

## **Bobba: a Arte de Contar Histórias com Avatares e Identidades<sup>1</sup>**

João Vitor Ribeiro LIMA<sup>2</sup>  
Lara Lima SATLER<sup>3</sup>  
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

### **RESUMO**

A ambientação dos mundos virtuais e a eclosão da figura do avatar dá uma nova roupagem às questões identitárias. Este artigo busca tatear como as teorias sobre identidades podem se conectar aos avatares. Para isso, pretende-se investigar a temática a partir de uma revisão bibliográfica orientada por uma perspectiva vinculada aos Estudos Culturais. De forma sintética, apresenta-se conceitos como narratividade e tecnicidade, evidenciando como ambos coexistem e possuem um papel importante na construção identitária.

**PALAVRAS-CHAVE:** avatar; identidade; mapas barberianos; representação; Habbo Hotel.

### **CORPO DO TEXTO**

Embora o termo “bobba” pareça apenas um erro de digitação da palavra “boba”, a realidade por trás desta expressão é muito diferente para os habituados às normas de conduta da Habbo Etiqueta. Antes de explorar esse conceito, vale dizer que o Habbo Hotel é um jogo indicado para adolescentes a partir de 13 anos e, dentro de sua dinâmica, os usuários podem construir corpos e ambientes digitais. Através destas estruturas, os jogadores conseguem estabelecer relacionamentos e histórias pautadas por suas interações *online* através de mecanismos gamificados.

À medida que o jogo finlandês se popularizou, surgiram diversas propostas para levá-lo a outros países – tanto é que o Habbo Hotel chegou ao Brasil em 2006. Desde a sua implantação até a expansão para 9 unidades no mundo, a plataforma passou por diversas transformações para se adaptar às necessidades dos consumidores e *stakeholders*: serviços de distribuição digital de aplicativo (App Store e Google Play), NFTs e clubes de assinaturas.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Usos Sociais da Mídias, Imagens e Internet, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 5 a 7 de junho de 2024.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Goiás, e-mail: ribeiriolima@discente.ufg.br

<sup>3</sup> Bolsista Produtividade - CNPq. Professora do Curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda e do PPGCom da Universidade Federal de Goiás, e-mail: lara\_lima\_satler@ufg.br

Em algumas situações, é possível perceber o Habbo Hotel sob a classificação de um gênero de jogos que se destaca pelo princípio de simulação da vida através de um avatar, conhecido como *second-life*<sup>4</sup>. Neste texto, o jogo será analisado a partir de um outro conceito classificatório, uma lente um pouco mais ampla, mas com uma delimitação: a dos mundos virtuais. Conceitualmente, um mundo virtual é “uma rede persistente e síncrona de pessoas, representadas como avatares, facilitada por computadores em rede”, como bem definido por Mark W. Bell (2008, p. 2, tradução nossa).

Para este trabalho, a conceituação mais apropriada sobre avatar está atrelada ao contexto de jogos. Como pontuado por Damer (1997, p. 19 *apud* Silva, 2010, p. 127), os avatares podem ser entendidos enquanto “personagens, jogadores, atores virtuais, ícones ou seres humanos virtuais em outras comunidades virtuais ou mundos de jogo”. É uma forma de entender quem é o jogador e onde ele está situado dentro da trama e da territorialidade, seja por meio de uma visualização bidimensional ou tridimensional, por exemplo. A partir desta definição, é possível considerar as *skins*<sup>5</sup> de jogos como Minecraft e League of Legends enquanto avatares, no entanto o texto usará somente o termo avatar para sua uniformização.

Como um dos principais atrativos dentro do jogo, a personalização dos avatares é possibilitada através da infraestrutura do guarda-roupa, que é constantemente atualizado com novos penteados, roupas e acessórios que acompanham tendências estéticas e referências da cultura pop, como vestimentas que replicam a indumentária de personagens do imaginário popular, como o Papai Noel, mas também os estereótipos de tribos sociais e, por outro lado, até mesmo o *personal branding*<sup>6</sup> de celebridades.

Retomando o conceito bobba, por mais que ele seja um filtro de censura no contexto do jogo, a sua presença e a sua construção ao longo dos anos acabou se

---

<sup>4</sup> Aqui o termo *second-life* refere-se a categoria de jogos em que o usuário pode operar um avatar livremente num contexto cotidiano ou temático, uma referência clara ao Second Life, um dos primeiros jogos com esta dinâmica e que acabou ganhando grande notoriedade.

<sup>5</sup> Em determinados mundos virtuais, geralmente associado a uma categoria de jogos conhecida como *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), os jogadores podem adquirir *skins* – avatares, trajes, adereços, etc –, através de conquistas ou moedas virtuais. Estas ferramentas podem estar conectadas com privilégios na jogabilidade ou ainda estarem meramente associadas com fins estéticos e/ou temáticos.

<sup>6</sup> O conceito de *personal branding* está atrelado a construção e gerenciamento de uma marca pessoal, por meio de uma identidade visual consistente, por exemplo, mas não se limitando a isso. No caso destas duas cantoras estadunidenses do gênero pop, ao longo de suas carreiras, construíram-se elementos visuais marcantes.

tornando uma grande bem intangível do Habbo Hotel enquanto marca, compondo o seu universo verbal e sendo incluído em vários materiais institucionais. Entendendo que o jogo é voltado para um público infanto-juvenil, a censura pode cumprir um papel de assegurar a segurança e o bem-estar dos seus usuários, como é destacado pelo seu posicionamento a respeito do assunto.

**Por que minhas palavras aparecem como 'bobba'?** Todas as áreas do Habbo possuem um filtro de palavras que elimina palavras ofensivas. Isso abrange palavrões e linguagem racista ou sexista, além de endereços de e-mail e números de telefone. Palavras ofensivas são substituídas por 'bobba'. Os filtros também funcionam em todos os textos, incluindo nomes, chat, texto do fórum e lemas (Habbo Hotel, [201-], online, grifo próprio).

Já observando por um outro lado, a utilização do filtro de censura pode implicar numa fragilização da liberdade de expressão. De qualquer forma, mais do que fazer uma referência ao Habbo Hotel, o termo bobba carrega uma ambiguidade que dá o tom das páginas que estão por vir: do mesmo jeito que pode ser mal interpretado e contaminado pela conotação negativa das palavras que substituem ou da noção de vigilância por trás da censura; ele também pode ser visto como um dos maiores bens intangíveis da marca.

Partindo do caráter dúbio por trás da palavra “bobba” e do papel que ela ocupa perante os usos dos jogadores, torna-se possível traçar uma aproximação com a ideia de identidade discutida pelos Estudos Culturais. Isso porque o ser humano está sujeito a diversas contradições e controvérsias, à mercê de suas significações e subjetividades, condicionado ao estado de estar mudando e se adaptando constantemente. Sob esta ótica, fica evidente as potencialidades que as identidades carregam perante as múltiplas interpretações que as pessoas assumem, considerando os seus próprios recortes, vivências e os contextos socioculturais em que estão inseridas. Assim, esta pluralidade pode ser refletida inclusive na divergência entre como as pessoas se percebem e como são percebidas pelos outros que estão à sua volta.

Para conduzir estas inquietações, esta pesquisa propõe, enquanto objetivo geral, problematizar o uso de avatares a partir do estudo da noção de identidade e, para isso, debruça-se sobre a conceituação de pensadores da corrente dos Estudos Culturais. Como uma forma de marcar a presença do usuário e reforçar aspectos como a interatividade, o lúdico, mas também a personalização, eis que surge o avatar, uma representação virtual do jogador. A presença do avatar confere humanidade e o seu

corpo, ainda que virtual, traz à tona sentimentos, por exemplo, pertencimento, proximidade, distanciamento, para a jogabilidade.

Assim, este texto busca esclarecer como as teorias sobre identidades podem contribuir na problematização dos usos dos avatares por adolescentes que jogam Habbo Hotel. Para isso, pretende-se investigar a temática a partir de uma revisão bibliográfica orientada por uma perspectiva teórica-metodológica vinculada aos Estudos Culturais. De forma sintética, apresenta-se as mediações narrativas (Silva; Baseio, 2019) e tecnicidade (Martín-Barbero, 2009), evidenciando como ambas coexistem e possuem um papel importante na construção identitária de quem joga o Habbo Hotel.

Ao visitar estas leituras e dissecar a construção do sujeito e de sua identidade ao longo de um contexto histórico e sociocultural, percebeu-se que a evolução da noção de indivíduo caminhou junto ao Iluminismo e pode se desenvolver à medida em que a sociedade passou a questionar os dogmas e a se libertar dessa “grande cadeia do ser”, que limita a expressividade do sujeito, mas também comprimem sua capacidade de agir. De certo modo, essas restrições impostas pelo mercantilismo do Estado absolutista contribuíram para que a burguesia tomasse partido em prol do iluminismo, uma vez que isto abriria caminhos para sua ascensão social, contrariando a “vontade divina”. Assim,

As transformações associadas à modernidade libertaram o indivíduo de seus apoios estáveis nas tradições e nas estruturas. Antes se acreditava que essas eram divinamente estabelecidas; não estavam sujeitas, portanto, a mudanças fundamentais. O status, a classificação e a posição de uma pessoa na “grande cadeia do ser” — a ordem secular e divina das coisas — predominavam sobre qualquer sentimento de que a pessoa fosse um indivíduo soberano (Hall, 2006, p. 24-25).

Mesmo que a popularização do pensamento e do debate a respeito do individualismo seja fortemente inserida neste contexto histórico, a verdade é que a ideia de individualidade já existia em tempos pré-modernos, ainda que sob uma lente diferente. Ao observar estas constatações sobre o sujeito individual, aspectos como a singularidade e a distinção tornam-se elementos constitutivos da identidade. Ademais, outra característica que dá forma ao ser humano, sob a perspectiva da história moderna, é o fato de que, enquanto essência, ele não pode ser dividido e fragmentado – ele é único e o seu interior contém uma essência.

No entanto, após o surgimento dos Estados-Nações modernos, vê-se as Grandes Navegações, a “descoberta” de povos e o colonialismo. Quanto a estes pontos, Hall (2006, p. 67) elucidou ao discorrer que “... na história moderna, as culturas nacionais têm dominado a ‘modernidade’ e as identidades nacionais tendem a se sobrepor a outras fontes, mais particularistas, de identificação cultural”. Assim, para dar força a esta lógica imperialista, eis que as narrativas dão forma aos símbolos e identidades nacionais, a partir de figuras heróicas que dão cor a uma cultura dominante que, por sua vez, ora se apropria das culturas marginalizadas, ora os apaga.

Agora já num panorama de internet e globalização, as narrativas de dominância são perpetuadas por novos formatos: a relação entre metrópole e colônia dá espaço para o surgimento de uma cultura “ocidental”, um termo nebuloso e que, sob um olhar geopolítico, abarca países desenvolvidos com uma cultura de base europeia, como Estados Unidos e Austrália, por exemplo. Enquanto uma superpotência, os Estados Unidos massificam uma cultura “universal”, usando alguns aspectos culturais de outros países, sob um viés caricato e estereotipado, para enviar uma mensagem patriótica.

Tendo isto, torna-se palpável entender a magnitude de uma identidade: ela pode unir causas e pessoas em prol de interesses em comum. É evidente que tal prática se deriva de ações estratégicas e, sobretudo, depende do suporte da comunicação, mas pensando a partir de uma visão culturalista, explica-se esses processos a partir de, pelo menos, dois elementos que se entrelaçam: as **narrativas** e as **tecnologias**.

Popularmente, a tecnologia é restringida ao digital e à internet, no entanto, é necessário reiterar que ela é técnica, método e conhecimento aplicado na resolução de problemas, como bem articulado por Pieniz e Cenci (2019). Portanto, invenções como a escrita e o manuseio do fogo envolvem esses saberes tecnológicos que modificaram costumes por meio dos registros e do preparo de alimentos, por exemplo.

“Tecnidade” se refere às inovações intrínsecas ao campo da produção e ao modo em que estas afetam as linguagens midiáticas, de modo que, ao transformar o material discursivo e o ambiente de onde provém, derivam novas práticas sociais, que se associam simbolicamente a valores coletivos, incorporados aos ritos, invertidos de certo significado simbólico até chegar às narrativas (Silva; Baseio; 2019, p. 171-172, tradução nossa).

Dentro do contexto acima prescrito pelas autoras (Silva; Baseio; 2019), a tecnologia e, nos termos barberianos, a tecnicidade, por ser capaz de causar mudanças

bruscas na forma como as pessoas se relacionam umas com as outras e com o seu entorno, abre brechas para o desenvolvimento de novas práticas que se associam com valores e sentimentos compartilhados por uma comunidade e que, em dado momento, são incorporados dentro da ritualidade do cotidiano.

A partir disso e considerando como a tecnicidade e a narratividade dialogam com a construção das identidades dentro deste novo contexto ambientado pelas mídias e pela internet, o Habbo Hotel pode ajudar a repensar como estas dinâmicas acontecem. Assim, o avatar deixa de ser só estético e se torna algo político e cultural e, conseqüentemente, esse trabalho indica novos caminhos para se estudar os comportamentos do consumidor, sua relação consigo e com os mundos virtuais.

## REFERÊNCIAS

BELL, Mark W. Toward a Definition of. **Journal For Virtual Worlds Research**, v. 1, n. 1, 2008. Disponível em: <<https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/283>>. Acesso em: 22 jul. 2022.

Habbo Hotel. **Homepage**. Disponível em: <<https://habbo.com.br/hotel>>. Acesso em: 9 fev. 2024.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

MARTIN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**. 6. ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2009.

PIENIZ, Mônica Bertholdo; CENCI, Márcio Paulo. Tecnicidades: de las mediaciones comunicativas de la cultura a las mutaciones culturales. In: JACKS, Nilda; SCHMITZ, Daniela; WOTTRICH, Laura. **Un nuevo mapa para investigar la mutación cultural**: Diálogo con la propuesta de Jesús Martín-Barbero. CIESPAL, Ediciones CIESPAL, 2019, p. 161-188, 2019.

SILVA, Lourdes Ana Pereira; BASEIO, Maria Auxiliadora Fontana. Narrativa (s): Como estrategia (s) de comunicabilidad. In: JACKS, Nilda; SCHMITZ, Daniela; WOTTRICH, Laura. **Un nuevo mapa para investigar la mutación cultural**: Diálogo con la propuesta de Jesús Martín-Barbero. CIESPAL, Ediciones CIESPAL, 2019, p. 161-188, 2019.

SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. **Contemporânea**, v. 8, n. 2, p. 120-131, 2010.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antônio. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Editora Atlas SA, p. 51-61, 2005.