

Identificação Jogador-Personagem:

Uma relação comportamental

Louise Monteiro

Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde

Curso de Psicologia - PUC-SP

São Paulo, Brasil

louise.fmt@gmail.com

Abstract – Este trabalho se propõe pensar o fenômeno da identificação, emergente na relação de jogadores e jogadoras com os personagens nos videogames. Para isso, será utilizada a abordagem teórica da Análise do Comportamento, constituindo a prática originada a partir da filosofia do Behaviorismo Radical de B. F. Skinner. Serão apresentados os conceitos básicos para o entendimento do comportamento humano – em âmbito social e nas práticas culturais – de forma pertinente à identificação, expondo as possíveis relações que estão presentes na constituição deste fenômeno.

Keywords — Games, Identificação, Análise do Comportamento, Behaviorismo Radical.

I. INTRODUÇÃO

Videogames, pela forma como apresentam seu conteúdo, estabelecem uma relação distinta das demais formas midiáticas de cultura: possibilitam controle [1, 2]. O usuário de jogos eletrônicos interage com o ambiente e assume o comando das ações dos personagens facilitando, assim, sua identificação com eles.

Segundo Miller & Summers [2], o controle dá ao jogador a oportunidade de se envolver em comportamentos que ele não iria ou não poderia normalmente se envolver. Diante de uma situação semelhante futura, o indivíduo pode se lembrar e então imitar esta experiência (p. 735).

O fenômeno denominado “identificação” será tratado aqui sob o olhar do Behaviorismo Radical proposto por B.F. Skinner, filosofia que fundamenta a prática da Análise do Comportamento dentro da Psicologia. Este fenômeno, assim como qualquer outro que diz respeito ao ser humano relacionando-se com o mundo, é entendido como um comportamento, portanto, deve ser explicado. Em virtude disso, discorre-se a respeito desta ciência do comportamento, a forma como concebe seu objeto de estudo – o próprio comportamento, e dos conceitos elementares de comportamento operante e comportamento social a fim de fundamentar a compreensão do fenômeno da identificação.

II. JOGAR: O JOGO E O JOGADOR

A interação proporcionada pelos jogos eletrônicos é uma das características que os diferem das demais formas de entretenimento de mídia. O jogador não é um espectador a quem as informações são passadas, mas é ativo em sua atividade de jogar, através da interação por ela proporcionada [3]. Ao assumir o controle dos personagens no jogo, relações podem ser estabelecidas de forma a possibilitar que conteúdos pessoais do jogador sejam ali depositados, concretizados através de decisões e ações executadas num plano virtual.

Segundo Ermi & Mäyrä [4] A experiência de jogar compreende um conjunto de sensações, pensamentos, sentimentos, ações e significados do jogador em um ambiente. Não constitui, portanto, uma propriedade ou uma causa direta de elementos presentes no jogo, mas trata-se da emergência de um processo de interação único entre o jogo e o jogador (p.2).

Por outro lado, muitos elementos presentes nos videogames tais como a história e enredo do jogo, o desenvolvimento destes, a forma como os personagens foram construídos, a diversão resultante dessa atividade, entre outros, podem ser considerados em relação direta com a cultura ao reproduzi-la à sua forma, assemelhando-se a outras formas de transmissão de cultura ou herança cultural [5]. Nos videogames, assim como nos livros e cinema, podem ser criados outros mundos, representações as mais diversas de valores e ideias, reprodução da realidade atual e histórica de forma lúdica.

Neste trabalho será enfatizada outra relação que pode emergir entre os jogadores e o jogo: a identificação. Considerada de modo abrangente, pode ocorrer com aspectos que o jogador reconhece no jogo e que remetem a conteúdos pessoais, tais como lembranças, semelhança com algum personagem ou situações vivenciadas. Os objetos alvos da identificação podem ser diversos e inclusive fazer parte ou resultar das relações de interação do jogador com o jogo e/ou dos elementos culturais presentes.

Especialmente, será discutida a identificação com personagens, que possui o diferencial de ser a forma como o jogador se coloca no jogo.

Da mesma forma que é possível ocorrer o fenômeno da identificação com o jogo em geral, a identificação do jogador com o personagem pode ocorrer com diversos ou mesmo múltiplos objetos e aspectos, como características físicas, habilidades e capacidades, características psicológicas e de personalidade, elementos da história de vida do personagem, etc.

Os autores Hefner, Klimmt e Vorderer [3] em um de seus trabalhos discutem mais detalhadamente certos conceitos de identificação conhecidos. É notável dentre eles a semelhança no que se refere à possibilidade de que o jogador tome para si ou reconheça em si mesmo características semelhantes ao personagem que o aproximam a ele.

Hefner, Klimmt e Vorderer [6], definem: A identificação com um personagem como sendo uma alteração temporária da autopercepção dos jogadores ou jogadoras em que ocorre uma inclusão de características do determinado personagem (p. 40).

Neste sentido, posto que haja inúmeras possibilidades de ocorrência do fenômeno, os autores [3], afirmam que os jogadores podem se “beneficiar”, tratando-se da identificação e seu entretenimento, do improvável, dos personagens irrealis. Nesta situação, a mudança de autopercepção pode ocorrer apenas em uma instância estritamente definida (como poder ou integridade) que até mesmo personagens irrealis podem exibir de forma relevante e consistente (p. 359).

O personagem pode então ser considerado como o “contato” do jogador com o mundo virtual, na prática, inacessível. Sendo o personagem, portanto, o próprio jogador, por responder a seu controle, a identificação com este em qualquer âmbito pode tornar-se um fortalecedor da atividade de jogar. De qualquer forma, mesmo a definição defendida pelos autores, identificação compreende relações entre o jogador e o personagem e se concretiza em ações no mundo (virtual), isto é, comportamentos.

III. A CIÊNCIA E O COMPORTAMENTO

Ao conduzir uma ciência do comportamento é necessário pressupor que este seja ordenado e determinado [7], para que então possa ser previsto e controlado.

Primeiramente, segundo Skinner [8], o comportamento é, simplificada, uma relação entre organismo e ambiente. B. F. Skinner, ao propor sua teoria para estudo do comportamento humano, apresenta um modelo semelhante em certo sentido à teoria do naturalista Charles Darwin – a seleção natural e a predominância da espécie cujas modificações tornaram os organismos mais aptos a sobreviver – e de E. L. Thorndike, por seu pioneirismo nos estudos sobre as mudanças ocasionadas pelas consequências do comportamento [7]. Assim, posto estas duas importantes referências, Skinner estipulou o modelo da seleção por consequências para estudo do comportamento humano. Os diferentes comportamentos humanos apresentam características que denotam, por assim dizer, sua evolução, sendo classificados em 3 níveis de seleção por consequências: nível filogenético, nível ontogenético e nível cultural.

Os comportamentos filogenéticos são originários e respectivos de cada espécie por seleção natural, compreendem os respondentes (ou reflexos) e os respondentes condicionados (ou reflexos condicionados), encontrando-se no nível filogenético da classificação dos comportamentos, o primeiro nível de seleção. No segundo nível de seleção por consequências, intitulado ontogenético, encontra-se o comportamento operante, o qual não possui origem no âmbito genético da espécie, será mais bem detalhado a frente. O terceiro nível, por sua vez, é o nível cultural, essencial e representativo da espécie humana, que compreende as práticas culturais de grupo.

O comportamento humano, segundo estes pressupostos, conforme elucidado por Rodrigues [9] é tido como produto da história pessoal do indivíduo, em combinação com a história filogenética da espécie e do grupo cultural ao qual pertence. Possui elementos antecedentes e consequentes culminando em uma combinação multicausal e complexa (p. 153).

Cada indivíduo é único em razão do entrelaçamento das determinações oriundas da filogênese, da história de vida do indivíduo e das práticas culturais. Os ambientes selecionam diferentes comportamentos, pertencentes aos três níveis, construindo assim um repertório único para cada organismo.

A. Comportamento Operante

Grande parte dos comportamentos humanos são os chamados “operantes”, no sentido em que operam no ambiente gerando consequências que podem retroagir sobre o organismo que se comporta, alterando a probabilidade do comportamento voltar a acontecer. De forma geral, o operante permite ao organismo variações e novas respostas a serem selecionadas quando exposto a novos ambientes.

No modelo do segundo nível de seleção por consequências, quando uma ação do organismo (a resposta) é consequenciada por um evento que a reforça ou a torna mais provável ocorrer novamente (o reforço), num dado ambiente (os estímulos), estamos diante de um condicionamento operante, processo que instala um repertório de comportamentos no organismo. Decorre que, diante de um estímulo do ambiente, a resposta que for reforçada tem maior probabilidade de ser emitida numa mesma situação ou semelhante no futuro, sendo, assim, incorporada ao repertório do sujeito. O reforçamento discriminativo, a saber, que reforça determinadas respostas defronte um estímulo e a outro não, é responsável por boa parte do nosso repertório comportamental, pois respondemos em algumas situações de uma forma e em outras não.

O comportamento operante, incluindo-se as diferentes formas de condicionamento, pode ser disposto através do que se nomeia “tríplice contingência”, a contingência utilizada para análise dos comportamentos em geral, que elenca, simplificada:

Estímulo Antecedente – Resposta – Estímulo Subsequente

IV. O SOCIAL E A CULTURA

A. *Comportamento Social*

De acordo com Skinner [7] o comportamento social pode ser definido como o comportamento de duas ou mais pessoas em relação a outras ou de um conjunto em relação ao ambiente comum (p. 325). Essa não é, no entanto, uma nova “modalidade” de comportamento. Os conceitos trazidos até então, construídos a partir da análise do comportamento “individual”, também são bem sucedidos em explicar as ações de grupo ainda que estas ocorram em um ambiente social, pois, reitera-se, o comportamento do indivíduo segue os mesmos processos daqueles que ocorrem em ambientes não sociais [7], permitindo, desta forma, a utilização da contingência tríplice como artifício de análise. No comportamento social, um sujeito ou múltiplos sujeitos participam de forma a mediar consequências para outrem, compondo parte de seu ambiente. Não só de forma diretamente mecânica, esse comportamento também compreende o comportamento verbal, que, por sua vez, permite atuação no ambiente de forma indireta. A aquisição de um repertório de comportamentos verbais permite, além do acesso aos reforçadores pela mediação de outros, também a aquisição de outros tantos operantes e a transmissão de práticas culturais. Em meio social, o indivíduo pode se beneficiar através de pedidos, mandos, leis e regras, escritos, e até mesmo adquirir o repertório de autoconhecimento através da capacidade de se descrever ensinada pela comunidade verbal [7].

B. *Práticas Culturais*

Dentro de uma cultura diversos comportamentos sociais são reforçados para a manutenção do grupo dentre seus membros, além de outros tantos comportamentos que são passados e executados de geração em geração através das práticas culturais. Em geral, as contingências da cultura (práticas culturais), são um tipo especial de operantes similares ensinados e mantidos por sucessivos indivíduos em grupos culturais [11] e não possuem, necessariamente, a finalidade de sobrevivência *de seus membros*. Para Skinner [8], as pessoas não exercem determinadas práticas aumentar as chances de sobrevivência de seu grupo, mas o fazem porque os grupos que induziram seus membros a exercê-las sobreviveram e puderam assim transmiti-las (p. 133).

Para o autor [8], o que é benéfico a uma cultura, é aquilo que promove sua sobrevivência, tal como a coerência do grupo ou a transmissão de suas práticas. Disso suscitamos que a sobrevivência das práticas culturais é a sobrevivência daquele grupo como está constituído e não exclusivamente de cada um de seus membros de forma individual.

V. IDENTIFICAÇÃO: O COMPORTAMENTO IMITATIVO

A imitação é um comportamento que permite ao indivíduo ser reforçado da mesma forma que o comportamento do imitado o é. Em primeira instância, pode ter sido selecionada enquanto forma de aquisição de comportamentos de sobrevivência para vários animais, a imitação filogenética. Contudo, dado um ambiente repleto de contingências operantes, a imitação filogenética não é suficiente para a incorporação de respostas efetivas ao repertório comportamental.

Em âmbito social, o comportamento imitativo também é produzido pelas contingências de reforço, à medida que a imitação se desenvolve no repertório do indivíduo como resultado de reforços discriminativos [7] (p. 132). Isso significa dizer que o comportamento imitativo também pode ocorrer de forma operante e encontra-se, portanto, no segundo nível de seleção por consequências.

A identificação é descrita por Skinner [7] como comportamento imitativo operante. Exemplifica: Quando ocorre a identificação de um indivíduo com um herói seja qual for a mídia que o veicula, este simplesmente se comporta do mesmo modo – isto é, imitativamente (p. 236). Suas variáveis podem implicar o comportamento verbal ou não-verbal e aliam-se à um comportamento com alguma probabilidade de ocorrência [7]. Isso significa que o valor reforçador do comportamento foi estabelecido *a priori*, acontecendo de, diante dos estímulos que propiciariam a obtenção de reforço, a topografia da resposta a ser emitida pelo indivíduo é semelhante à outra que se sabe ser reforçada e que compõe repertório de outro indivíduo. A imitação, portanto, compreende uma forma de transmissão de práticas culturais.

VI. NOS VIDEOGAMES

Aplicando-se isto à prática de jogar videogames, a identificação com um personagem enquanto possuindo características que o jogador ou jogadora possui ou gostaria de possuir, pode ser compreendida de forma que, naquele ambiente virtual, o personagem que o(a) representa, estando sob seu comando, assume comportamentos que são socialmente valorizados, portanto, reforçadores. Assim como pode ser percebido no trabalho de Hefner, Klimmt e Vorderer [3], a identificação em diferentes discussões acaba por remeter à semelhança de comportamentos, o que pode aparecer elucidado como “ser” o personagem no jogo ou mudança temporária para assumir suas características. Certos comportamentos podem ser evocados diante de um contexto que o torne mais provável a ser reforçado, por exemplo, coragem. Demonstrar coragem em uma situação virtualmente simulada de guerra nos videogames pode ser reforçador de diversas formas, inclusive pelo valor social atribuído a esta característica. O valor reforçador de ser independente para um indivíduo, da mesma forma, é instituído socialmente. O indivíduo pode permitir-se, através do jogo, emitir um conjunto de comportamentos que possui em seu repertório, ao que se atribui o predicado “independência”, e ser reforçado pelo ambiente do jogo enquanto forma de entretenimento ou

pode responder naquele ambiente como não o faz cotidianamente.

Podemos relacionar, em consonância com a visão da análise do comportamento, o aspecto denominado pelos autores [3] de um “fenômeno seletivo”, que diz do fenômeno da identificação não ser completo, não iguala a autopercepção do usuário ao personagem, apenas abarca algumas dimensões da personalidade. Isso significa dizer que o jogador ou jogadora não funde realidade e ficção, mas discrimina-os. O comportamento é discriminativo, corroborando com o descrito acima, por sua ocorrência em alguns ambientes e em outros não.

Para Skinner [7], uma tendência a se identificar com uma personagem fictícia, por exemplo, pode significar um indício da probabilidade do comportamento (p. 236). Ambas as situações colaboram para tornar a prática de jogar positivamente reforçadora a partir do ambiente que lhe propicia emitir respostas reforçadas pela cultura. Personagens secundários, submissos ou estereotipados, podem ser considerados “limitados” a emitir comportamentos correspondentes a estas características que, culturalmente, são consideradas negativas. Dessa forma, pensando o menor engajamento de mulheres tanto no jogar quanto neste setor da indústria [12, 13], por exemplo, é possível que se afastem dessa prática onde seriam limitadas a se comportar de forma desvalorizada socialmente – através dos aspectos negativos que compõem as representações das personagens, neste caso – atribuindo à prática de jogar videogames um valor coercitivo e levando, consequentemente, à esQUIVA.

A classificação de comportamentos como bons ou maus, sendo os indivíduos reforçados ou punidos correspondentemente ao emití-los, é a principal técnica aplicada ao controle dos membros pelo grupo [7]. Geralmente, as avaliações de bom ou mau, certo ou errado, estão de acordo com a consequência reforçadora ou aversiva aos demais membros do grupo. Novamente, segundo B. F. Skinner [8], no campo do comportamento social atribui-se importância ao reforço com atenção, aprovação, afeição e submissão. Já a desaprovação, desprezo, ridículo, insulto, etc. são as formas mais frequentemente administradas de reforço negativo, isto é, uma forma de punição (p. 327).

Assim, a sociedade que estabelece o controle do grupo volta-se para selecionar práticas que venham a beneficiar outros membros, mesmo os que não são diretamente afetados [8]. Nesse sentido, coragem, independência e habilidades, tornam-se reforçadores ao conceder benefícios não apenas a quem se comporta dessa forma, mas também aos demais membros da cultura de alguma forma. Esses comportamentos tornam-se práticas culturais desejáveis a serem transmitidas, enquanto que a ação de jogar se constitui como um veículo através do qual isso se torna mais provável.

É possível afirmar que esta seja uma das formas através das quais a indústria de videogames pode vir a controlar o comportamento de jogar de seus consumidores: possibilitam a tomada de valores representados através dos personagens tornando-a um elemento atrativo deste entretenimento.

VII. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Possivelmente, na sociedade atual, certas características nas representações de personagens nos videogames são valorizadas por já terem sido incumbidas de valor social. Obviamente, alguns comportamentos permitidos nos jogos não são possíveis de serem exercidos efetivamente no cotidiano, como afirma o autor [7], tanto por causa da falta de oportunidade ou mesmo porque o comportamento é restringido ou punido (p. 236). São, portanto, discriminados ao ambiente em que são reforçados, cooperando para a ocorrência da identificação com os personagens pela possibilidade de assumir seus valores. Sob o olhar da análise do comportamento, entende-se que se trata de uma relação comportamental entre o indivíduo (jogador) e o ambiente (mundo virtual), que envolvem seus estímulos antecedentes, as respostas do jogador e consequências reforçadoras. Dessa forma, é possível o manejo das condições pertinentes nas produções do jogo voltadas a aumentar a probabilidade de ocorrência do fenômeno identificação, à medida que este fenômeno pode fortalecer a atividade de jogar videogames pelos reforçadores que ali se encontram.

Destarte, jogar videogames promove os benefícios dos meios de entretenimento disponíveis, compondo também parte da cultura e contribuindo para a transmissão de práticas culturais. Possui diversos efeitos positivos como a melhoria de habilidades cognitivas e de atenção, além de possibilitar o desenvolvimento de atitudes positivas em relação à tecnologia e entrada em postos de trabalho nos campos de alta tecnologia [14]. No campo teórico, configura-se um bom exemplo de como as práticas socioculturais e o controle do grupo determinam condutas e as selecionam.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] J. Jansz and R. G. Martis. “The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games”. *Sex Roles*, 56, 141–148, 2007.
- [2] M. K. Miller and A. Summers. “Gender Differences in Video Game Characters’ Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines”. *Sex Roles*, 57, p. 733–742, 2007.
- [3] D. Hefner, C. Klimmt, and P. Vorderer. “The Video Game Experience as ‘True’ Identification: A Theory of Enjoyable Alterations of Players’ Self-Perception”. *Communication Theory*, Volume 19, Number 4, November, 2009, pp. 351–373(23).
- [4] L. Ermi and F. Mäyrä. “Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion.” *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*. New York: Peter Lang Publishers, pp. 37–53, 2007.
- [5] V. Mello. “O videogame em contraste com antigos meios de comunicação e suas possibilidades de uso na transmissão de herança cultural”. *GT Comunicação, Compartilhamento e Cibercultura. Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio*, 2011. Available from: <http://pucposcom-rj.com.br/wp-content/uploads/2011/11/O-videogame-em-contraste-Vinicius-Mello-2.pdf>
- [6] D. Hefner, C. Klimmt, and P. Vorderer. “Identification with the player character as determinant of video game enjoyment.” *Entertainment Computing–ICEC 2007*. Springer Berlin Heidelberg, pp. 39–48, 2007.
- [7] B. F. Skinner. *Ciência E Comportamento Humano*. São Paulo: Martins Fontes, 1953.

- [8] B. F. Skinner. Seleção Por Consequências. Revista Brasileira De Terapia Comportamental E Cognitiva, Vol. IX, Nº 1, 129-137, 2007.
- [9] M. E. Rodrigues. “Behaviorismo: Mitos, discordâncias, conceitos e preconceitos”. Educere et Educare – Revista de educação, vol. 1 nº 2, p. 141-164, jul./dez. 2006.
- [10] B. F. Skinner. Sobre o Behaviorismo. São Paulo: Cultrix, 1974.
- [11] A. Sampaio and M. Andery. “Comportamento Social, Produção Agregada E Prática Cultural: Uma Análise Comportamental De Fenômenos Sociais”. Psicologia: Teoria E Pesquisa, 26 (1), 183-192, 2010.
- [12] L. Haines. “Women and girls in the game industry”. Research for Media Training North West, 2004a. Available from: <<http://www.equal-works.com/resources/contentfiles/536.pdf>>
- [13] L. Haines. “Why are there so few women in games?”. Research for Media Training North West, 2004b. Available from: <http://www.equalworks.info/resources/contentfiles/537.pdf>
- [14] K. Lucas and J. L. Sherry. “Sex differences in video game play: A communication-based explanation”. Communication Research, 31 (5), 2004.