, alardeando uma personalidade desembaraçada, extrovertida e dinâmica” (FREIRE FILHO, 2010 *apud* RAMIRES; RODRIGUES, 2015, p. 3–4).

Nesse cenário, quando a busca por esses ideais é frustrada, ou simplesmente quando há um lugar onde o resultado positivo dessa demanda é potencializado, ou atingido mais facilmente, o ambiente virtual, pode ser visto como um refúgio, ou um lugar onde a ascensão social é, de fato, possível. Assim como no mundo físico, o mundo virtual, adaptado à maneira própria, também demanda essa felicidade, lá, a imagem tem uma valor enorme.

Isso é importante, pois segundo Baudrillard (2008) a felicidade precisa ser mensurável a partir de critérios visíveis, por meio de bens que signifiquem essa condição, que demonstrem o conforto e o bem-estar alcançados. É o que o autor chama de “ideologia igualitária do bem-estar”. A influência imagética se faz sempre presente, utilizando referenciais nas vestimentas e acessórios que remetem a exclusividade e ostentação. Também é recorrente a utilização de “frases de efeito” nas quais se evidenciam o bem-estar e a superioridade diante dos outros. (RAMIRES; RODRIGUES, 2015, p. 6).

No Facebook, a felicidade é expressa principalmente através de fotos, vídeos, compartilhamentos e postagens próprias — inclusive, essa sociedade de sentimentos exacerbados, como Freire Filho (2010 *apud* RAMIRES; RODRIGUES, 2015) propõe, é retratada claramente onde há botão que possibilita o usuário ilustrar o que está fazendo ou como está se sentindo. Ainda, o usuário mantém um “mural”, uma espécie de lista com o conteúdo produzido por ele que “é utilizado como a ‘porta de entrada’ [e] constitui a primeira impressão causada, e sua construção é determinante para o perfil do usuário.” (RAMIRES; RODRIGUES, 2015, p. 8).

Nos MMORPGs, essa imagem, citada acima, é expressa no avatar. Dependendo do jogo, e da customização que eles permitem, roupas diversas, chapéus, armaduras e até mesmo asas e outros elementos fantásticos. O prestígio da aparência é evidente em um dos depoimentos de jogadores citados por Renan Angelici e Thiago Yamachita (2009), aqui, utilizaremos novamente o jogo *Ragnarök Online*:

“Durante meus tempos de jogatina [...], via as ruas cheias de jogadores com suas lojinhas abertas ofertando centenas de produtos, desde ingredientes culinários a sofisticados elmos adornados com penas de

Valquíria. Passava por todas elas ávido por encontrar as melhores ofertas de equipamento na qual pudesse gastar meu precioso dinheiro. E não é só isso, volta e meia passava pela rua um personagem com o famoso “elmo do deus solar”, aquele item extremamente raro que todos queriam, provocando a inveja de muitas pessoas e também admiração.” - Matheus Peçanha (p. 10).

Assim como Angelici e Yamachita (2009), consideramos a relevância desses itens não só como formas de aumentar os atributos de “físicos” do avatar, mas como elementos que constroem a imagem do jogador no mundo sintético.

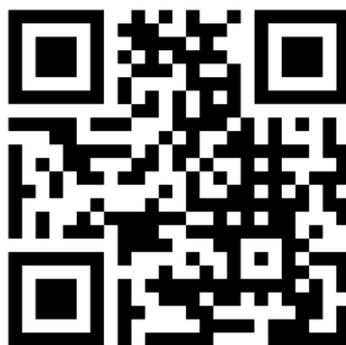
Em *Ragnarök*, [...] muitos chapéus tinham como único propósito mudar a aparência do personagem, sem oferecer nenhum tipo de vantagem real, isto é, nenhum bônus de atributo ou habilidade especial. Seu papel principal era a construção de estilo. Neste contexto podemos aplicar o chamado “fetiche da subjetividade” que prega que o indivíduo pode sofrer constante reinvenção através do consumo. É comum ver jogadores trocando chapéus que lhes dão maiores vantagens técnicas no jogo por aqueles que lhes conferem status, que expressam aquilo que sentem e gostam. (p. 10).

Nos MMORPGs, a aparência do avatar graficamente corporificado é, assim como os murais no Facebook, a “porta de entrada” como citada anteriormente e esses elementos exemplificam o prestígio e poder das imagens também no mundo conectado.

5 PARA SEMPRE *ONLINE*

Nós, através dos nossos avatares, das nossas representações no mundo virtual, estamos sempre conectados. Mesmo sem acesso à internet em determinados momentos, o avatar permanece na rede, existente e quase ativo por conta do acesso e interação que vem de outros usuários, bem como o mundo virtual existe, quase vivo, mesmo que você não o acesse. As relações sociais e políticas foram impactadas fortemente pelo advento da Internet e das redes sociais e o mundo virtual vêm cada vez mais se fundindo ao mundo físico. Atualmente, o Facebook tem presença constante nas nossas vidas e dá os primeiros passos para uma nova configuração em seu sistema: a inserção de tecnologias de realidade virtual na plataforma — em síntese, consagrando-o, como uma plataforma voraz que tem vontade de integrar tudo, a ideia de interseção entre essa rede social e os MMORPGs. O novo mecanismo é o Facebook *Spaces*:

Figura 1: Código QR com acesso site do Facebook *Spaces*¹⁴



Esse aplicativo do Facebook permite que os usuários criem avatares, assim como nos MMORPGs, e interajam em um mundo virtual como se estivessem na mesma sala, a proposta promove um ambiente que parece ser uma espécie de misto de mundo sintético com mundo físico. O mecanismo que ainda está em fase de testes foi apresentado numa conferência do Facebook, chamada F8 e deve funcionar com a utilização de equipamentos de realidades virtuais como o *Oculus Rift*.

6 CONSIDERAÇÕES

Aqui, além de enxergar as redes sociais de outra forma, pudemos perceber o quanto elas estão se fundindo cada vez mais com a estrutura de mundo sintético e que muitos dos elementos que caracterizam essa interseção entre o Facebook e os MMORPGs são, de fato, construções de simulações e simulacros que atribuem valor de verdade e são vistos como realidade dependendo do contexto em que estão inseridos. Ainda, é assustador perceber como alguns pensamentos de certo autores, mesmo parecendo bastante distópicos e negativos, têm um fundamento basilar bastante identificável em muitos aspectos do mundo conectado abordado aqui. Agora, resta-nos saber até onde esses aspectos do mundo virtual devem se tornar ainda mais concretos e potencializados e qual o limite da mistura entre o físico e o virtual.

REFERÊNCIAS

ANGELICI, Renan; YAMACHITA, Thiago. **O herói virtual**: os mundos virtuais e as sociedades nos MMORPGs, 2009. Disponível em:
 <http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/3641/arquivo99_1.pdf?sequence=1>.
 Acesso em: 3 abril 2017.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.facebook.com/spaces/>>. Acesso em: 30 abril 2017.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. 1 ed. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUDRILLARD, Jean. **Senhas**. 1 ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total: mito-ironias do virtual e da imagem**. 5 ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. 1 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

_____. **Enciclopédia INTERCOM de comunicação**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1 ed. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOPES, Danielly Amatte. **Avatar, corpo e videogame: articulações entre comunicação, imaginário e narrativas**. 2015. 278 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília. 2015

LOPES, Eduardo Simonini. **A realidade do virtual**, 2005. Disponível em: <http://www.datapuc.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20051220154131.pdf> Acesso em: 26 abril 2017.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na Internet**. São Paulo: Sulina, 2009.

RAMIRES, Ana Rute; RODRIGUES, Rafael. **Construção de simulacros nos perfis do Facebook na sociedade de consumo**, 2015. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-1159-1.pdf>> Acesso em: 3 abril 2017.

SILVA, Leonardo Werner . **Internet foi criada em 1969 com o nome de “Arpanet” nos EUA**, 2001. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u34809.shtml>> Acesso em 30 abril 2017.

SOARES, Nilson Valdevino. **Mundos virtuais e externalidades midiáticas: as possibilidades de práticas do jornalismo nos jogos on-line**. 2009. 141 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife. 2010.