

Jogando Online

Alguns dilemas antropológicos nos videogames

Autor: Sandro Albernaz Massarani

Disciplina: EGH00063 Teoria Antropológica Contemporânea

Introdução

Desde meados da década de 1990, a popularidade dos jogos de videogame online vem crescendo de forma significativa, alcançando expressivos números tanto na quantidade de jogadores quanto no volume das vendas¹. A partir do momento que um jogador passa a interagir com outros dentro de um mesmo espaço, seja ele físico ou virtual, abre-se um interessante caminho para a utilização das mais diversas teorias antropológicas com o intuito de avançar nos estudos desde campo ainda recente.

Nesse pequeno trabalho, pretendo desenvolver parte do conteúdo exposto na disciplina de Teoria Antropológica Contemporânea, visando refletir sobre algumas situações comuns, mas cruciais, pelas quais praticamente todos os jogadores online se defrontam.

Dividirei, portanto, o texto em três partes. Na primeira, comentarei sobre a importância do agenciamento dos não-humanos na preparação de um jogo, me baseando aqui na teoria ator-rede de Bruno Latour. Na segunda parte trabalharei com as teorias de Erving Goffman sobre a representação do “eu” e as interações sociais construídas entre os jogadores, assim como a formação e manutenção de equipes de representação. Na terceira e última parte, pretendo iniciar uma pequena discussão sobre a relação dos jogadores de videogame com suas fronteiras e identidades étnicas, tendo como pilar o norueguês Fredrik Barth.

Joystick ou Mouse?

Acredito que seja muito complicado, nesta segunda década do século XXI, um estudo sobre videogames, internet e mundos virtuais, não utilizar, nem que seja como crítica, o pensamento desenvolvido por Bruno Latour e sua teoria ator-rede. Não é meu objetivo aqui explicar essa teoria com detalhes (talvez nem o próprio Latour busque isso), mas sim destacar a importância dada aos chamados não-humanos na construção de relações antropológicas.

¹ <http://bits.blogs.nytimes.com/2011/07/05/video-game-industry-continues-major-growth-gartner-says/>

Um jogo de videogame começa bem antes da sua imagem ser vista na tela pela primeira vez. Em um mundo onde as mídias estão cada vez mais interligadas, a importância da propaganda, da embalagem do jogo e de reportagens em sites especializados, se configuram como essenciais para a decisão ou não de comprar o produto. Porém, para muitos, a decisão mais importante é a escolha de qual o equipamento utilizado para jogar.

A escolha do equipamento é fundamental para o tipo de experiência que o jogador irá desfrutar. Como pergunta Latour, esses objetos “fazem ou não uma diferença no curso de ação de outros agentes?” (LATOURE, 2005, p.70). A conclusão, de resposta positiva, eleva esses objetos a condição de participantes ativos do processo. Jogarei em um monitor ou televisão de qual tamanho? Comprarei o jogo para computador ou para um console dedicado? Em qual cadeira me sentarei?

Para ilustrar ainda mais, podemos perguntar: qual tipo de controle será usado? Um joystick ou um mouse? Essa última indagação é fonte de um acalorado debate que persiste por anos e não tem data para acabar. Jogadores de PC (computadores) são mais ambientados com o mouse e o teclado para os jogos, enquanto os de consoles como Playstation e Xbox utilizam em esmagadora maioria os joysticks. As empresas do setor de entretenimento estão constantemente buscando novidades em relação ao modo de se controlar um videogame. A Microsoft lançou em novembro de 2010 o controle chamado *Kinect*, onde o jogador utiliza os próprios movimentos para enviar comandos, abrindo mais uma possível área de estudos sobre a antropologia do corpo.

Em jogos de tiro, onde a precisão da mira é fundamental, a experiência do jogador é totalmente baseada no tipo de controle escolhido. Latour deixa claro que não são esses objetos participantes que determinam a ação, não é um martelo que impõe a pancada em um prego, mas sim quem controla o martelo. Porém, a experiência do uso da TV, para usar outro exemplo do pensador francês, será diferente de acordo com a posse ou não de um controle remoto. (LATOURE, 2005, p71).



Figura 1: propaganda do jogo *EA Sports Active* controlado por um Kinect

A aplicação da teoria ator-rede sobre os videogames pode e deve ser utilizada de forma muito mais extensa do que o proposto acima. No entanto, acredito que o essencial como primeiro passo é determinarmos de início uma simetria que eleve todos os componentes não-humanos de uma partida de videogame ao status de agentes participantes, influenciadores do resultado final.

O que eu demonstro que sou, o que você espera de mim

Quando o jogo multiplayer se inicia, os dispositivos metodológicos e analíticos de Erving Goffman tornam-se ferramentas muito úteis para o antropólogo interessado na interação social estabelecida entre os jogadores. É importante aqui o uso do termo interação para Goffman, pois ele não é um holista, como Durkheim, mas também não analisa somente aspectos do individualismo.

O interesse primordial de Goffman é a interação face a face (GOFFMAN, 2009, p24), que nos videogames e mundos virtuais continua existindo através dos avatares. Mesmo que o gestual do corpo humano não esteja presente, há o gestual específico de cada avatar, seja no movimento do personagem ou através de uma interação

com o uso de símbolos². Através de um *headset*, muitos jogos permitem também a troca de áudio entre os jogadores, intensificando as relações sociais³.

Para Goffman (2009), o ator pode ser muitas coisas simultaneamente, e vai se ajustando seguindo cada ação e relação face a face. São múltiplas linguagens (isso é importante para o estudo dos games) e papéis sociais ativados pelo ator em uma só interação. Como os atores se apresentam, como coordenam suas ações, como certas etiquetas revelam contextos. Portanto, o ator é composto por múltiplos papés e repertórios de conduta, além de que há sempre a preocupação com os vocabulários e gramáticas acionados por determinados atores em determinadas situações, sem deixar de considerar que toda ação é incerta, onde paira o componente de imprevisibilidade.

Haveria também uma constante preocupação com a impressão que deve ser projetada, e o desejo de se obter uma resposta a essa impressão, que deve ser cuidadosamente controlada. Há nos videogames a ideia de conhecer antecipadamente o que determinado ator pode esperar de outros jogadores e o que eles podem esperar de suas ações. Para ilustrar melhor esse pensamento em relação ao controle da impressão e dos repertórios de conduta, vamos analisar três exemplos envolvendo os MMORPGs, os jogos de guerra em primeira pessoa e jogos de esporte.

Os *MMORPGs*⁴, de forma resumida, são jogos online onde milhares de pessoas criam personagens e partem em grupos ou sozinhos realizando conquistas e objetivos pré-determinados. Existem vários cenários e ambientes distintos, presentes de acordo com cada jogo.

Em *DC Universe Online* (Sony Online Entertainment, 2011) os jogadores criam super heróis ou super vilões e lutam entre si com a ajuda de caracteres como Super

² Um exemplo do uso de símbolos na interação pode ser observado nos jogos da série *The Sims*, onde imagens apresentadas sobre a cabeça do avatar retrata seus desejos.

³ Um fato interessante é que muitos indivíduos são contrários a utilização da voz em jogos ou ambientes virtuais, com o argumento de que a voz “real” da pessoa impõe uma dimensão da realidade não desejada por vários. Uma discussão mais aprofundada sobre esse tema é encontrada no livro do antropólogo Tom Boellstorff *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Estados Unidos: Princeton University Press, 2010.

⁴ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

Homem, Batman e Lex Luthor. Já *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), o mais bem sucedido jogo desse tipo⁵, o cenário gira em torno de um ambiente baseado em uma fantasia medieval, com a possibilidade de criar elfos, orcs, anões, que assumem profissões (classes) como as de mago, guerreiro, ladrão, entre outras. Independente do MMORPG, será de acordo com o tipo de personagem escolhido que o ator planejará sua conduta e determinará o que os outros esperam dele.

Se o ator tiver como ênfase a força física ou fortes armas de dano, espera-se dele que aja como um *Damage Dealer*, aquele que ataca incessantemente os inimigos. Se o ator tiver uma forte resistência e armadura, espera-se que ele sempre proteja com o seu corpo os mais fracos, sendo classificado como um jogador *Tanker*. Já o ator que prioriza magia de cura ou equipamentos médicos, é o *Healer* do grupo, e espera-se que ele contribua para a recuperação de um aliado⁶.

Tomemos agora como segundo exemplo o jogo *Battlefield 3* (Electronic Arts, 2011), que pertence a uma série de famosos jogos de tiro em primeira pessoa, onde a visão da câmera busca simular a visão dos olhos do soldado. Em *Battlefield 3* existem quatro tipos de classes que o seu soldado pode pertencer. Temos a classe *Assault*, especializada em potentes ataques com fuzis mas que também carrega equipamentos médicos, a classe *Engineer* especializada em destruir e reparar veículos, a classe *Recon*, dos snipers, com armas de longo alcance e especializada em reconhecimento do cenário e a classe *Support*, que fornece munições para outros jogadores.

Todas as classes tem poder de fogo, mas se o ator joga em uma equipe como um *Engineer*, seus aliados esperam que ele tenha a conduta de destruir veículos com bazucas e com suas ferramentas recupere equipamentos danificados. Caso ele não cumpra esse papel na interação, o que é comum com jogadores novatos, haverá discussões e conflitos dentro do grupo.

⁵ http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=17062

⁶ Para uma introdução simplificada e muito bem construída sobre o que são os MMORPGs e os tipos de conduta esperados (Tanker, Damage Dealer e Healer) ver: <http://us.battle.net/wow/en/game/guide/>

Tanto os MMORPGs quanto os jogos de guerra em primeira pessoa tem um design que prioriza a formação de equipes para que os jogadores consigam mais facilmente seus objetivos. Acredito que possamos vincular esses grupos com o que Goffman chama de *equipes de representação*, que seria “qualquer grupo de indivíduos que cooperem na encenação de uma rotina particular.” (GOFFMAN, 2009, p.78). Para cada membro da equipe seria exigido que se apresentem cada um sob um aspecto diferente, para o que Goffman chama de efeito total seja alcançado e satisfatório, o que nesse caso pode ser a vitória em uma partida. Penso que esse conceito se relaciona de forma harmoniosa com a ideia de tipos distintos de avatares discutida anteriormente.



Figura 2 – Classes do Battlefield 3 (<http://bf3blog.com/battlefield-3-classes>)

Um terceiro exemplo pode ser buscado em jogos de esporte, onde a interação entre os jogadores também se descortina com intensidade. Se um ator escolhe o time do Barcelona no jogo de futebol *FIFA 12* (Electronic Arts, 2011), espera-se dele um papel que comporte um futebol ofensivo, de toque de bola e velocidade. Porém, o que acontece muitas vezes é o ator adaptar o estilo de jogo de acordo com as circunstâncias da partida, justamente por causa da acessibilidade e pluralidade de papéis, assim como a necessidade de ajustamento dos repertórios que cada um possui. Logo, é comum um ator com o time do Barcelona jogar um futebol defensivo

de chutões para frente, ainda mais se estiver no fim da partida e próximo da vitória, ou se não for um jogador considerado habilidoso. Esse jogador pouco habilidoso pode até no início tentar controlar a impressão de que irá jogar como se espera do poderoso esquadrão catalão, mas como diz Goffman, esse é um caso onde logo se perceberá uma representação falsa e conseqüente perda de reputação (GOFFMAN, 2009, p.60-61).

Afirmamos portanto, que o ator age perante a uma pluralidade nas lógicas situacionais, que configura, portanto, uma ação situada. Mas situada aonde? Esses atores precisam, como espaço da atuação, estarem em um determinado cenário, formador de uma fachada social, ao lado da aparência e da maneira de agir dos interagentes. Nos videogames, os cenários de atuação são componentes vitais para o exercício da experiência subjetiva desse ator. O cenário faz parte de todo o planejamento de conduta feito e interfere diretamente no papel desempenhado por cada um. “Julga-se muitas vezes que o controle do cenário é uma vantagem durante a interação.” (GOFFMAN, 2009, p.90). Um mapa do *Battlefield 3* com muitos pontos altos favorece determinados tipos de jogadores, principalmente os que usam armas de alcance longo, enquanto mapas pequenos e “truncados” favorecem quem prioriza armas mais leves e rápidas como as submetralhadoras. O ator precisa constantemente estar ciente do cenário para poder guiar os seus passos.

A presença da platéia também faz parte dessa interação, e em muitas partidas ela tem uma interferência decisiva nas relações. No caso do exemplo do jogo de futebol citado acima, assim como nos jogos de guerra, é comum termos a presença de vários espectadores assistindo o desenrolar dos fatos.

Acredito que tanto Goffman quanto Latour não tomam a sociedade como dada. Ambos valorizam uma dimensão micro social com ênfase na dimensão da ação, e essa ênfase parece ser bem útil aos estudos dos videogames.

Fronteiras sem fim?

Uma discussão que não pode passar despercebida por nenhum antropólogo interessado em estudar o universo digital é a que envolve a extensão das fronteiras

e identidades étnicas dentro destes ambientes. Uma introdução válida a esse debate pode ser estabelecida quando Friedrik Barth (1998) critica fortemente a ideia de descontinuidade da variação cultural, afirmando que seria uma visão simplista a de que a geografia e o isolamento social seriam fatores essenciais para a manutenção da diversidade de um povo.

A teoria de que as fronteiras étnicas são móveis e flexíveis, onde os grupos étnicos seriam categorias identificadas pelos próprios atores vai de encontro ao que propomos estudar nos videogames. “O uso da auto-identificação é um critério fundamental para a identidade étnica.” (BARTH, 1998, p.24). Esses atores carregam consigo suas fronteiras, e as distinções étnicas não dependeriam da falta de mobilidade, contato e informação. Portanto, o ator mantém e carrega sua etnia para dentro de todos os mundos virtuais e jogos online que participa.

Uma outra questão a ser levantada, mas que ainda precisamos buscar mais detalhadamente as respostas, seria a da possibilidade de considerarmos os videogames como sistemas sociais poli-étnicos, partindo do termo cunhado por Barth, que relaciona os níveis macro e micro argumentando que a partir do cumprimento de determinadas condições, os distintos grupos étnicos dentro de um mesmo ambiente podem realizar estáveis e simbióticas adaptações entre si. Essa é uma pergunta complexa que aqui apenas deixamos flutuando por enquanto.

Jennifer Brinkerhoff, em sua obra *Digital Diasporas: Identity and Transnational Engagement* (2009), realiza um estudo comparativo de grupos étnicos, principalmente minoritários, que conseguem manter contatos e formar grupos de resistência mesmo longe de suas fronteiras geográficas por causa da internet. Nos videogames, essa valorização e defesa étnica é causa constante de choques de identidades e inclusive provocadora de conflitos internos no próprio ator.

Muitos jogos, dos mais variados tipos, frequentemente limitam a escolha de qual nação ou etnia você pode representar. No jogo *Colonization* (Microprose, 1994, com remake pela 2k Games, 2008) o ator é obrigado a escolher uma de quatro nações européias (Inglaterra, Espanha, Holanda ou França) e iniciar a conquista da

América, com a possibilidade de aniquilar os povos indígenas⁷. Para muitos, participar no game dessa violenta conquista com certeza traz a tona sentimentos étnicos que independem de fronteiras fixas. O jogo *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision, 2009) possui um cenário onde soldados estrangeiros invadem uma favela no Rio de Janeiro e precisam fuzilar e massacrar os “bandidos”. É comum, durante partidas nesse ambiente, jogadores de outros estados brasileiros “matarem” os “pretos cariocas” ou “favelados funkeiros” com satisfação e ofensas, como pude presenciar inúmeras vezes. Os cariocas, nesse momento, mesmo os que não moram em favelas nem são negros, acabam se auto-atribuindo dessas características e buscam incessantemente a vitória, retribuindo também os xingamentos. Em *Call of Duty: World at War* (Activision, 2008), as partidas online sorteiam as nacionalidades, e em inúmeras ocasiões acabam colocando o ator no papel de um soldado nazista. Muitos acabam desconectando, se recusando a ter esse tipo de experiência subjetiva. Porém, a maioria se “adapta” a essa representação étnica e parte para a conquista da União Soviética ou para a defesa de Berlim.

Podemos ver, portanto, os videogames através de uma relação de constante troca entre identidades móveis e identidades pré-estabelecidas, novamente gerando a noção de multiplicidade.



Figura 3 – Um chefe indígena do Pará em Colonization. Morte ou vida para ele?

⁷ O game omite Portugal com a justificativa absurda de que a colonização portuguesa na América foi igual a colonização espanhola e, portanto, seria redundante ter ambas as nações ibéricas atuando no jogo.

Conclusão: caminhos futuros

Através dos teóricos trabalhados no texto, podemos presenciar uma ênfase no papel da ação do ator que teria importante destaque nas relações do mundo digital. Nesse caso, talvez possamos utilizar o pensamento de Luc Boltanski e Laurent Thévenot (2006) quando defendem a capacidade crítica que o ator tem para ajustar-se as situações presentes. Haveria sempre uma formulação de composições entre os atores, e mesmo em altos graus assimetria, esses atores seriam capazes de formularem críticas. Os videogames e suas possibilidades quase infinitas de criação poderiam também representar uma multiplicidade de arquiteturas em oposição a uma estrutura única? Penso que sim.

Ao escrever esse curto texto, busquei dar mais um pequeno passo para demonstrar e reforçar a validade da análise antropológica como uma das principais ferramentas para o estudos não somente dos videogames, mas das novas configurações de relações sociais que estão se articulando nos últimos anos. É uma área com amplas possibilidades de atuação onde a antropologia pode, devido a sua riqueza e diversidade teórica ter um lugar de forte destaque.

A ênfase na simetria e no papel do ator, seja humano ou não-humano, na minha opinião, é reveladora para pavimentar os futuros caminhos desse campo fértil, desse palco onde temos um “ciclo potencialmente infinito de encobrimento, descobrimento, revelações falsas e redescobertas.” (Goffman, 2009, p.17). É realmente um mundo fascinante e está aqui ao nosso lado, nos esperando.

Referências Bibliográficas

BARTH, Fredrik. *Ethnic groups and boundaries*. Estados Unidos: Waveland Press, 1998.

BOLTANSKI, Luc e THÉVENOT, Laurent. *On Justification : economies of worth*. Estados Unidos: Princeton University Press, 2006.

BRINKERHOFF, Jennifer. *Digital Diasporas: Identity and Transnational Engagement*. Reino Unido : Cambridge University Press, 2009.

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

_____, *Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings*. Estados Unidos: Free Press, 1966.

LATOUR, Bruno. *Jamais fomos modernos. Ensaio de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

_____, *Reassembling the social. An introduction to Actor-Network-Theory*. Estados Unidos : Oxford University Press, 2005.