



Representações do conceito de identidade no universo de *Fallout 3*¹

Fernando Matijewitsch²

ESPM

Resumo

Este artigo tem o objetivo de entender as reflexões teóricas acerca da identidade e compreender o histórico da formação identitária da sociedade contemporânea de consumo. Assim, é possível observar, a partir da análise do discurso e da metodologia *playing* e *non-playing*, de que formas este conceito tem seus sentidos representados na sequência narrativa inicial do jogo *Fallout 3* e como esta se relaciona com a colocação do indivíduo contemporâneo a tais questões.³

Palavras-chave: comunicação; identidade; narrativa; jogos; *Fallout 3*.

Kellner (2001, p. 9), ao descrever a cultura contemporânea, mostra que “há uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, [...] comportamentos sociais, e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade”. Essa cultura da mídia está intensamente ligada à grande indústria midiática, a chamada indústria do entretenimento, da qual fazem parte a TV, o cinema, a música e os *games*. O jogo, portanto, possui uma relação intrínseca com a sociedade:

O jogo pode ser visto como um elemento cultural, acompanhando a sociedade em seus valores, percepções e anseios, sendo ele mesmo um resultado das projeções e expressões da sociedade. O jogo só possui significado porque estabelece uma comunicação direta com a sociedade, por meio da imaginação

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho COMUNICON GRADUAÇÃO, realizado nos dias 5, 6 e 7 de outubro de 2015.

² Estudante de Graduação do 8º semestre do Curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da ESPM-SP. E-mail: fernando.matijewitsch@gmail.com

³ Trabalho orientado por Walfredo Ribeiro de Campos Junior: Doutorando em Comunicação e Práticas de Consumo pela ESPM-SP. Professor do curso de Publicidade e Propaganda da ESPM-SP. Mestre em Comunicação e Práticas do Consumo pela mesma instituição. E-mail: wrcampos@gmail.com



de uma determinada realidade, experimentada e vivenciada por esta mesma sociedade (SATO, 2009, p. 41-42).

Presente na cultura de diversas sociedades, representações sobre o fim do mundo dizem respeito ao imaginário de certa época e sociedade, além de traduzirem alguns aspectos das relações sociais que são ali travadas. Tais imaginários se fazem presentes, hoje em dia, na mídia e, em especial, nos jogos, dialogando com o atual momento do capitalismo contemporâneo, já que “parece mais fácil imaginar o ‘fim do mundo’ que uma mudança muito mais modesta no modo de produção, como se o capitalismo liberal fosse o ‘real’ que de algum modo sobreviverá, mesmo na eventualidade de uma catástrofe [...] global” (ŽIŽEK, 1996, p. 7).

O objeto de estudo deste artigo, *Fallout 3*, tem sua narrativa construída justamente em um futuro distópico. O jogo, desenvolvido pela *Bethesda Game Studios* e lançado em 2008, faz parte da categoria de *games* que permite os jogadores serem livres para se moverem em um “mundo aberto”, onde podem escolher o que fazer, quando fazer, quem ser e como realizar objetivos.

Em jogos de mundo aberto, é comum que as escolhas feitas pelo jogador se perpetuem, afetando a história e alguns de seus outros elementos. Dessa maneira, cada decisão tomada revela o desejo do *player* em ser reconhecido como portador de determinada identidade dentro daquele universo proposto. Esta mecânica baseada em escolhas e consequências dialoga com os fenômenos identitários que surgem no mundo real contemporâneo, no qual cada vez mais:

Tornamo-nos conscientes de que o “pertencimento” e a “identidade” não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo isso – são fatores cruciais tanto para o “pertencimento” quanto para a “identidade” (BAUMAN, 2005, p. 17).

O conceito de identidade é alvo de reflexões de várias esferas de estudo e se faz presente, com toda sua dinamicidade e complexidade, no cotidiano de cada um de nós. Por isso, também é um tema presente em manifestações culturais de diversos tipos. O jogo *Fallout 3*, que utiliza-se de mecânicas que possibilitam construções identitárias, tem, em seu enredo e no seu mundo, representações do conceito que



atualizam, para um contexto midiático, as diferentes formas como a sociedade contemporânea o construiu. Assim, o objetivo deste projeto é compreender de que formas o conceito de identidade tem seus sentidos representados na narrativa do *game* e como isso pode ser relacionado com o encadeamento do sujeito na sociedade contemporânea de consumo.

Evolução conceitual de identidade

O homem é um ser complexo, que consegue cruzar, dispersar e recompor diversos traços distintos e transformar-se em indivíduos completamente diferentes. As relações entre o *eu*, o *outro* e o *nós* são a base da compreensão do conceito de identidade, que evoluiu no decorrer da história. De acordo com Morin, a primeira definição do sujeito deve ser biológica. O indivíduo vivo busca a auto-afirmação pela ocupação do centro do seu mundo, tornando-o egocêntrico por natureza. Assim, “ser sujeito implica situar-se no centro do mundo para conhecer e agir” (MORIN, 2005, p. 74-75). Este egocentrismo comporta dois princípios: um de exclusão e outro de inclusão (BARROS FILHO, 2005).

“Nenhum outro indivíduo pode dizer Eu em meu lugar, mas todos podem dizer Eu individualmente”. É assim que Edgar Morin (2005, p. 75) define a irrefutável diferenciação do *eu* em relação ao *outro*, exemplificando o princípio de exclusão. O princípio de inclusão, por sua vez, é o que permite nos colocarmos em uma comunidade, em um *nós*, seja ele um casal, uma família, uma Igreja, um partido, e passarmos a incluir este *nós* no centro do mundo. É como se existisse, em nossa subjetividade, um duplo programa, ora comandando o ‘para si’, ora comandando o ‘para nós’ ou ‘para outros’ (MORIN, 2005).

Dessa maneira, é possível perceber que a identidade, além de determinar os traços distintivos, associa o indivíduo em uma representação coletiva. Conseqüentemente, a identidade é aquela que irá viabilizar o pertencimento a diversos grupos com as mais variadas características, sempre mediante alguma análise a respeito das premissas, custos e eventuais benefícios, ou seja, afetos que apenas as



relações particulares àquele grupo podem oferecer. Assim, “a identidade, permanentemente reconstruída, é condição de ingresso, permanência e até de exclusão em qualquer espaço social” (BARROS FILHO, 2005, p. 21).

A identidade, portanto, depende da diferença e é concebida por meio da delimitação da dessemelhança. Sejam simbólicas ou sociais, as diferenças são evocadas por sistemas classificatórios do mundo, próprios de cada contexto cultural. Capazes de dividir uma população em pelo menos dois grupos opostos – *nós/eles* e *eu/outro* – os sistemas de classificação proporcionam ordem à vida social e são evidenciados nas falas e nos rituais (WOODWARD, 2012).

No princípio, segundo Dubar (2009), as formas de identificação eram *comunitárias*. Acreditava-se que eram instituídas divinamente e, logo, não eram suscetíveis a mudanças essenciais. As ‘comunidades’ atuavam como um sistema de *status*, posições e nomes pré-atribuídos, que se reproduziriam de maneira idêntica geração após geração. O indivíduo não era soberano. Respeitava, apenas, a ordem secular e divina das coisas (HALL, 2005). “Os indivíduos são designados aí por seu lugar na linhagem das gerações e por sua posição sexuada nas estruturas de parentesco” (DUBAR, 2009, p. 30).

Entre os séculos XVI e XVIII, muitos movimentos ligados ao pensamento científico e à cultura ocidentais contribuíram para a evolução do conceito. A industrialização, então, aconteceu e as sociedades modernas se transformaram em instituições mais complexas, com uma configuração mais coletiva e social. Surgiram, por consequência, as concepções do *sujeito sociológico*, de Hall (2005), e das formas de identificação *societárias*, de Dubar (2009). A percepção da existência de um *eu* real continuava a existir, mas a identidade passou a ser entendida como a interação entre o *eu* e a sociedade, ou seja, entre o *eu* e o *nós*. O indivíduo era estruturado e modificado em um diálogo constante com os universos culturais exteriores, coletivos complexos, volúveis e efêmeros, dos quais internalizavam significados e valores. A ideia de que cada pessoa contém em si múltiplos pertencimentos mutantes no decorrer da vida começou a ser aceita.



É somente depois de uma série de avanços ocorridos na teoria social e nas ciências humanas durante a segunda metade do século XX que surge a concepção do *sujeito pós-moderno*, que marcará o descentramento final do indivíduo. Transformada pelas formas de representação e abordagem dos sistemas culturais que nos cercam, a identidade se torna móvel e temporária. O ser humano vai assumir diferentes identidades em diferentes situações. Identidades contraditórias tomarão conta do *eu*, que de forma alguma será coerente (HALL, 2005).

Porém, o imperativo de ser si mesmo, de construir um *eu* único e uma identidade pessoal concebe uma doença identitária, que cada vez mais pessoas, na idade adulta, precisam enfrentar. A estabilidade não é mais mandatória. A necessidade de mudar tomou o seu lugar. E toda mudança é geradora de uma crise, cuja saída pode ser bastante dolorosa (DUBAR, 2009).

O fato de ‘se tornar o outro’, de mudar de cultura, de religião, de partido ou de crenças e, portanto, de identidade trata-se com frequência de uma passagem difícil, delicada, dolorosa, mas também de uma experiência vital. Essa saída da crise, às vezes longa e com frequência penosa, é também ‘transformação de si’. Entre o abandono da ‘antiga identidade’, isto é, a renúncia a uma forma identitária protetora, a que resulta da socialização primária, e a construção, longa e penosa, de uma ‘nova identidade’ a partir das experiências da socialização secundária, em ruptura com a precedente, existe um crivo, um ‘*no man’s land*’, um vazio, aquele em que, literalmente, ‘o eu não é mais nada’ (DUBAR, 2009, p. 202-203).

O ser humano e a moralidade

Quem somos, afinal? Existe um único *eu*? Um *eu* capaz de definir todo nosso ser? Na vida cotidiana, encontram-se algumas frases que levam a acreditar que sim: “você diz isso, pois ainda não a conhece direito”; e outras que parecem reconhecer que não: “o tempo passou rápido. Mudamos muito desde aquela época”. Esta última revela o fluxo no qual o *eu* se encontra. *Eu* que está sempre mudando, que se transforma a cada novo evento do mundo (BARROS FILHO, 2005). Assim, não devemos apenas nos preocupar com quem somos, mas também com nossa trajetória. Onde estamos? Para onde vamos? De onde viemos? Segundo Morin (2005, p. 25), “conhecer o humano não é expulsá-lo do universo, mas aí situá-lo”.



Porém, situar o ser humano no universo é situá-lo em uma aventura cósmica da qual não tinha consciência até a metade do século XX. Somos produtos dessa aventura e somos levados por ela em direção a um futuro velado e desconhecido. O homem, antes de tudo, é uma máquina totalmente físico-química, que, assim como o mundo físico do qual saiu, não obedece a uma Ordem sujeita a leis rígidas, mas também não está inteiramente absorto pelas desordens e pelos acasos. É o que possibilita que sejamos *sapiens-demens*, ou seja, portar a racionalidade e, ao mesmo tempo, o delírio, a insensatez, a destrutividade.

A história humana, torrente tumultuosa de criações e de destruições, despesas inusitadas de energia, mistura de racionalidade organizadora, ruído e furor, tem algo de bárbaro, de horrível, de atroz, de esplêndido, evocado pela história cósmica, como se esta se tivesse gravado em nossa memória hereditária. *O cosmo criou-nos à sua imagem* (MORIN, 2005, p. 28).

A história da vida no planeta Terra tem uma relação muito próxima com a comunicação. Além de um sistema de comunicação celular interno (DNA – RNA – Proteínas), a organização viva permite, desde a era bacteriana, interações entre indivíduos. Injeções do DNA de bactéria a bactéria levaram, apesar de sua diversidade, à formação de um organismo maior, onde o conjunto de criaturas na terra e nos ares se comunicava em cadeia. Foi esta disposição à convergência que propiciou o desenvolvimento de vegetais e animais com propensão à associação em bandos, rebanhos e sociedades (MORIN, 2005).

A organização social e a inteligência individual acabaram compensando as carências do equipamento físico humano e permitiram a dominação do mundo vivo pelo homem. O ser humano foi estimulado a buscar, achar e inventar. Assim, o *homo sapiens-demens* “só se realiza plenamente na e pela cultura” (MORIN, 2005, p. 35).

Neste viés, a linguagem representa o principal elo de toda cultura e de toda sociedade. É ela que permite o surgimento da mente humana, que tem na consciência um de seus principais elementos. Refletimos sobre nós mesmos e sobre nossas ideias. Ou seja, o indivíduo humano desfruta de uma consciência de si, da capacidade de se observar como objeto sem nunca deixar de ser sujeito (MORIN, 2005).



Multiplicando as comunicações e alimentando a complexidade das relações sociais, a linguagem também atua na organização de um complexo ambiente. Todas as sociedades humanas constroem uma noosfera, isto é, um ambiente das coisas da mente e de todos os conhecimentos, crenças, ideias e lendas, onde os seres nascidos do espírito, ideias-força, deuses e gênios ganham vida por meio da crença e da fé. A noosfera coloca-nos em comunicação com o mundo, mas, ao mesmo tempo, funciona como uma separação entre nós e o resto do planeta. Conforme Morin (2005, p. 45), “com seus saberes, mitos, crenças, ideias, a noosfera participa de modo reflexivo do circuito auto-organizador da sociedade e do indivíduo”.

Para se entender melhor a auto-organização do indivíduo, é necessária uma reflexão sobre a moralidade, tema intrinsicamente ligado à identidade humana. Afinal, inclui diferenciações acerca do certo ou errado, melhor ou pior, que são autenticados por “nossos desejos, inclinações ou escolhas, mas existem independentemente destes e oferecem padrões pelos quais podem ser julgados” (TAYLOR, 1997, p. 15).

Respeito à vida, à integridade, ao bem-estar e à prosperidade do outro. Este é, talvez, o conjunto mais significativo de imposições reconhecidas como morais. Exigências tão enraizadas e universais que podem ser consideradas como estando entranhadas no instinto. Entretanto, a noosfera, descrita por Morin, é aquela que apresenta um detalhamento do que merece nosso respeito, fazendo com que as origens do apreço à vida também sejam influenciadas pela cultura e pela sociedade. Nossas reações morais, dessa forma, não são apenas viscerais, mas resultados da averiguação de enunciados latentes relacionados a seu objeto, que o marcará como merecedor ou não de tais reações (TAYLOR, 1997).

Esta análise, contudo, é pessoal. Diferentes respostas surgiriam se perguntássemos para as pessoas qual a base de suas reações de respeito pela vida. Isto acontece, pois a ontologia moral de qualquer indivíduo permanece, geralmente, implícita. A exceção é a presença de algum desafio que pressione essa ontologia a transferir-se para o primeiro plano (TAYLOR, 1997).



Nas civilizações antigas, direitos eram bens diferenciais. Nem todos eram merecedores de respeito, mas havia sempre uma classe definida desta maneira. Os direitos humanos naturais e universais são típicos da modernidade. Aplicados à liberdade, que teoricamente todos possuem, integram-se à noção de autonomia moral, que deve ser respeitada. Hoje, temos “a exigência de darmos às pessoas a liberdade de desenvolver sua personalidade à sua própria maneira, por mais repugnante que seja para nós e mesmo para nosso sentido moral” (TAYLOR, 1997, p. 26).

Mas, “a noção nunca é de que *qualquer coisa* que fazemos é aceitável. Isso seria ininteligível como base de uma noção de dignidade” (TAYLOR, 1997, p. 39-40). Existem padrões formadores de uma configuração inquestionável pela qual são julgados nossos desejos e escolhas. Assim, o bem viver acaba consistindo na predominância da razão sobre o desejo, eliminando seus excessos, sua insaciabilidade e efemeridade, ao mesmo tempo em que temos nossos próprios padrões. Por isso, acabamos nos encontrando em conflito na vida cotidiana: “simpatizamos tanto com o herói como com o anti-herói; e sonhamos com um mundo em que se possa ser, num mesmo ato, um e outro” (TAYLOR, 1997, p. 40).

Fallout 3 constrói-se como um interessante objeto de estudo, uma vez que, por meio de suas mecânicas, proporciona ao jogador a vivência em um mundo onde é possível estar entre o heroísmo e o antagonismo, entre o bem e o mal.

***Fallout 3* e Metodologia**

Fallout 3 ocorre em 2277, duzentos anos após um apocalipse nuclear causado pela guerra entre China e Estados Unidos devido à escassez de reservas de petróleo que afetava a economia dos dois países. O personagem principal é um habitante do *Vault 101*, abrigo de segurança desenhado para proteger até mil humanos do desastre nuclear e localizado nas proximidades do que já foi Washington D.C.. Pouco depois de ser considerado um adulto, descobre que seu pai fugiu dali, algo até então nunca feito. O líder do *Vault 101* manda seguranças atrás do jogador e este é forçado, então,



a tentar fugir do abrigo para começar uma jornada nas ruínas de Washington D.C. e reencontrar seu pai.

O jogador é livre para explorar qualquer parte do universo do jogo e, quando entra em contato com outros sobreviventes, o *game* disponibiliza uma árvore de diálogos para que a interação possa ocorrer. O interessante é que este universo lúdico possui suas próprias dinâmicas e sentidos constituídos. Estes se mostram ao jogador a partir de um *feedback* imediato de suas ações. Por exemplo, ao mentir para um dos personagens ou matar um deles quando desejar, o medidor de Karma⁴ do jogador perde pontos, o que influenciará como a sociedade deste mundo virtual enxergará o personagem principal. Este medidor é fundamental para interagir com o universo lúdico criado por *Fallout 3*. Supondo que o jogador o mantenha baixo, os demais sobreviventes o olharão com outros olhos, atacarão sem o menor aviso ou alguns ajudantes podem se recusar a seguir viagem. Portanto, as escolhas feitas em relação à construção da identidade do personagem principal mudarão completamente a narrativa e a experiência do jogo para o jogador.

A análise terá como foco a sequência narrativa inicial de *Fallout 3* e será dividida em três partes: nascimento, crescimento e fuga, que concluirá o artigo. Os elementos da história e do universo lúdico propostos pelo jogo serão trabalhados a partir da análise do discurso e das metodologias *playing* e *non-playing*. Proposta por Eni Orlandi (2007), a análise do discurso parte do princípio da exterioridade da linguagem, isto é, a conexão dos discursos com os indivíduos que os executam, assim como os contextos em que são executados. Para a autora (2007, p. 84-85), “o que não é dito, o que é silenciado constitui igualmente o sentido do que é dito”. Espen Aarseth (2003), por sua vez, definiu dois tipos de análise quando o objeto de estudo se trata de um *game*: jogar (*playing*) e não-jogar (*non-playing*). Para um melhor estudo, estes

⁴ Karma, em *Fallout 3*, é o reflexo de todas as escolhas boas e más que o jogador fez durante o jogo e como elas foram percebidas pelos habitantes das ruínas de Washington D.C.. O personagem começa o *game* com um valor de zero, que aumenta e diminui conforme as ações do jogador. São cinco níveis: *Very Good*, *Good*, *Neutral*, *Evil* e *Very Evil* (FALLOUT WIKI, 2015).



devem ser realizados conjuntamente. Deste modo, o autor, além de jogar *Fallout 3*, também contou com um *walkthrough*⁵ digital para aprofundar a análise.

O nascimento

Sato (2009) comenta que o jogo é resultado da interpretação de um sujeito (*game designer*), que o constrói baseado em sua compreensão da coletividade. Ele é o indivíduo que realiza uma leitura do imaginário coletivo, dos referenciais e valores culturais de uma sociedade para propor elementos no jogo.

No universo do *videogame*, as metáforas e todo o sistema simbólico são interpretados e ressignificados pelo jogador a partir de seu mundo real [...]. Sendo assim, o sujeito confere aos símbolos e à própria alegoria uma interpretação e significado próprios (SATO, 2009, p. 47).

A cena inicial de *Fallout 3* já nos revela Washington D.C. destruída, em ruínas. Enquanto isso, ironicamente, a música de fundo diz: *I don't want to set the world on fire. I just want to start a flame in your heart*. A canção, originalmente lançada em 1941, é atualizada e deslocada para o contexto atual, resgatando os sentidos que teve na Segunda Guerra Mundial. O medo se tornou verdade. O mundo pegou fogo. E é neste contexto em que as identidades no *game* serão criadas: uma distopia pós-guerra nuclear, um cenário onde os medos do século passado se tornaram realidade. O discurso do narrador, logo depois, apresentará a história do jogo:

Guerra. A guerra nunca muda. Desde o início da humanidade, quando nossos ancestrais descobriram pela primeira vez o poder mortal da pedra e do osso, sangue foi espalhado em nome de qualquer coisa: de Deus a justiça, até uma simples raiva psicótica. No ano de 2077, após milênios de conflitos armados, a natureza destrutiva do homem não pôde se sustentar por mais tempo. [...] Mas, não foi, como alguns tinham previsto, o fim do mundo. Ao invés disso, o apocalipse era simplesmente o prólogo para outro capítulo sangrento da história humana. O homem tinha conseguido destruir o mundo – mas a guerra, a guerra nunca muda.

É possível perceber o diálogo construído entre este discurso e as ideias de Morin (2005), que considera a história humana como um fluxo de criações e

⁵ Tipo de publicação – impressa, digital ou audiovisual – que ensina como concluir um jogo. Neste caso, os vídeos estão disponíveis em: <https://youtube.com/watch?v=0hswqQN6fp4&list=PLzUNBD-xWMd2g8lIZMuAcGdrvkqaeX5Mq>



destruições, evidenciando que vivemos entre a racionalidade e a disposição à loucura. “O instrumental *sapiens* serviu ao assassinato *demens*. [...] Por toda parte onde o *homo* continua a pretender-se *sapiens*, onde imperam o *homo faber* e o *homo economicus*, a barbárie está sempre pronta para ressurgir” (MORIN, 2005, p. 117).

A tela fica branca e, em primeira pessoa, o jogador vive o nascimento do protagonista. Imediatamente, já é possível perceber que o personagem principal é a representação de um sujeito pós-moderno, refletindo a pessoa que o está controlando. As dinâmicas do *game* permitem que o jogador comece a criar seu personagem neste momento da história utilizando um “projeto de genes”, onde os pais conseguem ver como seu filho ficará quando adulto. Opções de customização não faltam: sexo, nome, raça, face, testa, olhos, nariz, boca, bochechas, sobrancelhas, maxilar, queixo, cabelo, cada uma com suas próprias especificações sujeitas ao desejo do jogador. Estas, porém, poderão ser mudadas em qualquer momento no decorrer do jogo. Existe, assim, o descentramento do indivíduo. O *player* pode assumir diferentes identidades visuais em diferentes situações dentro daquele universo lúdico. A estabilidade identitária ficou para trás.

O crescimento

Após a construção visual do personagem, a narrativa do *game* realiza alguns saltos temporais para que o jogador acompanhe seu crescimento e mais detalhes de sua história. Com um ano de idade, o *player* consegue andar pelo quarto do protagonista, que revela bastante sobre o circuito auto-organizador daquela sociedade. No móvel acima do berço, aviões de guerra evidenciam o lado *demens* do ser humano e em um criado-mudo, próximo ao chão, uma passagem da Bíblia mostra o quanto a religião é um elemento forte dentro da noosfera da humanidade. Para Morin (2005), a religião é uma das referências pelas quais nos definimos. Segundo o autor, sempre, em todas as sociedades, haverá, ao mesmo tempo, racionalidade, mitologia e religião, visto que as duas últimas “trouxeram segurança e muito consolo, diminuindo



a forte angústia existencial do ser humano e temperando as suas tragédias” (MORIN, 2005, p. 145).

Acima da passagem, porém, um caminhão de refrigerantes em uma prateleira coloca o consumo e o capitalismo como fatores superiores à religião em uma escala de importância na auto-organização do indivíduo. Hall (2005, p. 75) define o espaço em que vivemos na pós-modernidade como um “supermercado cultural”, ou seja, um local onde é possível escolher sua identidade por meio daquilo que consumimos. Rocha (2005) aprofundará esta reflexão dizendo que tudo o que consumimos está “impregnado de valores públicos e codificado de forma tal que este mundo dos bens transmite mensagens sobre nós, sinalizando proximidade ou distância em relação ao outro” (ROCHA, 2005, p. 136). No chão, o jogo apresenta mais um importante componente de nossa noosfera: a indústria do entretenimento, que fornece o material para que as pessoas forjem sua identidade. Ao ler o livro de autoajuda, chamado *You're Special*, o jogador consegue definir quais serão as características de seu personagem na vida adulta. Obter identidades, estilos e personalidades por meio de veículos midiáticos admite a falsa percepção de um “verdadeiro eu”, o qual o jogador precisa moldar nesta etapa do *game*.

Com 10 anos, o protagonista se encontra em sua festa de aniversário, onde começamos a interpretar que os habitantes da *Vault 101* constituem uma espécie de comunidade, com seu sistema de funções, seu sistema classificatório e seus rituais de passagem (DUBAR, 2009). As formas de identificação não são instituídas divinamente, mas pelo líder do local, denominado *Overseer*. É ele que presenteia o personagem principal com o *PipBoy 3000*, um relógio digital com marcadores de funções, inventário e missões, que funciona como um sinal de pertencimento ao grupo e de amadurecimento, já que toda criança com esta idade pode ter suas primeiras responsabilidades no abrigo. Todos lá utilizam um uniforme e um *Pipboy*. Não é permitido mudar. São estes elementos que constituem o princípio de inclusão da comunidade (MORIN, 2005). Portanto, a identidade é mostrada, aqui, como condição de permanência e de exclusão deste espaço social (BARROS FILHO, 2005).



Ao receber outro presente, um boné de beisebol, o protagonista se revela mais uma vez como um sujeito pós-moderno. É possível mudar de acessórios e, após a saída da *Vault 101*, de roupas a qualquer momento dentro do jogo até que quebrem ou se esgotem. Porém, cada peça possui um efeito especial no personagem principal de acordo com o código simbólico propagado pela nossa mídia. Afinal, segundo Everardo Rocha (2005, p. 136) uma das funções primordiais da cultura de massa é ser a “instância que viabiliza este código ao comunicá-lo à sociedade”. O jaleco de laboratório, por exemplo, aumenta a capacidade de ciência do personagem. O terno, por sua vez, aumenta o carisma.

Com 16 anos, presenciamos outro ritual de passagem daquela comunidade. O *G.O.A.T.*, teste que definirá qual será a função que os jovens desempenharão pelo resto de suas vidas, representa a estrutura do Estado, que é parte constituinte de toda identidade. As questões colocam o protagonista em situações fictícias e fornecem quatro alternativas para resposta. A ordem invisível concede ao indivíduo uma série mais ou menos limitada de funções e modos de comportamentos possíveis. A liberdade de escolha é bastante limitada. Cabe ao indivíduo conformar-se, moldar-se e, talvez, desenvolver-se mais de acordo com este “complexo funcional de estrutura bem definida” (ELIAS, 1994, p. 21).

A fuga

De repente, aos 21 anos, o protagonista acorda e descobre que seu pai fugiu da *Vault 101*. O *Overseer*, desconfiando que ele sabia de algo ou que ajudou na fuga, manda guardas irem atrás dele e matá-lo. O único jeito de sobreviver é sair do abrigo. É aqui que uma das primeiras escolhas morais do jogo ocorre. O personagem principal precisa da chave do comandante para escapar. As cópias estão em seu quarto e as originais estão em seu bolso. Você pode roubá-las ou assassiná-lo. Pela linguagem humana, o jogador consegue se observar como objeto e colocar-se naquela situação: o que eu faria se fosse ele? A partir da análise de seus desejos, enunciados latentes relacionados ao objeto e sua ontologia moral, o *player* precisa tomar uma



decisão, evidenciando que a configuração moral de uma pessoa só é revelada quando algum desafio aparece. Mas, segundo Taylor (1997), a percepção nunca é de que qualquer coisa que fazemos é aceitável. Vivemos sob uma configuração inquestionável pela qual são julgadas nossas escolhas. Neste caso, o *game designer* é o responsável pela transferência dela para o universo do jogo. Mesmo que roubar também seja errado, matar o *Overseer* é a escolha que dá pontos negativos de Karma.

Uma vez fora da *Vault 101*, o protagonista se depara com um deserto, onde nenhum ser humano vive, e avista, ao fundo, Megaton, provavelmente o primeiro assentamento que o jogador conhecerá, pela sua localização. Megaton se constitui como uma cidade, com prefeito, xerife, comércio, médico, igreja, entre outros. As pessoas são livres para ir e vir. Os habitantes são estruturados em um diálogo com os universos culturais exteriores e coletivos, dos quais internalizam valores e significados. Megaton, portanto, é um lugar onde a forma de identificação é societária (DUBAR, 2009). Não podemos deixar de mencionar que entre o abandono de seu antigo *nós*, comunitário, e a construção da nova relação identitária em um *nós* sociológico, existiu um crivo, um vazio, um *no man's land*, de acordo com Dubar (2009): um deserto chamado de *Wasteland* no universo do jogo. Nele, o *eu* não é mais nada, uma vez que não possui um *nós* para incluir-se e diferenciar-se dos demais. Se somos capazes de dizer 'eu' é porque conseguimos, ao mesmo tempo, dizer 'nós'. A concepção do 'eu sou', a ideia do 'eu penso', a noção do 'eu existo' pressupõe a existência de outras pessoas, com as quais convivemos ou apenas coexistimos – enfim, um grupo, uma sociedade (ELIAS, 1994).

Portanto, *Fallout 3* representa o reflexo de um jogador, indivíduo pós-moderno, descentrado, eternamente mutante e temporário. De onde ele veio? Da *Vault 101*, uma forma de vida em comunidade. Para onde ele vai? Na sequência narrativa inicial, para Megaton, sem antes passar pelo vazio da ruptura identitária. O *eu* se encontra em fluxo, em movimento. O *eu* se transforma a cada novo evento do mundo e a cada novos agrupamentos de pessoas que o jogador encontrar. O jogo não expulsa o *player* de seu universo. Pelo contrário, ali o situa, pois apenas assim será capaz de



conhecer quem quer ser, quem precisa ser (o herói? O vilão?) e construir seu próprio padrão moral que guiará suas ações identitárias por aquele universo lúdico.

Referências Bibliográficas

AARSETH, Espen. **Playing reseach**: methodological approaches to game analysis. In: Spilforskning.dk, 2003.

BARROS FILHO, Clóvis de. **Comunicação do eu**: ética e solidão. Petrópolis: Vozes, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

DUBAR, Claude. **A crise das identidades**: a interpretação de uma mutação. São Paulo: EDUSP, 2009.

ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

Fallout 3. Fallout Wiki. Disponível em: <http://fallout.wikia.com/wiki/Portal:Fallout_3>. Acesso em: 29 abr. 2015.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. São Paulo: Edusc, 2001.

MORIN, Edgar. **O método 5**: a humanidade da humanidade: a identidade humana. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.

ORLANDI, Eni P.. **Análise do discurso**: princípios e procedimentos. 4ª edição. Campinas: Pontes, 2007.

ROCHA, Everardo. Culpa e prazer: imagens do consumo na cultura de massa. In: **Comunicação, Mídia e Consumo**. PPGCOM. n.º 3. São Paulo: ESPM, 2005. p. 123-138.

SATO, Adriana. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (orgs). **Mapa do Jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

TAYLOR, Charles. **As fontes do self**: A construção da identidade moderna. São Paulo: Loyola, 1997.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: WOODWARD; HALL; SILVA (org.). **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2012, p. 7-72.

ŽIŽEK, Slavoj. **Um mapa da ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.