

Rebeca Recuero Rebs
Jornalista, doutoranda em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Participa dos grupos de pesquisa de Mídias Digitais e Design de Interação. Docente do programa de Pós-Graduações Lato sensu (especializações e MBA) de cursos de Design, Marketing, Assessoria de Comunicação e Mídias Digitais, na Escola Superior de Propaganda e Marketing de Porto Alegre, RS, Brasil.
Email: rebe-ca.recuero.rebs@gmail.com. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.0829118535800266>.

A identidade pelo texto em social games

The identity through the text in social games

La identidad por el texto en social games

RESUMO

O trabalho aborda uma reflexão sobre as formas de manifestação identitária dos sujeitos no universo virtual que são apresentadas por meio do texto escrito. Para isso, realiza-se um estudo observacional em jogadores do *social game* FrontierVille, do Facebook, e nas suas manifestações descritivas divulgadas no *feed* de notícias, em seus perfis ou ainda por suas notificações no mural dos jogadores e nos grupos de discussão relacionados com o aplicativo. Assim, resgatam-se alguns conceitos de identidade relacionado-a com o texto escrito, para então, voltar-se para uma reflexão envolvendo os processos de identificação para além da figura icônica do ator no universo virtual. Acredita-se que, a partir do texto produzido no ciberespaço (focando os processos de interação nestes jogos), adquirem-se dados importantes para a compreensão identitária dos sujeitos da atualidade.

Palavras-chave: Identidade. Texto. Escrita. FrontierVille. *Social games*.

ABSTRACT

This paper presents a reflection on how subjects express their identities in the virtual universe through written text. To do so, we base this text in an observational study about the users of FrontierVille, Facebook's social game. We also analyze their descriptive manifestations disseminated through the news feed in their profiles, or through their notifications on the wall of players and discussion groups related to the application. We begin by discussing some concepts of identity and further link them with the written text. We then reflect on the processes of identification beyond the actor's iconic figure in the virtual universe. Finally, we argue that the text produced in the cyberspace (focusing on the processes of interaction in these games) is key for researchers to get important data and further understand the subjects' identity. Keywords: Identity. Text. Writing. FrontierVille. Social games.

RESUMEN

El artículo presenta una reflexión sobre las formas de manifestación de la identidad de los sujetos en el universo virtual presentada a través de un texto escrito. Para ello, se lleva a cabo un estudio observacional de jugadores del *social game* FrontierVille, del Facebook, y sus manifestaciones descriptivas divulgadas por servicio de noticias en sus perfiles o sus notificaciones en el muro de jugadores y grupos de discusión relacionados con la aplicación. Así se recuperan algunos conceptos de identidad relacionados con el texto escrito y, a continuación, se reflexiona sobre el proceso de identificación más allá de la figura icónica del actor en el universo virtual. Se cree que a partir del texto producido en el ciberespacio (centrándose en los procesos de interacción en estos juegos) se adquieren los datos importantes para la comprensión de la identidad del sujeto hoy.

Palabras clave: Identidad. Texto. Escritura. FrontierVille. Juegos sociales.

Submetido em: 23.9.2011

Aceito em :29.1.2013

Introdução

A forma visual de apresentação de cada indivíduo, seus aspectos físicos e estéticos, suas manifestações corporais e outras características ligadas à sua aparência são elementos caracterizadores de sua identidade. Do mesmo modo, comportamentos, áreas de conhecimento, ética e filosofia moral são mensagens que definem o sujeito perante os demais (MATUCK e MEUCCI, 2005).

Nesta perspectiva, pequenas manifestações e apreensões identitárias podem ser visualizadas em interações sociais que parecem ir além da formação e do estabelecimento de uma forma visual, figurativa e relacional (em que o corpo é determinante para o processo de identificação), atingindo campos nos quais a interpretação do simbólico é decisiva para sua compreensão. Esse campo parte de revelações identitárias explícitas em pronunciamentos de linguagem voltadas para a comunicação a partir de símbolos descritivos convencionais, ou seja, por meio do texto.

Com as tecnologias da informação e da comunicação, os hábitos direcionados à leitura e à prática da escrita passaram a alcançar um grande número de adeptos, assinalando o período social atual como um caracterizador do amplo desempenho da escrita imagética e da leitura na história da sociedade

(MACHADO, 2001, p. 17). Este processo é facilmente visível quando se pensa na comunicação mediada pela internet, especialmente em ambientes multiusuários online, em que o áudio e o visual relacionado à imagem figurativa não são utilizados.

Reconhecer como se dá este processo de manifestação identitária por meio do texto é essencial para compreender como ocorre a comunicação e as trocas estabelecidas no ambiente virtual. Do mesmo modo, este estudo pode apontar para um melhor entendimento de como o sujeito atual apropria-se de elementos capazes de constituir identidades em ambientes com múltiplas temáticas e ausentes da materialidade, como o ciberespaço.

Compreendendo a necessidade de propósitos específicos para a produção da escrita (para alguém) no meio virtual, escolheu-se a dinâmica social apresentada em textos publicados pelos usuários¹ do *social network game* (ou simplesmente, *social game* – como são popularmente conhecidos) FrontierVille² do site de redes sociais³ Facebook. Para isso, apresentamos um breve perfil do jogo e uma discussão teórica de suas dinâmicas identitárias manifestadas

¹ Usuários são referidos aqui como indivíduos que utilizam a internet como suporte para a interação social.

² Disponível em: <<http://apps.facebook.com/frontierville>>. Posteriormente o jogo passou a se chamar de *Pioneer Trail*.

³ Por redes sociais compreende-se o conjunto de atores (pessoas) interligados por conexões (as interações sociais) (WASSERMAN e FAUST, 1994). Já os *sites* de redes sociais caracterizam-se por serem sistemas, serviços oferecidos no ambiente virtual conectado à internet onde os usuários possuem um perfil (construído por eles mesmos) que pode ser público ou semipúblico, de modo que possam adicionar outros usuários do *site*, compartilhando conexões e ainda possibilitando a visualização de seu perfil por todos os usuários que farão parte de sua lista de conexões (BOYD e ELISSON, 2007).

pelo texto, visíveis aos integrantes da rede social dos jogadores. Como base, têm-se autores que trabalham com a identidade (Turkle, Goffman, Matuck e Meucci) e sua relação com a escrita (Gruszynski, Machado e Dikovitskaya). Partiu-se, então, para um estudo observacional, caracterizado pela observação e participação ativa da autora (por quatro meses) no FrontierVille⁴. Buscaram-se possíveis formas de manifestação identitária apresentadas nos textos divulgados nos *feeds*⁵ de notícias do Facebook relacionados com este jogo, nos perfis dos usuários (na opção “mural”) e no envio de mensagens particulares nas notificações dos usuários.

Por fim, estimulou-se uma reflexão sobre a constituição do sujeito no ciberespaço por meio da palavra arquitetada no mundo dos *social games*, caracterizando a imagem e a significação do texto como um suporte para a visualização de possíveis facetas identitárias em torno de uma dinâmica social específica (do FrontierVille) capaz de caracterizar os múltiplos perfis identitários do sujeito moderno.

⁴ Esta abordagem metodológica foi utilizada em virtude da necessidade de fazer parte do *social game* para poder observá-lo e por permitir um vasto e rico campo de dados para o estudo. Ela permitiu a livre coleta de informações passíveis de estarem relacionadas com o objetivo da pesquisa, sendo necessária apenas uma eleição dos dados a serem analisados com mais profundidade. Por meio dela, não se interferiu diretamente nas manifestações de cada usuário observado. A partir disso, a observação destas interações permitiu a coleta de informações relevantes para o estudo da identidade manifestada pela escrita.

⁵ São sistemas de publicações de informações de vários usuários que ficam visíveis para sua rede social (situada na página de “atualizações” de cada usuário do Facebook).

O *social game* FrontierVille

Os *social games* (SG) caracterizam-se por: (1) serem modalidades de jogos⁶ *online*⁷ dentro (2) dos jogos casuais⁸ (RAO, 2008), (3) com sentido fortemente atrelado ao social por seu desenvolvimento com *multi-players*; (4) são jogados em turnos e (5) desenvolvidos em plataformas de redes sociais de forma a (6) permitir ainda a conscientização de suas ações por todos os jogadores (7) a partir da publicização de suas ações (ROSSI, 2009). Além disso, estes jogos (8) desenvolvem-se em continuidade, (9) em ambientes persistentes, (10) despertam ações competitivas e cooperativas entre integrantes de uma mesma rede social (11) por meio de bens virtuais que circulam em valores capitais do mundo concreto e do mundo virtual (REBS, 2010) e, por fim, (12) possuem um ambiente ficcional capaz de permitir a experimentação identitária (HOU, 2011).

Dentre os sites de redes sociais que dão suporte para SG, o Facebook é considerado o mais popular⁹. A ferramenta conta com mais de 68 milhões de visi-

⁶ Apesar de não ser objetivo deste artigo definir um conceito específico de jogos, parte-se da concepção de Huizinga (2000, p. 33) segundo o qual jogos são "uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana".

⁷ Caracterizam-se aqui como *games* aqueles aplicativos digitais que dão suporte a interações humano-máquina, cuja função primordial é o entretenimento e, mais especificamente, como *games online* (jogos *online*), aqueles em que o *feedback* depende da transmissão de dados por meio das redes telemáticas (FRAGOSO, 2008).

⁸ "Jogos casuais" caracterizam-se por exigirem um tempo de dedicação limitado a seus usuários e por possuírem regras simples e fáceis de serem compreendidas.

⁹ Disponível em: <<http://goo.gl/VY7py>>. Acesso em: 02 jun. 2011.

tantes¹⁰, sendo considerado o *site* com maior número de usuários na atualidade¹¹.

Em junho de 2010 a empresa Zynga divulgou aos usuários do Facebook um novo SG denominado de FrontierVille. Na época da pesquisa empírica deste trabalho ele possuía mais de 35 milhões de usuários com atividade mensal e quase sete milhões de jogadores com atividade diária (o que o deixava em segundo lugar na lista dos SG mais acessados mensalmente no Facebook, atrás apenas do Farmville)¹².

Para alguns adeptos dos SG, o FrontierVille é uma versão moderna do Farmville. O jogo ocorre em uma fazenda virtual temática (com foco na temática de faroeste), na qual o usuário é responsável por criar e alimentar animais, plantar e colher legumes e verduras, com os adicionais (diferenciando-o do Farmville) de poder constituir uma família personalizada (escolhendo-se as características físicas dos entes), ser um colecionador de objetos, ter de lutar constantemente com animais selvagens que invadem sua fazenda e cumprir metas específicas estipuladas pelo jogo¹³.

A identificação virtual e o FrontierVille

A construção identitária do sujeito é desenvolvida e constituída pela atuação de múltiplos elementos

¹⁰ Dado adquirido em jan. 2009 pelo *blog* Compete, disponível em: <<http://goo.gl/Vnp6R>>. Acesso em: 23 ago. 2011.

¹¹ Conforme se pode observar neste mapa desenvolvido pela Vincos Blog, disponível em: <http://goo.gl/KofD5>. Acesso em: 12 ago. 2011.

¹² Dados coletados do *site* AppData, disponível em: <<http://migre.me/e9aUR>>. Acesso em: 09 set. 2010.

¹³ Além disso, o FrontierVille apresenta um sistema de integração com outros jogos da Zynga (como o *Mafia Wars*), o que significa que jogando ambos os SG, tem-se a possibilidade de adquirir vantagens na aquisição de novos objetos para a sua fazenda na fronteira ou para a sua gangue de "mafiosos" no *Mafia Wars*.

que coexistem com a presença do ator no universo social (GOFFMAN, 1988; POLLACK, 1992). Desse modo, processos históricos, como a globalização, questões políticas e culturais, a modernidade, e até mesmo a midiaticização, serão importantes fatores para o entendimento de como ocorre este fenômeno de projeção reflexiva do “eu”.

Compartilhando das proposições de Hall (2000), pensa-se que o sujeito não se compõe de uma única identidade, mas, sim, de múltiplas facetas identitárias adquiridas, desenvolvidas e expressas durante diferentes momentos de sua vida. Assim, pessoas são formadas por variados “eus” constituídos pelas experiências coletivas e individuais que procuram estar de acordo com a situação presente, caracterizando o processo constante de identificação.

Entretanto, o sentimento de unidade e continuidade entre as facetas identitárias é importante para o estado físico, moral e psicológico dos sujeitos, a fim de gerar coerência, tanto para si como para o seu grupo de interações (POLLAK, 1992; BARROS FILHO; LOPES; ISSLER, 2005). Assim, compreende-se esta “noção-comum” ilusória de unidade da identidade, reconhecendo-a (ao mesmo tempo) como composta por múltiplas e diferentes facetas. Ainda sobre a identidade, Pollack descreve que ela:

é o sentido da imagem de si, para si e para os outros. Isto é, a imagem que uma pessoa adquire ao longo da vida referente a ela própria, a imagem que ela constrói e apresenta aos outros e a si própria, para acreditar na sua própria representação, mas também para ser percebida da maneira como quer ser percebida pelos outros. (POLLAK, 1992).

Quando está no universo virtual, o sujeito pode experimentar novas facetas identitárias não visíveis no universo concreto, o que permite a visualização do desdobramento de sua personalidade em possibilidades de “ser outro” (ou até mesmo outra “coisa”), ocorrendo, assim, um momento de autodescoberta (e autotransformação) (TURKLE, 1997, p. 388). Essas possibilidades de experimentação de “ser” são observadas nos SG por suas variadas temáticas. Fazendeiro, chefs, ladrões, animais ou ainda criaturas ficcionais (como vampiros e bruxas) são “novos eus” que os usuários do Facebook encontram nos SG.

Os avatares dos SG são por si sós representações do sujeito. Estas imagens são identificadas por sua forma icônica, na maior parte das vezes. Isso permite com que os usuários, ao verificarem os avatares, compreendam as imagens (inclusive suas relações “físicas” com características de seu criador) a partir de sua relação visual com o exterior, tornando-as, assim, “substitutas” dos corpos físicos e permitindo a interação social por meio dos SG.

No caso do FrontierVille, o usuário assume a identidade de fazendeiro. Sua construção identitária em torno da temática de faroeste inicia-se na criação de um avatar, atribuindo-lhe características físicas (como a cor dos olhos, sexo, cabelo, pele etc.). Depois, o jogador pode escolher o que plantar, o que criar, o que comprar e como distribuir seus bens em suas terras virtuais. Estas escolhas individuais, eletivas e subjetivas, são compreendidas como manifestações identitárias que, de certa forma, identificam e representam os sujeitos no jogo.

Entretanto, estas expressões de identidades do jogador do FrontierVille parecem manifestar-se além

das representações imagéticas. Ao escolher o que publicar no *feed* de notícias ou que mensagens enviar a seus amigos, o usuário necessita utilizar-se de textos (sejam eles prontos – disponibilizados pelo jogo – ou construídos pelos jogadores) descrevendo solicitações, conquistas, dúvidas ou outras manifestações relacionadas ao SG. Estas interações por meio de textos convertem mensagens relacionadas ao jogo em possíveis elementos capazes de caracterizar o jogador perante os demais, mesmo que de forma não consciente¹⁴ de suas manifestações por meio da escrita.

Identidade pela escrita

Trabalhar com a escrita implica trabalhar com imagens institucionalizadas. Assim como Arlindo Machado (2001, p. 23) diz que a imagem é uma forma de construção do pensamento, a escrita (por ser imagem de algo consagrado) também produzirá significados e indicará pensamentos, tanto para quem a constrói como para quem a decodifica. Talvez a maneira de conduzir o pensamento do sujeito que lê a imagem escrita seja menos flexível do que a imagem figurativa, produzida a partir da reprodução de objetos materiais. No entanto, ambos (imagem figurativa e imagem escrita) trabalham com a produção de significados partindo do ponto de raciocínio do sujeito que as criou. Desse modo, pensa-se que ambas atuam no processo de manifestação identitária do indivíduo.

A escrita, então, é imagem e “não pode se opor às imagens porque nasceu dentro das próprias artes visuais, como um desenvolvimento intelectual da ico-

¹⁴ Fala-se em “forma não consciente” porque nestas práticas os sujeitos (na maior parte das vezes) não estão tentando realizar descrições de si (como no caso de perfis), mas, sim, interagir com outros jogadores do SG.

nografia" (MACHADO, 2001, p. 22). Assim, compreendendo que a imagem está inserida no campo da cultura (DIKOVITSKAYA, 2006), a escrita (por ser imagem) também se enquadra nos estudos visuais. A cultura vai dialogar com o sistema de significações que envolvem processos de identificação dos sujeitos, mesmo a partir dos sentidos (ou apropriações dos sentidos) da imagem produzida em lugares virtuais, como é o caso dos SG.

Olson (1997, p. 20) afirma que a escrita necessita ser precisa e objetiva, dotada de uma linha lógica de raciocínio, a fim de ser compreensível para os nativos de determinada língua. Ela permite possíveis indícios de conhecimento de culturas e a cognição de informações, admitindo que as relações sociais no meio virtual possam desenrolar-se por meio de sua transcrição e decodificação pelos usuários do SG que partilham dos mesmos conhecimentos destes processos de significação.

Ao tratar da análise de textos escritos por alunos, Grigoletto (2006, p. 10) defende que a identidade pode ser pensada como uma construção simbólica e imaginária que envolve processos históricos, culturais e ideológicos (onde se encontram a linguagem e as formações imaginárias) da qual o sujeito faz parte por meio dos movimentos de identificação. Desse modo, "a escrita, assim como a leitura, é um elemento do exercício de si no qual o sujeito se subjetiva, produzindo um discurso que julga verdadeiro". Pensa-se, então, que a maneira como a escrita é organizada (ou selecionada) e a maneira como ela é compreendida (ou lida) vão constituir particularidades da identidade dos sujeitos.

Entendendo a imagem como procedente da instituição de um discurso social (e cultural) em tor-

no da codificação de conceitos, a fim de torná-los inteligíveis às pessoas (incluindo a imagem textual), os processos de apresentação de facetas identitárias dos sujeitos por meio do texto indicam incluir um duplo sentido: o de *manifestação por meio da escrita* e o de *compreensão por meio da leitura*. Assim, a formação cultural (e identitária) do sujeito será apresentada em suas construções textuais de modo que expressem os sentidos que ele pretende significar. Igualmente, o sujeito que lê o texto também terá sua formação cultural (e também identitária) atuando na apreensão e produção de significado do texto para si.

As formas de construção e entendimento do texto, entretanto, apontam para uma instituição (e influência direta) proveniente de práticas criadas por grupos sociais que se apropriam de maneiras de construção da linguagem, gerando gírias (jargões) e outras formas de escrita com intenções possivelmente funcionais ou caracterizadoras de sua identidade.

Gruszynski (ao se referir aos pesquisadores Cavallo e Chartier) diz que:

Os vários modos através dos quais os grupos sociais organizam sua relação com o escrito, seus pressupostos e disposições, o conjunto de competências, de usos, de códigos, de interesses estão inscritos na ordem das comunidades de interpretação, que é onde se tem identidade de um grupo de leitores (GRUSZYNSKI, 1997, p. 20).

Pensa-se, então, que a escrita é capaz de possibilitar o reconhecimento e a caracterização de identidades coletivas de modo que indivíduos, ao interpretarem determinados textos, julguem sujeitos a partir de pré-concepções associadas a instituições culturais ligadas à linguagem textual características de de-

terminados grupos. É o caso do “internetês”¹⁵, por exemplo, em que usuários “mutilam” (ou atualizam) a escrita da língua portuguesa em gêneros digitais como nos *chats* em salas de conversa, nos recados em *sites* de redes sociais ou até mesmo em mensagens construídas pelos usuários do SG FrontierVille.

Manifestações identitárias pelo texto no FrontierVille

Compreendendo que o sujeito também pode manifestar facetas de sua identidade por meio da escrita e da leitura (GATÉ *apud* GRUSZYNSKI, 1997, p. 27), perceberam-se possíveis “pistas” do *self* do jogador do FrontierVille por meio das interações descritivas desenvolvidas em torno da compreensão, do envio e/ou da solicitação de *gifts*¹⁶ (sejam publicações para toda a rede social do jogador do Facebook ou apenas para a rede social centrada no jogo).

Estes processos são comuns no jogo e direcionam reflexões em torno de costumes e hábitos (ou até mesmo uma “cultura”) centrados em valores preconizados pelos jogadores de SG, ainda que o envio de mensagens “prontas” e respostas com outras mensagens também “prontas” sejam as práticas mais comuns observadas (de acordo com as possibilidades e limites oferecidas pelo jogo)¹⁷.

¹⁵ Segundo Araújo (2007), este formato de escrita particular de grupos que utilizam a internet vai caracterizar-se por ser uma “modificação criativa na escrita da língua em ambiente digital, cujas características apontam para uma linguagem alfanumérica”.

¹⁶ São os “presentes” virtuais, ou seja, objetos virtuais que os sujeitos trocam entre si.

¹⁷ Assim como outros SG, o FrontierVille apresenta limitações quanto à autonomia do sujeito no jogo, ou seja, existem possibilidades pré-programadas de interações (disponibilizadas pelo aplicativo) para manifestações informativas do jogador em sua rede social ou até mesmo no próprio jogo a partir de



Figura 1 - Imagens coletadas respectivamente do mural do perfil de um usuário do Facebook (26/08/2010) e de uma solicitação de gifts na página pessoal de outro jogador (16/08/2010)¹⁸.

A compreensão do que está escrito nestas mensagens tem ligação direta com as origens culturais do sujeito (MACHADO, 2001; DIKOVITSKAYA, 2006) e com suas competências relacionadas ao idioma apresentado. Em uma das imagens da Figura 1, verifica-se a língua portuguesa (na primeira frase) como indicativo de identidade cultural do sujeito (visto que o Facebook permite a escolha de um idioma padrão de acordo com a nacionalidade do usuário). Entretanto, o pedido de elementos para o SG segue na língua inglesa (que é o idioma oficial do FrontierVille), limitando a compreensão da solicitação apenas aos conhecedores do inglês ou das competências do jogo.

A seguir, na Figura 2, observa-se a mesma relação de capacidade de entendimento de idiomas na publicação de um jogador do FrontierVille no feed de

interações ou mensagens já estabelecidas (ou constituídas) em que o sujeito tem limites de opções (como por exemplo, "aceitar publicar ou "não aceitar publicar" certa informação nas atualizações do Facebook).

¹⁸ O nome e a imagem dos sujeitos na qual se coletou informações para o presente artigo foram mantidos em sigilo devido a não solicitação de autorização para a publicação de seus nomes e foto na forma tal qual se apresentam no Facebook.

notícias (onde ele solicita a seus “vizinhos¹⁹” de jogo “fitas” e “plantações mortas de girassóis” para sua fazenda). A mensagem foi escrita em dois idiomas a fim de atingir um número maior de pessoas. Isso indica, não apenas o domínio do escritor das duas línguas, como também sua vontade de que um maior número de pessoas o compreenda e atenda seu pedido.



Figura 2 - Mensagens publicadas nos feeds de notícias (ou atualizações) (16/08/2010).

Na própria mensagem, o usuário identifica-se por meio do texto em uma característica particular: “*I’m a beggar*” e/ou “sou uma pidona”, oferecendo, assim, a partir de práticas relacionadas ao jogo, facetas de sua própria identidade manifestada pelo texto que é lido pelo outro a partir das palavras apresentadas. Trata-se, então, de um processo pelo qual o sujeito define a si mesmo (autodefinição) (MATUCK; MEUCCI, 2005) de forma (talvez) não consciente a partir de símbolos visuais convencionais que seguem dinâmicas sociais específicas de determinados lugares no ciberespaço, como no caso do FrontierVille.

Do mesmo modo, as mensagens apresentam “combinações” de letras que não fazem parte da

¹⁹ Os jogadores do FrontierVille são conhecidos e chamados de “vizinhos”.

língua em sua originalidade, como o “hehehe” e o “LOL”²⁰, indicando significados de “risos”, abreviações, ou até mesmo estados de espírito dos sujeitos. Estas expressões são comuns no vocabulário dos indivíduos familiarizados com a internet, pois indicam (e/ou substituem) expressões não facilmente “dizíveis” por meio de descrições textuais.

As expressões “hahaha” e “hehehe” apontam para letras e símbolos do alfabeto que são materializadas com ordem de representações significativas (ou indicações de representações), assumindo funções interacionais, ou seja, são elementos da escrita que, em determinada combinação, formam significados indicadores de expressões humanas. Um caso muito semelhante é observado no uso dos *emoticons*²¹ pelos jogadores em suas publicações, conforme se observa na Figura 3.



Figura 3 - Mensagem publicada em grupos formados em torno do FrontierVille (13/08/2010).

No caso apresentado, em seu pedido de novos vizinhos e de energia²² para o jogo, ao inserir no final da cada frase o símbolo “:)” (indicador de um rosto feliz), o jogador mostra certa “simpatia” em seu texto,

²⁰ LOL: *laughing out loudly* (rindo alto).

²¹ Conhecidos também por *smiley*, os *emoticons* são sequências de caracteres tipográficos que indicam a formação de ícones ilustrativos de expressões visuais.

²² Para realizar as tarefas no FrontierVille é preciso que o jogador disponha de “energias”.

descrevendo “sorrisos” por meio da escrita. Gruszynski diz que os “elementos como a pontuação, o itálico, as margens e outros não podem ser considerados como acessórios, pois sem eles não há escrita ou tipografia” (1997, p. 16). Ao mesmo tempo, estes elementos são indicadores de estados identitários dos sujeitos, pois dão ênfase a suas manifestações relacionadas com o jogo.

A compreensão destes sinais indica valores que registram elementos de uma comunidade virtual (do SG) que nem sempre é compreendida por todos os usuários que fazem parte do mesmo *site* de redes sociais. É o caso de mensagens pelas quais usuários solicitam visitas a seus sítios do FrontierVille e pedem ajuda em suas plantações e materiais de construção. Um sujeito que não conheça o FrontierVille e que não tenha informações destes aplicativos pode ficar confuso ao verificar que um indivíduo pede para que “reguem” seus amendoins em seu sítio virtual, conforme apresentado na Figura 4.



Figura 4 - Mensagem publicada nos feeds de notícias (ou atualizações) (11/08/2010)

Assim, o texto “pode gerar uma pluralidade de leituras em função das disposições individuais de leitores que vêm de situação culturais e sociais diferentes” (GRUSZYNSKI, 1997, p. 131). Isso indica que uma cultura em torno dos SG é desenvolvida, incluindo a visualização de elementos descritivos em um ambiente que anteriormente não dispunha destes aplicativos. É necessária, então, uma compreensão prévia do sistema de funcionamento da publicação de informações nas

atualizações dos sujeitos para ser possível o entendimento de manifestações e apropriações por meio da escrita centrada nestas práticas do jogo.

Gruszynski (1997) também aborda a importância do uso de elementos gráficos como uma “atração visual” capaz de chamar a atenção dos leitores para alguns pontos do texto. É o que se observa em interações escritas na internet quando usuários utilizam o *Caps Lock* (“caixa alta”), com isso indicando que estão “gritando” ou chamando a atenção de seus amigos para o que querem manifestar (Figura 5).

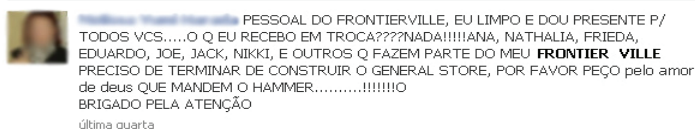


Figura 5 - Mensagem publicada nos feeds de notícias (ou atualizações) (coletada em 21/08/2010)

Por meio do sentido e significado do texto publicado (ainda que centrado no SG), os jogadores também deixam transparecer gostos pessoais para os outros usuários (como no caso da Figura 5), onde o sentimento de incompreensão, insatisfação e indignação com seus “amigos” do jogo são passados por meio de frases pela jogadora. Estes padrões podem ser indicativos de personalidades do sujeito (momentâneas ou não), como, por exemplo, alguém impaciente, alguém incompreendido, alguém que é viciado no jogo, ou alguém que clama por atenção.

O fato de participar do jogo já indica a presença de certo elemento identitário em seus participantes (como gostar de SG, por exemplo). Ao ler as publicações referentes ao FrontierVille, sujeitos que conhecem a dinâmica (e temática do jogo) compreendem

gostos e atribuem características particulares a determinados integrantes de sua rede social, deixando aparente suas interações por meio de textos expostos nas atualizações (Figura 7).



Figura 7 - Mensagem publicada nos feeds de notícias (ou atualizações) (coletada em 12/08/2010)

Na figura 7, verifica-se a atribuição de uma “nova” faceta identitária ao sujeito que divulga informações pessoais relacionadas ao FrontierVille no feed de notícias quando seu “amigo” diz “virstaste um fazendeiro virtual?”. É por meio da escrita que o usuário em questão também se mostra, e é por meio do texto que ele é compreendido e julgado pelos integrantes de sua rede social. Igualmente, é possível observar uma expressão cultural da língua – o “tchê” – que caracteriza sujeitos nascidos no Rio Grande do Sul, sendo presumível atribuir uma identidade cultural ao indivíduo que comentou a publicação.

Uma ação comum ao focar o processo de produção do texto no FrontierVille é o pedido de adição de vizinhos, pois maior o número de vizinhos virtuais neste SG, mais elementos ficam disponíveis no jogo, possibilitando com que os jogadores possam personalizar ainda mais sua fazenda e evoluir no SG. De

certa forma, estes pedidos podem ser compreendidos, não como um convite para novas interações virtuais com possíveis formações de laços relacionais, mas como uma possível solicitação com fins particulares para se atingir novas etapas no jogo (ou seja, de eventos provavelmente relacionados à dinâmica da competição no jogo, seja com seus amigos, ou por realizações pessoais).

Ao observar estes pedidos em forma de texto, verificamos diferentes modos de construção destas solicitações por meio da escrita. Alguns usuários descrevem suas habilidades para ajudar no julgamento de si próprios pelos outros jogadores (como qualidades), enquanto outros pedem educadamente (“*pls*” – abreviação de *please*), ou ainda diretamente (quando usam simplesmente “*add*” como abreviação de *added*), conforme se observa na Figura 8.

Estas manifestações identitárias através da escrita podem apresentar “elemento do exercício de si” (GRIGOLETTO, 2006), indicando possíveis revelações de como são os sujeitos (ou até mesmo de como querem ser vistos a partir da escolha do que publicar nas atualizações). Isso indica que estes indivíduos, ao permitirem e/ou noticiarem informações textuais ligadas ao jogo em locais “públicos” do Facebook, podem estar manifestando personagens e/ou atributos que aparentam ou desejam possuir a partir do olhar do outro (GOFFMAN, 1988, p. 25). Assim, a partir do SG FrontierVille é possível observar indícios de processos de identificação centrados em interações manifestadas por meio do texto do sujeito que interage no ciberespaço e que são capazes de indicar características, gostos, sentimentos, desejos e relações culturais particulares de cada um, não obrigando a presença de imagens figurativas para caracterizá-los.



Figura 8 - Mensagem publicada em grupos formados em torno do FrontierVille (coletada em 13/08/2010)

Considerações finais

Pela internet, processos de construção, manifestação e compreensão identitária vêm ganhando novos formatos em plataformas voltadas para a interação social virtual. Com a possibilidade de visualização e interação com um grande número de pessoas (e escolha delas para fazer parte de sua rede social em *sites* propícios para tais fins), os sujeitos encontram possibilidades de relatarem-se identitariamente por

meio de textos e figuras indicadores de fatores associados à conformação de sua personalidade.

Partindo da caracterização da escrita como uma forma de imagem institucionalizada capaz de representar sujeitos e fornecer elementos de sua identidade, realizou-se uma observação das interações por meio de textos de participantes do *social game* FrontierVille do Facebook, centrada nas manifestações descritivas de jogadores publicadas no *feed* de notícias, no mural de seus perfis ou ainda por notificações particulares para a sua rede social.

Verificou-se que a escrita (por meio de textos divulgados por aplicativos na internet) pode ser compreendida como um fator de representações do sujeito no universo virtual, sendo possível compreender multiplicidades identitárias pela leitura do que é divulgado pelo texto. Do mesmo modo, parece haver sentidos implícitos nestes pronunciamentos de linguagens que revelam facetas identitárias a partir do modo como são apresentadas.

Divulgações de conquistas e solicitações de elementos essenciais para o jogo em sua rede social por meio de textos construídos, ou disponibilizados pelo aplicativo FrontierVille, apontam valores comuns aos jogadores dos SG e ações possivelmente compreendidas apenas por eles. Significa que a codificação do texto tem seu entendimento diretamente dependente da cultura de uma comunidade ou grupo social.

Apesar de muitas destas manifestações de identidades apresentarem construções inconscientes de representações de si, verifica-se que o texto, mesmo quando utilizado para promover dinâmicas do jogo, aponta para uma ferramenta essencial para constituir o campo dos estudos identitários no universo virtual.

Não se pretende fazer generalizações na pesquisa desenvolvida (visto que foi realizada uma observação e interpretações de possíveis significações do texto de usuários de um *social game*), mas apenas mostrar o quanto a escrita e a leitura podem estar repletas de indícios das facetas identitárias dos jogadores de SG, caracterizando mais um modo de análise e compreensão da identidade do indivíduo moderno, apontada como essencial para significar a totalidade dos processos de identificação dos sujeitos no ciberespaço.

Referências

ARAÚJO, J. C. O internetês não é língua portuguesa? **Vida e Educação**, Fortaleza, a. 4, p. 28-29, 2007.

BARROS FILHO, C.; LOPES, F.; ISSLER, B. **Comunicação do eu: ética e solidão**. Petrópolis: Vozes, 2005.

BOYD, D. M.; ELLISON, N. B. Social network sites: definition, history, and scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**, n. 13, 2007. Disponível em: <<http://goo.gl/cDweZ>>. Acesso em: 11 set. 2009.

DIKOVITSKAYA, M. Introduction. In: DIKOVITSKAYA, M. **Visual culture: the study of the visual after the cultural turn**. Cambridge: MIT, 2006, p. 1-84.

FRAGOSO, S. Games online como terceiros lugares. **Revista Fronteira**, São Leopoldo, v. 10, p. 36-45, 2008.

GOFFMAN, E. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. 4. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988.

GRIGOLETTO, E. A construção da identidade na escrita de si: do ambiente universitário à internet. **Revista Desenredo**. Passo Fundo, v. 2, n. 2, p. 203-223, jul.-dez. 2006. Disponível em: <<http://goo.gl/8DPI7>>. Acesso em: 14 ago. 2010.

GRUSZYNSKI, A. C. No limiar dos tipos. In: GRUSZYNSKI, A. C. **A imagem da palavra**. Teresópolis: Novas Idéias, 1997. p. 115-170.

HALL, S. **A Identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HOU, J. Uses and gratifications of social games: blending social networking and game play. **First Monday**, v. 16, n. 7, jul. 2011. Disponível em: <<http://goo.gl/l6PBr>>. Acesso em: 18 jul. 2011.

MACHADO, A. O quarto iconoclasmo. In: MACHADO, A. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001. p. 6-33.

MATUCK, A.; MEUCCI, A. A criação de identidades virtuais através das linguagens digitais. **Comunicação, Mídia e Consumo**, v. 21, 2005, p. 157-182.

ORTIZ, R. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

OLSON, D. A escrita sem mitos. In: OLSON, D. **O mundo de papel: as implicações conceituais e cognitivas da leitura e escrita**. São Paulo: Ática, 1997. p. 17-36.

POLLAK, M. Memória e Identidade Social. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, 1992, p. 200-212. Disponível em: <<http://goo.gl/X38YC>>. Acesso em: 30 jul. 2010.

RAO, V. Facebook applications and playful mood: the construction of Facebook as a "Third Place". In: MINDTREK'08, 2008, Tampere, Finland. **Proceedings...** New York: ACM, 2008. p. 8-12.

REBS, R. R. As dinâmicas do *social game* Farmville e o processo de identificação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 33. INTERCOM, 2010, Caxias do Sul. Disponível em: <<http://goo.gl/AYffa>>. Acesso em: 23 ago. 2010.

ROSSI, L. Playing your network: gaming in social network sites. Breaking new ground: innovation in games, play, practice and theory. In: DiGRA 2009. **Proceedings...** Disponível em: <http://digra.org:8080/Plone/dl/db/09287.20599.pdf>. Acesso em: 23 ago. 2010.

TURKLE, S. **A vida no ecrã**. A identidade na era da internet. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

WASSERMAN, S.; FAUST, K. **Social network analysis**. Methods and applications. Cambridge, UK: Cambridge University, 1994.