

**Indivíduo e pessoa nos videogames**  
**Iniciando uma discussão**

Autor: Sandro Albernaz Massarani

Disciplina: EGH00198 Representações e Categorias Sociais

## Mata ele filho!

*Call of Duty* é uma das franquias de maior sucesso nos últimos anos quando tratamos de videogames. A versão mais recente do jogo, chamada de *Modern Warfare 3* e publicada pela Activision, alcançou a incrível marca de mais de 25 milhões de cópias vendidas em apenas 16 dias desde o seu lançamento em 08 de novembro de 2011, ultrapassando o valor de 1 bilhão de dólares<sup>1</sup>.

Os jogos são de tiro na primeira pessoa<sup>2</sup> (*First Person Shooter*) e o ambiente da série gira em torno de conflitos envolvendo fatos históricos, com pano de fundo da Segunda Guerra Mundial e épocas posteriores. *Call of Duty: World at War* (Activision, 2008), por exemplo, reveza entre a campanha norte-americana contra os japoneses no Pacífico com a luta soviética a partir de Stalingrado visando empurrar os alemães até Berlim. Já *Call of Duty: Black Ops* (Activision, 2010) tem seu foco voltado para lutas na Guerra Fria, em locais como Cuba e Vietnã. A série *Modern Warfare* rompe um pouco com a historicidade e já busca armamentos modernos e conflitos mais fictícios. Em *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision, 2009) há inclusive missões em uma favela no Rio de Janeiro, onde muitos de seus habitantes acabam sendo “aniquilados” por soldados especiais americanos<sup>3</sup>.

A essência do jogo pode se resumir a dois modos: campanha e multiplayer. No modo campanha o jogador atravessa uma série de missões pré-determinadas, geralmente jogando sozinho, até obter a conquista final. Normalmente os vilões da campanha são alemães, japoneses e russos (ou soviéticos). Porém, a grande maioria dos ávidos fãs está realmente interessada no modo multiplayer, que coloca jogadores do mundo inteiro, geralmente divididos em equipes, competindo destemidamente entre si. As nacionalidades são sorteadas<sup>4</sup> e existem várias modalidades de jogo como capturar bandeiras ou defender pontos estratégicos. Foi um fato ocorrido em uma dessas ferrenhas partidas, no modo multiplayer, que me estimulou a escrever esse texto.

---

<sup>1</sup> <http://www.usatoday.com/tech/gaming/story/2011-12-12/call-of-duty-sales/51851180/1>

<sup>2</sup> Os jogos de primeira pessoa são caracterizados quando a visão mostrada na tela tem como intenção representar uma câmera que seriam os olhos do jogador. Ver figura 1.

<sup>3</sup> Nos jogos do *Call of Duty* não há espaço para inocentes. Todos que não fazem parte do seu exército são inimigos e portanto devem ser eliminados.

<sup>4</sup> por alguns momentos os “bandidos cariocas” podem ter o prazer de saírem vitoriosos.



Figura 1: Defendendo Stalingrado. Imagem de um jogo em primeira pessoa.

Alguns jogadores, para terem uma experiência mais imersiva, utilizam *headsets* para se comunicarem durante as partidas, e as conversas vão desde estratégias para o combate, até discussões sobre o cotidiano e xingamentos, esses bem comuns. Em um mapa (cenário) que não me recordo, pois acabou sendo secundário na ocasião, uma discussão atropologicamente interessante se iniciou entre dois jogadores. Um, cuja voz o situava na idade adulta, não parava de xingar tudo e todos quando morria no jogo. Reclamava a todo momento, soltando os mais diversos improperios. O outro, cuja voz era de criança, dificilmente parecia ter mais de 15 anos e estava assustado com tanta gritaria. Ao pedir para o “valentão” diminuir as ofensas, começou a ser o seu alvo preferencial. Foi então que o garoto disse “espera pai”, e a frase síntese do Brasil ecoou em meio ao caos do combate: “seu filho da puta, você sabe com quem está falando?”

O pai do menino havia pego o fone e agora tínhamos o filho controlando o avatar no jogo e o pai no comando da voz. Após alguns segundos de silêncio, a resposta não tardou: “Não sei e estou pouco me fodendo.” O pai, desconcertado, não acostumado

a situação, começou a ameaça: “Vou aí te meter a porrada!” E a bola de neve aumentando: “Pode vir, moro no Méier!” Inclusive houve o fornecimento de um endereço, que não posso afirmar se era verídico. “Mata ele filho! Mata!” O pai gritava e as risadas dos outros jogadores ficavam mais altas. Antes da partida acabar o garoto se desconectou do jogo, ou por vergonha ou por ordem do pai.

### **Burocrático x Familiar – um choque de contextos**

Goldman (1999) já havia indicado que há diversas variantes sobre o tema envolvendo pessoa e indivíduo, e que a simplicidade do assunto seria apenas uma ilusão. A discussão sobre essas representações tem como marco o texto *Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa, a noção de “eu”* escrito por Marcel Mauss em 1938, mas ela já teria sido levantada por Lucien Lévy-Bruhl anteriormente. Nos anos posteriores ao texto de Mauss, antropólogos como Maurice Leenhardt e Louis Dumont trabalharam e desenvolveram esses conceitos, cada um dando sua própria definição.

Porém, a partir desse episódio do *Call of Duty* descrito acima, acredito que possamos fazer uma análise introdutória da representação da noção de indivíduo e de pessoa nos videogames, tendo como eixo central a distinção determinada por Roberto Da Matta (1990) em seu livro *Carnavais, Malandros e Heróis: para um sociologia do dilema brasileiro*. O ponto de partida para Da Matta seria o de que a frase “Você sabe com quem está falando?” se constitui em uma forma socialmente estabelecida, usada principalmente em cinco ocasiões:

1. Quando sua autoridade está ameaçada ou diminuída
2. Quando há o desejo de alguém impor o seu poder
3. Quando há a possibilidade de inferiorizar o outro
4. Quando alguém sofre um complexo de inferioridade
5. Quando há uma ameaça ao cargo que o interlocutor ocupa

O essencial aqui é realizarmos que a famosa frase serve como um mecanismo de tentativa de transposição do sujeito de indivíduo para pessoa, como um modo de afirmação na hierarquia social vigente. O pai, logo, visava marcar uma autoridade e

um espaço nas relações de poder. Porém, “Você sabe com quem está falando?” também pode ser vista como um blefe e como um risco calculado, pois só funciona quando há uma sujeição de quem a ouve, o que não aconteceu nessa situação.

O indivíduo seria aquele que é determinado “todas as vezes que estamos diante da autoridade impessoal que representa a lei universalizante, a ser aplicada por todos.” (DA MATTA, 1990, p.236). Quando estamos submetidos a uma lei, e percebemos que somos tratados de forma indistinta, estaríamos sendo indivíduos. Já a noção de pessoa se caracterizaria por uma distância do anonimato, é o sujeito sendo tratado pelo nome, com uma posição determinada e hierarquizada na sociedade.

Há, portanto, uma relação entre um contexto burocrático, universalizante, impessoal, ligado ao espaço público, que se refere ao mundo dos indivíduos, e um contexto familiar, privado, relacional, particular, ligado a moral, que se refere ao mundo das pessoas. Como esses mundos se comportam nos videogames?

### **Quando somos indivíduos – as leis do jogo e as leis da empresa**

Ao jogarmos um videogame estamos submetidos a dois tipos de leis: as do jogo em si, e as leis de conduta determinadas pela empresa criadora do software. As leis do jogo se referem aos limites do que seria possível fazer ao controlarmos o avatar e o que poderíamos chamar de física do mundo, reguladora dos movimentos e do ambiente. Tomemos como exemplo o clássico *Pac-Man* (Namco, 1980).



Figura 2: Pac Man

Foi determinado pela programação, durante a criação do game, de que o Pac Man, ou Come Come, como chegou a ser conhecido no Brasil, só poderia se mover em quatro direções: pra cima, pra baixo, pra esquerda ou direita. Não importa o que eu faça no controle, eu não consigo mover o Pac Man na diagonal. Aliás, seria impossível eu mover o Pac Man através das paredes, pois as leis do jogo não me permitem fazer isso. A pontuação, o movimento dos fantasmilhas inimigos, o número de vidas, o desenho do labirinto, a duração da “vitamina” e todas as regras são determinadas e impostas ao indivíduo que controla o Pac Man. Tanto o criador do jogo quanto alguém que tenha comprado o programa em uma loja estão submetidos as mesmas leis.

A outra forma de demarcação do indivíduo nos videogames é através da aceitação eu um acordo, presente na instalação e na introdução da maioria dos jogos recentes chamado de EULA (*End User License Agreement*). Ao concordar com o EULA o indivíduo se submete as regras e leis da empresa criadora e mantenedora do jogo. Caso o jogador não aceite o acordo, o jogo nem chega a ser instalado ou iniciado.

No episódio da discussão do *Call of Duty*, ambos os jogadores poderiam ser denunciados e conseqüentemente banidos de partidas subsequentes devido ao mal comportamento, que violaria o padrão moral desejado. Na medida que os videogames foram se tornando cada vez mais rentáveis, as grandes corporações foram investindo de forma intensa e ao mesmo tempo estabelecendo limites que devem ser observados. Nas palavras de T.L. Taylor teríamos aqui relações privado / corporação e consumidor / produtor (TAYLOR, 2006).

Um dos mais emblemáticos reflexos dessa “ética burocrática”, para usar o termo de Da Matta, é a proibição por parte de várias empresas da venda de itens e personagens utilizados em seus jogos. Em janeiro de 2007 o popular site de leilões eBay proibiu a venda de “bens virtuais” de jogos de *RPG Online* como como *World of Warcraft* (Blizzard, 2004)<sup>5</sup>. Era uma prática comum a troca de objetos encontrados nos jogos por dinheiro. Uma espada raríssima, por exemplo, poderia chegar a

---

<sup>5</sup> [http://news.cnet.com/2100-1043\\_3-6154372.html](http://news.cnet.com/2100-1043_3-6154372.html)

centenas de dólares, e não era incomum a venda de um personagem poderoso por alguns milhares de dólares. O não cumprimento do EULA pode, inclusive, gerar batlhas jurídicas com resultados imprevisíveis visto o estado ainda incipiente de leis envolvendo crimes virtuais. É interessante notarmos que nos videogames podemos ser tratados como indivíduos mesmo estando fisicamente situados em nosso ambiente doméstico, onde comumente é a noção de pessoa que predomina.

### **Quando somos pessoas – a percepção de um humano**

A experiência da subjetividade nos videogames é profundamente distinta quando jogamos não contra uma inteligência artificial, mas sim com a presença de humanos. Se podemos dizer que o primeiro momento que nos tornamos pessoa é quando recebemos um nome, também nos tornamos pessoa nos videogames quando há a percepção de que através também de um nome, somos reconhecidos e classificados de forma distinta da máquina. “Classificar não é somente dispor em grupos, mas colocá-los segundo relações muito especiais.” (DURKHEIM, MAUSS, 2001, p.403).

Retomando o exemplo de *Pac Man*, o jogo forneceria uma experiência completamente peculiar se os fantasmas inimigos fossem controlados por humanos<sup>6</sup>, não somente em relação ao padrão de movimento realizado, mas também na transformação da percepção do jogador, ao simplesmente saber que não é contra o “computador” que ele está jogando. O resmungão do *Call of Duty* poderia muito bem xingar soldados controlados pelo programa, mas nesse caso não haveria um eco na relação social e o próprio xingamento seria feito com um outro propósito.

Uma das principais características que transforma o indivíduo em pessoa nos videogames é a possibilidade de contornar e manipular as leis do jogo para o seu favor, explorando falhas e brechas nessas leis. Seria o famoso “jeitinho” adaptado ao mundo virtual. Descobrir um ponto onde um chute em um videogame de futebol sempre resulta em gol, um local em um jogo de guerra onde nenhuma bala consiga

---

<sup>6</sup> O jogo *Pac Man vs.* (Namco, 2003) explorou com relativo sucesso essa opção dos humanos controlarem os fantasmas.

penetrar mesmo estando em espaço aberto, talvez uma maneira de conseguir vidas e pontos infinitos com o mínimo de esforço. Essas ações reforçam a imprevisibilidade presente no comportamento humano, distinguindo-o de uma inteligência artificial, onde até o randômico é programado e, portanto, previsível.

O pensamento de Goffman (2009) em relação a representarmos papéis dentro de uma “fachada” pode ser aplicado de forma imediata assim que descobrimos a presença de um humano no mesmo cenário do jogo. Toda a teoria de escolha de máscaras pelo eu se aplica praticamente sem exceções. Como um jogador habilidoso e veterano deve se portar perante um iniciante? O que as pessoas esperam desse jogador? Como se portará caso perca para um jogador inferior, chacoalhando a hierarquia pré-estabelecida? Que papéis, que máscaras sociais deverão ser utilizadas?

Há também um significativo espaço nos videogames tanto para as super pessoas quanto para os vips, e envolvem sucesso e/ou dinheiro. Apesar de não transbordar para a grande mídia, o círculo dos videogames também tem suas “celebridades”, que recebem privilégios, convites e livre acesso. E não trato aqui dos programadores e criadores dos jogos, mas sim de jogadores, cuja fama acaba atravessando o mundo.

A lendária luta entre Justin Wong e Daigo Umehara no campeonato EVO 2004 de *Street Fighter III: 3rd Strike* (Capcom, 1999) os transformou em jogadores ilustres em qualquer parte do planeta<sup>7</sup>. Billy Mitchell, conhecido como o primeiro jogador a “zerar<sup>8</sup>” o Pac Man fez certa fama em meados da década de 1980 e participou do documentário *The King of Kong* (Seth Gordon, 2007) onde disputava o recorde mundial de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981). Em apenas 4 semanas um vídeo de Call of Duty onde um jogador mata 74 inimigos sem morrer uma vez sequer já havia sido visto mais de 215 mil vezes<sup>9</sup>. Essas super pessoas são facilmente identificadas por tabelas de classificação e rankings presentes na internet e dentro do jogo, se

---

<sup>7</sup> A luta já está, em dezembro de 2011, com mais de 3 milhões de visitas no you tube. Ela pode ser conferida nesse link: <http://www.youtube.com/watch?v=pSSpeqApgUA> É digno de nota destacar o final do vídeo, onde a comemoração lembra a de um jogo de futebol

<sup>8</sup> Chegar ao final

<sup>9</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=ehiUkfSbrvI&ob=av3e>

beneficando de todo o processo. Tende-se aqui a termos “uma certa aspiração, por parte dos que ocupam posições inferiores, de ascender às mais elevadas.” (GOFFMAN, 2009, p.41).

Uma outra forma de obter privilégios e se afirmar ainda mais como pessoa no mundo dos videogames é pagar extra para ter serviços diferenciados. Está se tornando prática corriqueira pagar mais para se ter roupas e itens especiais, que personalizam ainda mais o avatar. O próprio *Call of Duty* tem um serviço chamado de Elite, que oferece mapas, dicas, títulos e mais por 50 dólares anuais. No jogo *Batman: Arkham City* (Warner, 2011), várias roupas do Cavaleiro das Trevas e o próprio personagem do Robin só estariam disponíveis em certas versões limitadas. Tanto esses serviços premium, quanto os rankings de jogadores parecem não primar por uma relação igualitária, mas sim fortemente hierárquica.

### **Conclusão: O meio caminho**

Tanto a noção de indivíduo quanto a noção de pessoa estão presentes em todas as sociedades humanas, estabelecendo entre si uma relação dialética. Ninguém é pessoa o tempo inteiro, assim como ninguém é sempre indivíduo. Da Matta situa o Brasil “a meio caminho: entre a hierarquia e a igualdade” (DA MATTA, 1990, p.246), mostrando a constante passagem de um sistema global, de caráter universal, para um sistema de relação pessoal repleta de nuances, e vice-versa.

Acredito que como um ponto de partida para estudos mais abrangentes, possamos situar o jogador de videogame também neste meio termo. “O mundo dos games não se situam fora dos nossos constantes choques culturais, ansiedades ou inovações, mas frequentemente as reproduzem muito bem.” (TAYLOR, 2006, p. 129).

A partir da citação acima, poderíamos facilmente concluir que o jogador brasileiro reproduz fielmente o pensamento de Da Matta baseado na frase “Você sabe com quem está falando”, já que o “mundo virtual” seria uma possível extensão do “mundo real”. Logo, “quando o indivíduo se apresenta diante dos outros, seu desempenho tenderá a incorporar e exemplificar os valores oficialmente reconhecidos pela sociedade...” (Goffman, 2009, p41.). Então, o comportamento do brasileiro não seria

alterado somente porque ele está jogando um videogame. Mas acredito que podemos ir ainda além.

Ao tentar aprofundar um pouco mais o tema, e a partir das ideias apresentadas ao longo desse texto, chego a seguinte pergunta: será que todos os jogadores nos videogames, independente da nacionalidade, se situam também em um meio caminho, transitando constantemente entre indivíduo e pessoa, assim como no Brasil? Afinal, somos indivíduos na medida que sempre somos submetidos as leis do jogo e da empresa, mas também, como pessoas, somos imprevisíveis, buscamos romper com regras pré-estabelecidas, e somos favorecidos de acordo com o nosso sucesso e prestígio, hierarquizando constantemente as relações com o outro. No caso de uma resposta afirmativa, um basilar texto da antropologia brasileira estaria contribuindo para o avanço de um campo recente de estudos, e comprovando mais uma vez que as teorias antropológicas são ferramentas mais do que eficientes para o entendimento do mundo contemporâneo.

## Referências Bibliográficas

DA MATTA, Roberto. Sabe com quem está falando? Um ensaio sobre a distinção entre indivíduo e pessoa no Brasil. In.: *Carnavais, Malandros e Heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1990.

DURKHEIM, Émile e MAUSS, Marcel. Algumas formas primitivas de classificação. In.: MAUSS, Marcel. *Ensaio de Sociologia*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 2009.

GOLDMAN, Marcio. Uma categoria do pensamento antropológico: a noção de pessoa. In.: GOLDMAN, Marcio (org.) *Alguma antropologia*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1999.

MAUSS, Marcel. Uma categoria do espírito humano: a noção de pessoa, a noção de “eu”. In.: *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

TAYLOR, T.L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Estados Unidos: The MIT Press, 2006.