



**PPGA-UFF Programa de Pós-Graduação em Antropologia**

**To Make You Stronger**  
**A Dádiva no Utilitarismo dos Videogames**

Autor: Sandro Albernaz Massarani

Disciplina: EGH00063 Teoria Antropológica Contemporânea

Professor: Edílson Márcio Almeida da Silva

## 1. Objetivo do Texto

Este trabalho tem como simples objetivo demonstrar, a partir de dois casos relatados, como uma determinada interpretação da dádiva de Mauss, vista como um paradigma por Alain Caillé (1998), pode se fazer presente nos videogames online. Para tal objetivo poder ser posto em discussão, torna-se necessário um olhar que considere os videogames possuidores de duas características basilares: a de ter como mecanismo essencial escolhas utilitaristas e a de que a contradição e o conflito, nos termos postos por Simmel (1983), não são destruidoras, mas sim positivas e essenciais na composição da unidade social de um jogo.

## 2. Relatando Dois Casos de Dádiva nos Videogames

Para poder ilustrar como a dádiva pode se fazer presente nos videogames online, irei utilizar dois casos empíricos como ponto de partida. O primeiro está relatado na obra *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* (2006), da pesquisadora norte-americana T.L. Taylor. Em um tópico do livro chamado *From Gift to Commodity: How Design Influences Social Life*, Taylor mostra a importância da ação chamada de *Buffing* nos MMORPGs<sup>1</sup>, ao estudar o jogo *Everquest*<sup>2</sup> (EQ). O *Buffing* “é uma ação básica em EQ na qual os jogadores fazem magias – tanto neles mesmos quanto em outros – que ajuda na jogabilidade.” (TAYLOR, 2006, p.58). Ou seja, você pode fazer *Buffing* para dar mais saúde a um personagem, para torná-lo mais forte, mais resistente, entre outros benefícios.

O interessante da experiência de Taylor é que ela vai observar ao longo do jogo toda uma prática recorrente de *Buffing*, onde muitos personagens mais fracos pedem ajuda a personagens mais fortes e a recebem sem qualquer tipo de exigência material:

Buffing é uma parte integral do jogar, mas como a comunidade de jogadores negociava este aspecto do jogo? Nos anos iniciais de EQ

---

<sup>1</sup> Defini anteriormente que, “essencialmente, os MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) são jogos online, situados em mundos virtuais persistentes, onde uma grande quantidade de jogadores interagem entre si e com o mundo. No cerne desses jogos está toda uma base estatística, onde o jogador controla um avatar possuidor de muitas características definidas por números, que aumentam na medida que ele ‘sobe de nível’ matando inimigos poderosos e completando quests (missões).” (MASSARANI, 2013, p. 29).

<sup>2</sup> Lançado pela Sony Online Entertainment em 1999.

era muito comum as pessoas pedirem buffs com grande frequência. Era tipicamente feito apenas em alguns ambientes em particular – áreas comuns onde pessoas se reuniam – e não quando alguém estivesse no meio de uma batalha. Geralmente as normas sociais exigiam que as pessoas fossem educadas e polidas e, de fato, este era um dos poucos espaços onde dar “voz” a representação de um papel<sup>3</sup> frequentemente ocorria. [...] Realizar magias poderia ser visto como um serviço de utilidade pública, um modo de contribuir para o aumento da comunidade de jogadores. Algumas vezes o jogador que recebia o buff tentava retribuir com um pouco de dinheiro, o que frequentemente era recusado. Jogadores que não se fixavam em algumas convenções básicas eram frequentemente chamados de rudes, novatos, ou jovens e inexperientes socialmente. De fato, a generosidade de dar o buff era tal que não era incomum ver personagens de níveis altos vagando em áreas destinadas a personagens mais fracos dando buffing nas pessoas de forma aleatória na medida que caminhavam.” (TAYLOR, 2006, p.58-59).

É importante notarmos que em muitas situações de *Buffing*, mesmo que não haja a necessidade de uma troca material, determinadas regras de comportamento são esperadas, como um pedido feito de forma respeitosa e o agradecimento após a ajuda.

O segundo caso ocorreu quando eu jogava *Diablo III*, lançado em 2013, que faz parte de uma famosa série de games da empresa Blizzard, criadora de *World of Warcraft*. *Diablo III* não se encaixa na definição acima dada de MMORPG, pois as possibilidades de interação entre os jogadores são menores em sua diversidade e quantidade. A Blizzard classifica *Diablo III* como um *Action RPG*<sup>4</sup>, priorizando mais o combate do que outras relações sociais entre os jogadores.

O máximo de personagens jogando ao mesmo tempo são apenas 4, e valores presentes em um MMORPG, como o desejo de se ter uma casa, realizar um casamento, formar guildas e associações praticamente não aparecem. No entanto, *Diablo III*, assim como os MMORPGs, possui uma robusta base estatística, onde o cumprimento de missões, a busca por itens valiosos e a crescente evolução dos personagens tem um papel central<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Role-play “voice” no texto original.

<sup>4</sup> <http://us.battle.net/d3/en/>

<sup>5</sup> Vale a observação de que a versão usada por mim do jogo foi a do console Playstation 3, que tem algumas diferenças em relação a versão para computadores, como a possibilidade de se jogar com um joystick, entre outras.

Quando eu estava ainda com poucas horas de jogo, e até então tinha me aventurado apenas sozinho, resolvi experimentar o modo multiplayer<sup>6</sup>, e por desconhecimento das regras e do funcionamento do jogo, acabei escolhendo uma missão voltada para personagens mais fortes. Na missão escolhida, dentro de um calabouço sombrio, estavam apenas eu e outro jogador, cujos itens lhe faziam parecer um deus da mitologia nórdica. Para efeito apenas de descrição, meu personagem era um monge, no estilo oriental, que atacava com os próprios punhos. Apesar de haver no jogo a possibilidade de comunicação verbal, nem eu nem o meu novo “aliado” usávamos um *headset*<sup>7</sup>.

No momento que os inimigos começaram a aparecer, logo percebi que não teria praticamente condições de enfrentá-los, e que meu companheiro de combate estava praticamente derrotando-os sozinho. Uma das características essenciais dos RPGs online é o chamado *looting*, ou seja a obtenção de itens que são largados pelos inimigos quando são derrotados, ou que se encontram em baús e outros objetos. Quanto mais forte é o inimigo, maior a probabilidade de que ele largue um item valioso, que pode então ser usado como objeto de troca e/ou venda, inclusive em sites de leilão como o Mercado Livre, mesmo que essa prática seja proibida pelas empresas criadoras dos jogos. O que eu comecei a perceber, ao longo da missão, é que o meu aliado matava os monstros e não pegava nenhum item, e só se movia para as outras salas do calabouço após eu ter pego todos os itens que eram deixados no chão. E assim foi de sala a sala do calabouço, inclusive quando o inimigo final, aquele que tem a probabilidade de liberar os melhores itens, foi derrotado. No final da partida, meu personagem tinha evoluído em poucos minutos o que provavelmente levaria dias.

Ora, mesmo que o meu companheiro de luta fosse muito mais forte, sempre há uma chance de um item raríssimo ser encontrado, item que pode ser inclusive guardado e usado por qualquer outro avatar que por ventura seja criado pelo mesmo jogador. Ao final da missão, quando o jogo inclusive já tinha voltado para a tela inicial,

---

<sup>6</sup> Onde você joga com outros jogadores.

<sup>7</sup> Conjunto de fone de ouvido e microfone para comunicação.

mandei uma mensagem para o jogador perguntando o porque dele ter deixado todos os itens para mim. A resposta foi curta e seca: “To Make You Stronger<sup>8</sup>.”



Um grupo de quatro jogadores enfrentam um poderoso inimigo em Diablo 3

### 3. Videogames e Utilitarismo

O que esses dois casos demonstraram para mim de forma primeva foi o encontro de dois paradigmas: o utilitarista e o da dádiva, e para inserirmos esses dois casos em uma posição de destaque dentro da totalidade dos videogames, é preciso considerar que nesta totalidade, são as relações chamadas utilitaristas que possuem intensa predominância.

Para Caillé (2001), a partir da década de 1960, as ciências sociais começam a receber intensa influência da Teoria da Ação Racional da economia (*Rational Action Theory – RAT*), que além de ser usada para explicar o mercado e trocas financeiras, estaria também sendo adotada como teoria explicativa de todo e qualquer tipo de comportamento social, como amor, crime, crenças religiosas e outros.

<sup>8</sup> Para você ficar mais forte.

Para Caillé, a *RAT* e seus desdobramentos se relacionam ao chamado *homo oeconomicus*, o homem que está interessado apenas em maximizar sua própria satisfação, utilidade e preferências. Seguindo seu raciocínio, o pensador francês vai usar a *RAT* e o *homo oeconomicus* como base de uma definição de utilitarismo:

Para boa parte dos economistas e sociólogos, utilitarismo é essa doutrina que afirma: Primeiro, que os atores são, ou devem ser tomados por, meros indivíduos que procuram nada a não ser sua própria felicidade e interesse próprio. Segundo, que isso é bom e legítimo, pois não há nenhum outro objetivo racional possível. Terceiro, que este objetivo racional é para ser perseguido racionalmente, como através da maximização de seus prazeres (ou de sua utilidade, ou de suas preferências) e minimizando suas dores (ou sua “desutilidade”). (Caillé, 2001, p.3).

Como o próprio Caillé verifica, a discussão sobre a verdadeira natureza do utilitarismo é cheia de enigmas, e acredito que possamos acrescentar mais algumas questões, agora envolvendo uma relação com os videogames e o ângulo da maximização da utilidade. Acredito que a partir da definição dada acima de utilitarismo, e sendo esta associada com a *Ractional Action Theory*, podemos dizer que o indivíduo sempre está consciente de sua racionalidade e sempre procura a melhor ação racional para conseguir seus objetivos. Ora, talvez com poucas exceções, me parece que a grande maioria dos videogames já feitos saem das mãos de seus criadores com a intensão de se obter um determinado objetivo, seja ele o maior número de pontos possíveis (o *high-score*), seja ele a vitória sobre um chefe final (*boss*), ou nos MMORPGs, a evolução contínua de um ou mais personagens.

Logicamente, já sabemos que as relações sociais nos videogames online são fundamentais em sua composição e nos usos que os jogadores fazem deles, mas a partir do momento que os avatares são baseados também em estatísticas que podem ser alteradas com itens valiosos e magias poderosas, haverá nesses mundos online uma busca utilitarista para a maximização destes personagens. Se retirarmos o componente multiplayer dos videogames, uma forte essência utilitarista aflora, e a busca por meios mais eficazes e racionais de se “vencer” um jogo tornam-se primordiais. Portanto, não há como, na minha visão, ocorrer uma discussão sobre

dáviva ou ação individual nos videogames sem pelo menos considerarmos esse paradigma utilitário.

#### **4. O Conflito Perpétuo**

Além de comporem um terreno fértil para observações de cunho utilitarista, os videogames também fornecem ao antropólogo a observação constante e em profusão de situações de intenso conflito. Em minha dissertação, levantei a ideia de que existem dois tipos de conflitos nos videogames online: o conflito jogador-jogador e o conflito jogador-empresa. (MASSARANI, 2013). Nas análises e observações feitas tanto em fóruns de discussões dos jogos, quanto na vivência no mundo virtual em si, os conflitos envolvendo o jogador com a empresa criadora do mundo virtual são muito mais comuns do que podemos supor inicialmente. É importante deixarmos claro que o jogador de um videogame online está constantemente envolto com conflitos, seja com a inteligência artificial, seja com outros jogadores, seja pleiteando alterações no modo de funcionamento do mundo que ele habita e joga. Acredito que nem uma visão holista, de que a empresa criadora do jogo tem total controle sobre ele, e nem uma visão individualista, onde o jogador tem agência completa sobre o jogo, são dissociáveis. Pelo contrário, me parece que agem concomitantemente, com certo grau de flexibilidade, e que podemos dizer que esse jogador online vive em um estado de conflito perpétuo.

Porém, essa ideia de conflito perpétuo deve ser entendida a partir do pensamento que Simmel (1983) faz da natureza sociológica do conflito. Para Simmel, existe um mal-entendido quando pensamos conflito como uma interação destruidora da integração social:

O desaparecimento de energias de repulsão (e, isoladamente consideradas, de destruição) não resulta sempre, em absoluto, numa vida social mais rica e mais plena. (SIMMEL, 1983, p.126).

O conflito age, para Simmel, como força integradora do grupo, agindo não em oposição as forças unificadoras, mas sim em cooperação com elas:

As relações de conflito, por si mesmas, não produzem uma estrutura social, mas somente em cooperação com forças unificadoras. Só as duas juntas constituem o grupo como uma unidade viva e concreta. (SIMMEL, 1983, p. 128).

Como ele mesmo diz, casamentos com conflitos não são “menos” casamento por causa da quantidade de conflitos. Acredito que os conflitos nos videogames possam ser vistos também como uma forma integradora e basilar na constituição desses jogos, sendo vivenciados de forma constante pelos jogadores. A grande questão levantada por Simmel em relação aos conflitos, é que ao invés de analisar as mudanças como um distúrbio de uma estrutura natural estável chamada sociedade, “a própria estabilidade deve ser vista como um equilíbrio temporário (apesar de em alguns casos ter uma longa duração) entre forças em interação; e forças estas que por definição são capazes de serem descritas apenas em termos de mudanças.” (HUGHES, 1964, p.9).

## 5. Do Utilitarismo e do Conflito a Dádiva

Foi preciso dar toda uma ênfase para o aspecto do utilitarismo nos videogames, assim como a afirmação de que seus jogadores vivem em um estado de conflito perpétuo, mas integrador e unificador, para agora sim entendermos a importância e singularidade de práticas referentes a dádiva nestes jogos, como acontecido nos casos relatados no início do texto.

Novamente seguindo o pensamento de Caillé, *o homo œconomicus*, esse homem cujo único interesse está em maximizar sua própria satisfação, utilidade ou preferências, não é um homem natural nem universal, como está sendo posto por alguns economistas, sociólogos e outros pesquisadores de diversas áreas. Se esse homem utilitário não é universal, o que poderia ser colocado em contraponto a essa visão de homem? A resposta, para Caillé, estaria contida no famoso texto de Marcel Mauss de 1923-24, *Ensaio Sobre a Dádiva - Forma e Razão da Troca nas Sociedades Arcaicas*, no fato de que

as sociedades primitivas, arcaicas e tradicionais – e de certa maneira as sociedades modernas também – não se baseiam no contrato e troca comercial mas no que ele (Mauss) chama de dádiva, ou, mais



precisamente a tripla obrigação de dar, receber e retribuir. A obrigação de demonstrar uma generosidade. (CAILLÉ, 2001, p.1-2).

Partindo do pressuposto de que seria um equívoco acreditar que a ideia da dádiva e suas práticas só teriam aplicação nas sociedades arcaicas, foi criado em 1981 um grupo interdisciplinar chamado *La Revue du M.A.U.S.S.*, o movimento anti-utilitarista nas ciências sociais<sup>9</sup>, justamente para reagir ao crescimento e expansão desse pensamento econômico.

A dádiva como vista por Caillé e pela *Revue* é apenas uma das diversas interpretações e leituras feitas sobre o *Ensaio da Dádiva*. Como diz Lygia Sigaud, a representação do texto feita por pensadores dos anos 1920, centrada na teoria da troca, e que é a representação mais consolidada nos dias de hoje, “contrasta fortemente com a que tiveram os contemporâneos de Mauss, os quais resgataram suas dimensões relativas ao direito, às obrigações e às prestações totais.” (SIGAUD, 1999, p.89). Também é necessária a noção de qual era a intenção de Mauss ao escrever o texto. Ainda de acordo com Sigaud:

O objetivo do trabalho era duplo: de um lado fazer uma espécie de arqueologia sobre a natureza das transações humanas, por meio da descrição de fenômenos de troca e de contrato, assim como encontrar a moral e a economia que lhe eram solidárias; de outro, mostrar que esta moral e economia funcionam ainda em “nossas” sociedades de modo constante, e daí extrair conclusões de ordem moral sobre problemas postos pela crise de “nosso direito” e de “nossa economia.” (SIGAUD, 1999, p.92).

Talvez o resultado mais expressivo alcançado pela *Revue* tenha sido a construção do paradigma da dádiva (CAILLÉ, 1998), que interpreta a dádiva como formadora da ligação social através da aliança e da associação, situando o paradigma em um espaço nem holista, nem individualista:

---

<sup>9</sup> M.A.U.S.S. seria Mouvement anti-utilitariste dans les sciences sociales. Revue pode ser entendida tanto como publicação, quanto investigação e exame.

A lição sociológica é que a ligação social<sup>10</sup> não é construída nem iniciada por um interesse racional individual nem por uma abrangente e eterna lei. Não pode ser corretamente construída nem por um paradigma individualista nem por um holista. É construída através de uma lógica interacionista de aliança e associação na qual é a própria lógica da política. A dádiva Maussiana é uma dádiva política. (CAILLÉ 2001, p.7).

Logo, a dádiva não pode ser vista simplesmente como uma caridade. É uma forma de mostrar generosidade, mas também, como vimos nos exemplos dados nos videogames, os personagens mais fortes afirmam e ganham status e prestígio quando a dádiva é aceita, mesmo que não seja essa a intenção original. Talvez, sem me aprofundar no assunto, possa ser vista como uma afirmação de hierarquia: “sou mais forte e, portanto, pode ficar com qualquer item que encontrar”. É também, uma forma de aliança, mesmo que algumas vezes temporária, a partir do momento que personagens desnivelados e desiguais estão lutando contra inimigos em comum.

## **6. Considerações Finais**

Acredito que possamos apontar dois pontos principais como fechamento desse texto. O primeiro é que os videogames online, e podendo se estender a qualquer mundo virtual, é palco ao mesmo tempo de situações tanto de conflito quanto da prática da dádiva, esta como vista por Caillé, como uma resposta ao utilitarismo e como uma forma de aliança e associação. Há situações que em um mesmo jogo, em um mesmo espaço-tempo, pode-se vislumbrar simultaneamente interações de conflito e da prática da dádiva.

O segundo ponto, é que de uma forma ou outra, a prática da dádiva me parece ser, assim como o utilitarismo e o conflito perpétuo, componente essencial nas relações sociais nos videogames online, e que, portanto, o caráter numérico estatístico que envolve muitos jogos não impede, talvez faça o contrário, a ação da dádiva.

Não que tenhamos necessariamente que explicar os videogames com um olhar predominante do paradigma de Caillé, longe disso, mas que um olhar da dádiva

---

<sup>10</sup> Social bond no original.

através desse paradigma possa contribuir para que o processo de interação social dos videogames não seja reduzido a uma visão somente holista, onde uma empresa impõe regras e números que o jogador seja obrigado a seguir, nem a uma visão somente individualista, onde os jogadores sozinhos constroem o mundo virtual. Pode ser, afinal, que a dádiva, a aliança e a associação sejam importantes ligações nessa problemática holismo/individualismo, empresa/jogador e os conflitos que daí emanam.

## 7. Referências Bibliográficas

CAILLÉ, Alain. (2001) *Anti-Utilitarianism, Economics and the Gift Paradigm*.  
Revue du Mauss, 2001. disponível em:  
<http://www.revuedumauss.com.fr/media/ACstake.pdf>

\_\_\_\_\_, Alain. Nem holismo nem individualismo metodológicos: Marcel Mauss e o paradigma da dádiva. In.: *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, 13 (38). São Paulo, 1998.

HUGHES, Everett. Foreword. In.: SIMMEL, Georg. *Conflict & The Web of Group Affiliations*. Estados Unidos: Free Press, 1964.

MASSARANI, Sandro. *A (re)Produção de Valores nos Videogames Online*. 2013. 158f. Dissertação – Programa de Pós-Graduação em Antropologia (PPGA), Universidade Federal Fluminense (UFF), Rio de Janeiro, 2013.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva - Forma e Razão da Troca nas Sociedades Arcaicas. In.: *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

SIGAUD, Lygia. As vicissitudes do "ensaio sobre o dom". In.: *Mana: Estudos de Antropologia Social*, vol. 5, nº 2. Rio de Janeiro: Relume-Dumará; PPGAS/Museu Nacional/UFRJ, 1999.

SIMMEL, G., A natureza sociológica do conflito. In.: MORAES FILHO, Evaristo (org.), *Simmel*. São Paulo: Ática, 1983.

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