

FACULDADE CÁSPER LÍBERO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

ULISSES GUSTAVO PEREIRA PENA

**O LUGAR DO CORPO E DOS VÍNCULOS
DOS JOGADORES DE WORLD OF WARCRAFT**

São Paulo

2018

FACULDADE CÁSPER LÍBERO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

ULISSES GUSTAVO PEREIRA PENA

**O LUGAR DO CORPO E DOS VÍNCULOS
DOS JOGADORES DE WORLD OF WARCRAFT**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero, na Linha de Pesquisa Processos Midiáticos: Tecnologia, Cidadania e Mercado, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. José Eugenio de O. Menezes.

São Paulo

2018

Pena, Ulisses Gustavo Pereira

O lugar do corpo e dos vínculos dos jogadores de world of warcraft / Ulisses Gustavo Pereira Pena. – São Paulo, 2018.

76 f.

Orientador: Prof. Dr. José Eugenio do Oliveira Menezes. Dissertação (Mestrado) – Faculdade Cásper Líbero, Programa de Pós-Graduação em Comunicação.

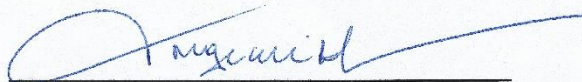
1. Processos Midiáticos. 2. World of Warcraft. 3. Vínculos Comunicativos. 4. Corpo. 5. Ecologia da Comunicação. I. Menezes, José Eugenio. II. Faculdade Cásper Líbero, Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. O lugar do corpo e dos vínculos dos jogadores de World of Warcraft.

Ata de Defesa

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

AUTOR: ULISSES GUSTAVO PEREIRA PENA ✓

“O LUGAR DO CORPO E DOS VÍNCULOS DOS JOGADORES DE WORLD
WARCRAFT” ✓



Prof. Dr. Jorge Miklos
Universidade Paulista - UNIP ✓



Prof. Dr. Luís Mauro Sá Martino
Faculdade Cásper Líbero - FCL ✓



Prof. Dr. José Eugenio de Oliveira Menezes
Faculdade Cásper Líbero - FCL ✓

Data da Defesa: 20 de setembro de 2018.

Confundido
f

Dedicatória

À minha mãe, o grande amor da minha vida, meu anjo da guarda, que escreveu cada linha dessa dissertação comigo.

Agradeço a cada oração dela, a cada lágrima, a cada puxão de orelha, a cada ato de amor.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço a Deus e à Santíssima Trindade, bem como à Mãe Maria, que sempre esteve me guiando. Agradeço à minha querida mãe Cidinha, que esteve a rezar por mim e ser a presença de Deus em minha vida, conferindo-me uma fé que nem eu mesmo tenho; sem dúvida, não mereço os calos em seus joelhos. Agradeço ao meu pai, Zezé, que me deu apoio e força nesta jornada, assim como a meu irmão, que sempre me divertia e me fazia crer no final feliz. Quero agradecer a um professor especial que me afetou de tal modo que me fez buscar o mestrado, Júlio César Barbosa, e ao querido professor e orientador Eugenio, um verdadeiro mestre, que me conduziu a descobrir o caminho dentro da pesquisa, sobretudo me auxiliando a encontrar no caminho, esse homem teve toda a paciência e a tranquilidade do mundo que um orientando como eu precisava. Só posso crer que Jesus o colocou em meu caminho como um verdadeiro presente. Faço menção especial ao meu grande amigo Renan Nagoshi, por me proporcionar conversas profundas sobre o ser e o mundo, por fazer filosofia entre um copo (americano) e outro de cerveja. Destaco os meus colegas de sala, que durante o curso me ajudaram expondo suas ideias e propondo debates, bem como todos os professores do programa, que contribuíram imensamente para que eu pudesse chegar até esse momento. Também acentuo três personalidades: o atencioso Prof. Dr. Jorge Miklos, pessoa fundamental nessa etapa final, quem lapidou meu objeto e conteve meu ímpeto eufórico; o Prof. Dr. Luís Mauro de Sá Martino, com suas observações precisas e esclarecedoras, aproximando-me ainda mais do meu objetivo; e o Prof. Dr. Dimas Künsh, que apostou em mim em várias etapas, mostrando-me a beleza na vida. Agradeço, ainda, a todos que estiveram por perto e que, de alguma forma, contribuíram para a realização desta dissertação e a uma querida amiga, Carolina Máximo, que sempre me apoiou. A todos, muito obrigado, valeu, é “NOIX”!

Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

Johan Huizinga

PENA, ULISSES GUSTAVO PEREIRA. **O lugar do corpo e dos vínculos dos jogadores de World of Warcraft**. 2018. 73 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2018.

RESUMO

A dissertação traz à tona a reflexão sobre a experiência com corpo e o vínculo dos jogadores de World of Warcraft. Parte da pergunta a respeito do lugar do corpo e dos vínculos nas práticas cotidianas de jogadores do jogo online World of Warcraft e considera que há um desequilíbrio comunicacional na sociedade conectada que vive a perspectiva de experiências que borram as margens das interações presenciais e online. Os referenciais teórico-analíticos convidados ao diálogo são: Huzinga e Callois para compreensão do jogo como raiz da cultura e o fenômeno contemporâneo dos jogos online; Kamper e Baitello para o estudo a respeito do corpo e da transformação do corpo em imagem; Cyrulnik, Contrera e Menezes para a observação da formação dos vínculos no ambientes comunicacionais e Flusser para pensar o conceito de matéria como preenchimento da forma em uma sociedade imagética. Essa família de autores que abordam os estudos de comunicação na perspectiva cultural permite compreender que o corpo físico está carregado de símbolos, vinculado aos corpos de outros jogadores e também transformado em imagem corporal no universo digital dos jogos. Ao analisar fenômenos como os casos da jogadora Tribeca que oferece o corpo em troca de um item do jogo, os prisioneiros de Jixi, obrigados a jogar exaustivamente e o jogador Stephen, que comete um ritual de auto flagelação diante da perda da sua conta no jogo, observa que recai sobre o corpo, esse fenômeno sensorial que sempre ocupou um lugar na cultura, como resultado dessa cultura, as mudanças impostas pelo ambiente. Concebe que no corpo sempre residiram marcas da cultura, do imaginário que retroage na própria dimensão biológica e a converte em portadora de poderosos símbolos capazes de transformá-la. A metodologia é articulada por pesquisa bibliográfica, pela observação dos três casos acima citados e pelo ruminar da experiência com o intuito de compreender como, no contexto vivo dos jogos que fazem parte da cultura, as imagens podem restringir a capacidade de autonomia para gerar laços de carne e sangue mais saudáveis. Assim, o texto relata a investigação a respeito de como os ambientes de jogos online (MMORPG) possibilitam a experiência do corpo e dos vínculos em uma sociedade hiperconectada e mostra algumas das mudanças nas experiências. Chama a atenção para o corpo morto, transformado em imagens nas superfícies de telas com as quais convive o homem contemporâneo.

Palavras-chave: Processos Midiáticos. World of Warcraft. Vínculos Comunicativos. Jogo. Corpo. Ecologia da Comunicação.

PENA, ULISSES GUSTAVO PEREIRA. **The place of the body and links of the World of Warcraft players.** 2018. 73 f. Dissertation of masters degree (in Communication), University Cásper Líbero, São Paulo, 2018.

ABSTRACT

The dissertation brings to light the reflection on body experience and the links of World of Warcraft players. Part of the question about the place of the body and the links in the daily practices of players of the online game World of Warcraft and considers that there is a communication imbalance in the connected society that lives the perspective of experiences that erase the borders of the online and online interactions. The theoretical-analytical references invited to the dialogue are: Huzinga and Callois for understanding the game as a root of culture and the contemporary phenomenon of online games; Kamper and Baitello for the study of the body and the transformation of the body into image; Cyrulnik, Contrera and Menezes for the observation of the formation of the ties in the communicational environments and Flusser to think of the concept of matter as the fulfillment of the form in an imagistic society. This family of authors that approach the studies of communication in the cultural perspective allows to understand that the physical body is loaded with symbols, linked to the bodies of other players and also transformed into body image in the digital universe of the games. When analyzing phenomena such as the cases of the player Tribeca who offers the body in exchange for an item of the game, the prisoners of Jixi, forced to play exhaustively and player Stephen, who commits a ritual of self-flagellation in the face of the loss of his account in the game, observes that it falls on the body, this sensorial phenomenon that has always occupied a place in culture, as a result of this culture, the changes imposed by the environment. It conceives that in the body there have always resided marks of culture, of the imaginary that retroacts in the biological dimension itself and converts it into a carrier of powerful symbols capable of transforming it. The methodology is articulated by bibliographical research, by the observation of the three cases mentioned above and by the rumination of the experience in order to understand how, in the live context of the games that are part of the culture, the images can restrict the capacity of autonomy to generate bonds of meat and blood. Thus, the text reports research on how the online game environments (MMORPG) enable the experience of the body and the bonds in a hyperconnected society and shows some of the changes in the experiences. It draws attention to the dead body, transformed into images on the canvas surfaces with which contemporary man lives.

Keywords: Media Processes. World of Warcraft. Communicative Links. Game. Body. Communication Ecology

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Quadro de classificação dos jogos proposto por Caillois	17
FIGURA 2 – Tela de <i>login</i> do jogo World of Warcraft Lords of Draenor	22
FIGURA 3 – Contexto de funções que podem ser adotadas em grupo	22
FIGURA 4 – Imagem do <i>cosplay</i> da jogadora Regran	23
FIGURA 5 – Página da comunidade Nostalrius, Facebook	23
FIGURA 6 – Página da comunidade Maniac, WOW	24
FIGURA 7 – Tela de <i>login</i> do jogo World of Warcraft Lords of Draenor	24

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 UM CULTO AO SAGRADO	17
1.1 Características do jogo.....	21
1.2 A função do jogo	24
1.3 Do jogo ao <i>game</i>	27
1.4 Classificação dos jogos.....	29
1.5 WOW: um jogo contemporâneo.....	33
2 CORPO E VÍNCULO	39
2.1 Comunicação primária.....	42
2.2 Quel Corps?	44
2.3 Corpo pede corpo: toda imagem é um cadáver em decomposição.....	50
2.4 Vínculos e encantamentos	51
2.4.1 Empatia.....	52
2.4.2 Logro: o artifício.....	54
3 QUANDO SE JOGA WOW	57
3.1 TRIBECA	63
3.2 Jixi	65
3.3 Stephen	66
CONSIDERAÇÕES	67
REFERÊNCIAS	73

INTRODUÇÃO

Tudo é energia, ou seja, é a possibilidade de aglomerações casuais, improváveis, é capacidade de formação de matéria.

Albert Einstein

A sociedade contemporânea, marcada pela conexão, traz novas perspectivas de vida e relacionamentos, colocando-nos diante de espaços sociais, onde as bordas das realidades se borram.

A visibilidade se transformou num hábito. Paira sobre os homens a obrigatoriedade de transformar tudo o que existe em uma imagem, característica do contemporâneo, de uma sociedade imagética e hiperconectada. É inegável a força que a presença da morte tem para o homem. Ela é tão concreta que é a geradora das imagens, tornando-se as mediadoras da nossa permanência. A condenação à existência recai então sobre o corpo, esse fenômeno sensório que sempre ocupou um lugar na cultura, como fruto dessa cultura, e, da qual, seja nas redes sociais, digital ou no chamado mundo real, sofre as alterações impostas por esses ambientes. No corpo, sempre residiram as marcas da cultura, do imaginário que retroage sobre a própria dimensão biológica. Cenário no qual o corpo ganha significados e passa a portar símbolos poderosos capazes de transformá-lo. Hoje, falamos de um corpo que também é imagem, produto de uma sociedade iconofágica, que pode encontrar nos ambientes digitais e seus avatares o refúgio para suprir os déficits. Parece que o corpo ou desejo por ele se vincula ao corpo digitalizado, perdendo materialidade, corporeidade na comunicação. E, os indivíduos aceitam perder as corporalidades multidimensionais de suas vidas, existindo apenas na tela.

Nesse contexto, é pertinente investigar o lugar do corpo em meio aos ambientes digitais dos jogos *online*, bem como a construção de vínculos nesses espaços e como é vivenciada essa experiência do corpo, quando se desloca para o ambiente virtual do ciberespaço

Partimos, então, da hipótese de que está se modificando a experiência vivida nas sociedades contemporâneas hiperconectadas, e assim o vínculo e a subjetividade necessários para sua vivência estão se transformando. Consideramos ainda a hipótese de que o corpo tem sido cada vez mais negligenciado, preterindo a experiência nos ambientes digitais.

O objetivo desta pesquisa é investigar como os frequentadores dos ambientes digitais de World of Warcraft vivenciam a experiência do corpo e os vínculos em uma sociedade

hiperconectada. Desse modo, é vital responder uma pergunta: Qual o lugar do corpo e dos vínculos dos jogadores de World of Warcraft?. Considerando que corpo e vínculo enquanto expressões de processos comunicativos são instrumentais apropriados ao estudo da comunicação, essa dissertação não pretende reinventar a roda, mas sim contribuir para o campo a partir do jogo como um fenômeno da comunicação contemporânea. Quanto ao que outros já pesquisaram sobre o tema, aquilo que na universidade se chama estado da questão, além dos autores clássicos com os quais dialogaremos durante a dissertação, encontramos algumas pesquisas a respeito do assunto, entre elas: *As Infinitas Imagens Cotidianas: Vínculos e Excessos na Imagem Digital*, de autoria de Ana Cláudia do Amaral Leão; *Antes e Depois: as Imagens Corporais Criadas pelas Intervenções Estéticas*, de autoria de Gabrielly Barbosa Ferreira, e *A Morte do Corpo e a Ascensão da Imagem: Perspectiva Histórica da Relação entre Corpo e Imagem*”, de Ana Elisa Antunes Viviani.

O leitor pode estar pensando como se cheguei ao tema. Assim, relato em primeira pessoa a trajetória que antecedeu a presente dissertação. Trabalho com comunicação digital desde 2007, ano de minha graduação. Sempre circulei por agências de publicidade, e a comunicação no ambiente das redes sociais digitais me instigou de vez, a ponto de me levar a buscar mais conhecimento e especialização. Para melhorar a minha produção em edição e produção de *blogs*, informativos, conteúdos para *sites* e plataformas *online*, em especial para compreender o ambiente e o comportamento dos usuários, enfim, todos os estudos relacionados ao “como fazer”. Porém, nada se compara quanto ao meu desejo de estudar esses ambientes digitais quando o assunto são os jogos *online*. O meu interesse e envolvimento com os jogos faz parte da história da minha constituição com ser humano. A escolha do objeto surgiu do interesse em entender o papel da comunicação no processo e como se manifestam e se há diferenças entre o que é vivenciado no ambiente dos jogos *online* e o chamado popularmente de mundo real, o mais indicado talvez fosse o mundo dos fenômenos cotidianos.

Em um local de trabalho, já observei inúmeras e inusitadas situações em que os colaboradores da empresa chegavam a confundir seus níveis de hierarquia profissional, invertendo valores, influenciados pela hierarquia presente nos jogos *online*; assistido a vídeos e notícias que circulam pelas redes destes jogos evidenciando casos ocorridos, em seu ambiente, de pessoas que se desesperam ao perderem suas contas, agredem-se fisicamente por terem sido prejudicados de alguma forma, prostituem-se a fim de obter vantagens; mas também tomei conhecimento de situações mais edificantes, como relacionamentos que surgiram por meio dos jogos. Além, de

dados apontarem, segundo a pesquisa *The State of online Gaming 2018*, feita pela *Limelight Networks que*, mais de 55% da geração *millennials* (pessoas de 18-35 anos) gastam mais de 10 horas por semana com jogos online e 35% desse público, gasta em média 3 horas por semana, assistindo a gameplay na twitch cam. Considerei esta ocasião oportuna para compreender os que compõem uma rede social *online* de jogos, questionando seus comportamentos no que tange ao assunto.

O modelo de sociedade que surge em meio à comunicação digital e as mudanças desse tipo de comunicação vêm alterando as relações sociais, inclusive na relação com o próprio corpo e na construção de vínculos. Como isso, afeta a cultura e como a cultura é afetada por ela. Essas observações mais profundas sempre fizeram parte da minha inquietação e no modo questionador e analítico de olhar para os fenômenos. Nesse sentido, há uma busca não mais pelo “como”, mas sim em tentar interpretar o contexto em que esses fenômenos se apresentam.

Como vimos, as pesquisas realizadas procuram compreender a representação do corpo, a criação de corpos midiáticos e a alteração no nosso modo de ver, registrar, guardar e acessar as nossas imagens. No entanto, busco olhar para esse fenômeno como um processo da comunicação na mídia terciária, mas com consequências na comunicação primária no contexto de uma sociedade hiperconectada e imagética e assimilar seus impactos sobre os indivíduos. Dessa maneira, uma pesquisa que estude de modo dialógico a relação do corpo nos ambientes digitais dos jogos *online* torna-se significativo para a área das Ciências Humanas.

Na sociedade conectada convivem perspectivas de vivências que borram as bordas das interações presenciais e *online*. Reclamam sobre o corpo as alterações impostas por esses ambientes. Onde, a visibilidade, força os cidadãos a transformarem tudo o que existe em uma imagem.

Como os frequentadores dos ambientes digitais dos jogos *online* (MMORPG) vivenciam a experiência do corpo em uma sociedade hiperconectada e as alterações das experiências corporais quando se deslocam para o denominado ambiente virtual do ciberespaço?

Para estudar os conceitos apontados neste projeto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, para conhecer a literatura já existente, como ponto de partida sobre o assunto em questão e o estudo de caso para analisar o desequilíbrio comunicativo deste fenômeno social complexo chamado World of Warcraft. O que será útil também para que ocorra uma pesquisa científica muito próxima do que já foi feita.

1-UM CULTO AO SAGRADO

Arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.

Johan Huizinga

Este capítulo se propõe a reunir elementos para compreensão do jogo e seu papel constitutivo da cultura, considerando-o como uma “forma significativa”, conforme fez Johan Huizinga em sua célebre obra *Homo Ludens*. Nesta dissertação citaremos a versão brasileira do ano 2000 do livro publicado originalmente em 1938. Para complementar esse caminho até os dias atuais, recorreremos à contribuição de Roger Caillois em sua obra *Os Jogos e os Homens*, lançada em 1958, na qual ele acrescenta novas contribuições ao pensar a relação do homem com os jogos como elemento social, propondo uma classificação dos jogos em quatro categorias.

O nome do capítulo busca traçar uma relação do jogo “puro” em estado pré-cultural e a cultura *game* dos jogos contemporâneos.

Para o historiador holandês, o jogo se define assim:

Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente definir-se jogo como uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de absorver completamente o jogador, uma ação destituída de toda e qualquer utilidade, que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério, ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual (HUIZINGA *apud* CAILLOIS, 2017, p. 24).

Uma definição demasiadamente resumida para uma obra tão rica, na qual Huizinga mesmo prefere não encerrar o assunto delimitando um espaço definitivo para o jogo. Porém, essa definição introdutória nos ajuda a entender no decorrer do capítulo o pensamento desse autor. O autor tinha por objetivo, em seus estudos mais desenvolvidos (*Homo Ludens*), integrar o conceito de jogo na cultura.

É sabido, ao menos, atualmente, que o homem não é somente um animal racional (e estamos longe disso). Aliás, Morin, em sua obra *O Enigma do Homem*, publicada no Brasil em 1979,

apresenta-nos um homem que não só é constituído de órgãos, de um sistema físico, químico, biológico, mas um homem para além disso. Chama atenção para um ser que também vive no universo simbólico e no universo racional e que ambos constituem um circuito, estabelecem um anel generativo, como o conceito da fita de Möbius, que explicita uma inter-relação contínua entre a experiência simbólica e a experiência racional humana, imbricadas. De uma criatura simbólica, um ser psíquico, social, histórico, espiritual, tão complexo que é objeto de suas necessidades, técnicas e emoções; de suas histórias, narrativas e mitos (pessoais e comunitários), de representações e imaginações. Um ser que ocupa as capilaridades de uma rede/teia de interações. De um homem marcado por outras dimensões do ser, muito além do *sapiens*. Um homem que é *faber*, *demens* e *ludens*, isso para ilustrar parte de sua condição.

O *homo faber*, que outrora foi estudado pelos antropólogos, tão pouco nos define também, como visto por Huizinga (1990), por designar um grande grupo de animais. Contudo, para o pesquisador, existe uma condição/função tão importante como o raciocínio (*sapiens*) e o arquiteto (*faber*): é a dimensão do *ludens*, a dimensão do jogo, em que a expressão *homo ludens* merece um lugar em nossa nomenclatura.

Segundo o autor holandês, o jogo não é uma mera atividade humana, como se convém definir em certos campos das ciências. Concebe a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. É no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve. O jogo é aqui tomado tão somente como fenômeno cultural.

O significado do jogo como fenômeno cultural é descrita por Huizinga como sendo um fato mais antigo que a própria cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; porém, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. “É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens” (HUIZINGA, 1990, p. 9).

Segundo esta constatação de Huizinga, encontramos então um aspecto importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa esses limites. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação:

Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2000, p. 17).

Ainda segundo Huizinga (2000), as ciências da psicologia e fisiologia procuram observar, descrever e explicar o jogo. Existe uma extraordinária divergência entre outras numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Umas definem as origens e fundamentos do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo “instinto de imitação”, ou ainda simplesmente como uma “necessidade” de distensão.

Para o pesquisador holandês, nenhuma dessas tentativas de classificação pode dar conta do fenômeno jogo. O autor destaca que há um elemento positivo comum a todas estas hipóteses: todas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo. Todas elas se interrogam sobre o porquê e os objetivos do jogo. Seria perfeitamente possível aceitar quase todas, mas nem por isso nos aproximaríamos de uma verdadeira compreensão do conceito de jogo (HUIZINGA, 2000).

O autor busca abordá-lo na perspectiva do que há realmente de divertido no jogo. A capacidade de excitar é inerente a sua essência, é a característica primordial do jogo. Diferente das outras abordagens que se preocupam apenas superficialmente em saber o que o jogo é em si mesmo e o que ele significa para os jogadores, Huizinga (2000) questiona: O que há realmente de divertido no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até o delírio por um jogo de futebol?

Huizinga (2000) constata que as nossas reações não são puramente mecânicas. Temos a tensão, a alegria e o divertimento do jogo. Divertimento, segundo o autor, é a essência do jogo:

Encontramo-nos aqui perante uma categoria absolutamente primária da vida, que qualquer um é capaz de identificar desde o próprio nível animal. É legítimo considerar o jogo uma “totalidade”, no moderno sentido da palavra, e é como totalidade que devemos procurar avaliá-lo e compreendê-lo (HUIZINGA, 2000, p. 11).

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo é inegável. É possível negar-se, por exemplo, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, os deuses e as deusas. É possível negar a seriedade, mas não o

jogo. E, reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, em sua essência, não é material.

A proposta desse capítulo é analisar o jogo com base em Huizinga (2000), como uma atividade específica, como uma forma significativa. Para tal, é preciso considerá-lo como o fazem os próprios jogadores, isto é, o que o autor chama de significação primária. É possível observar que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade, ou seja, a transformação desta em imagens (HUIZINGA, 2000). O método então é captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação” no jogo para compreendê-las como fator cultural da vida.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana, por exemplo, desde o início são inteiramente marcadas pelo jogo, assim como a linguagem. Na criação da fala e da linguagem, brinca-se com essa maravilhosa faculdade de designar onde o espírito constantemente salta entre a matéria e as coisas pensadas, haja vista que, por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é um jogo de palavras. Assim, o homem cria outro mundo, um mundo poético ao lado da natureza (HUIZINGA, 2000).

Do mesmo modo, o autor vê nos mitos uma “imaginação” do mundo exterior. Porém, mais elaborada, diferentemente do que se pode observar nas palavras isoladas (fala e linguagem). No mito, procura-se dar conta do mundo dos fenômenos, por meio da atribuição de fundamentos sagrados. Sob a mitologia paira um espírito fantasista que “joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade” (HUIZINGA, 2000, p. 8).

Por último, dentre as atividades arquetípicas, Huizinga (2000) observa o fenômeno do culto. Onde a sociedade celebra seus ritos sagrados, sacrifícios, consagrações e mistérios, destinados a garantir a “tranquilidade” do mundo, dentro de um espírito de puro jogo, tomando-se aqui o verdadeiro sentido da palavra.

Ora, é no mito e no culto que têm origem as grandes forças instintivas da vida civilizada: o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo. (...) o puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização (HUIZINGA, 2000, p. 8-9).

O jogo é diametralmente oposto à seriedade, mas este contraste não é decisivo, muito menos imutável, uma vez que certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias. A pesquisadora Nicole Lazzaro (2004) tem um trabalho interessantíssimo a respeito, ao desenvolver a teoria das

chaves de diversão presentes na atividade do jogo. Huizinga (2000) exemplifica usando o riso ao dizer:

O riso está, de certo modo, em oposição à seriedade sem de maneira alguma estar ligado diretamente ao jogo. (...) É curioso notar que o ato puramente fisiológico de rir é exclusivo dos homens, ao passo que a função significante do jogo é comum aos homens e animais (HUIZINGA, 2000, p. 17).

Huizinga (2000) busca evidenciar a absoluta independência do conceito de jogo. Todas as ideias reunidas por ele num mesmo grupo – jogo, riso, loucura, piada, gracejo, cômico – indicam uma resistência a qualquer tentativa de redução a outros termos. “Sem dúvida, sua *ratio* e sua mútua dependência residem numa camada muito profunda de nosso ser espiritual” (HUIZINGA, 2000, p. 18). Quanto mais se busca uma separação entre a forma que chamamos “jogo” e as outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo.

O conceito proposto não pode ser compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, bem ou mal, verdade ou falsidade. Não desempenha uma função moral, ainda que imaterial, impossibilitando aplicar-lhe as noções de vício e virtude.

O autor pergunta se o jogo poderia então ser incluído no domínio da estética pelo fato de estar saturado de ritmo e de harmonia, que são os mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe. Segundo sua perspectiva, são muitos e bem íntimos os laços que unem o jogo e a beleza. Mas, no entanto, entende que não é correto afirmar que a beleza seja inerente ao jogo (HUIZINGA, 2000). Devemos limitar-nos ao seguinte:

o jogo é uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamentos através das quais exprimimos a estrutura da vida espiritual e social (HUIZINGA, 2000, p. 23).

1.1 Características do jogo

O que Huizinga (2000) neste momento propõe é limitar-se a descrever as principais características do jogo em detrimento de uma definição. Para isso, antes de qualquer coisa, o jogo deve ser visto como uma atividade voluntária, pois o sujeito a ordens o deixaria de ser; reduzindo-o a uma mera imitação forçada, no máximo. Essa liberdade¹ é fundamental para afastar o jogo de

¹ Aqui, se entende liberdade em seu sentido mais lato, sem referência ao problema filosófico do determinismo (HUIZINGA, 2000).

um simples curso evolutivo natural. E esta é a sua primeira característica fundamental, isto é, ser livre e ser ele próprio a liberdade.

Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é o fato de o jogo não ser o que o Huizinga (2000) chama de vida “corrente” nem vida “real”. Trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividades com orientação própria. Como descrito por Nietzsche (2000), em *Humano, Demasiadamente Humano*, o jogo, assim como a arte e a música, criam uma suspensão da realidade. Por isso, todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador, insinuando-se como atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e que realiza uma satisfação que consiste na própria realização:

(...) como um intervalo em nossa vida cotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, em última análise, uma parte integrante da vida em geral. Ornamenta a vida, ampliando-a, como função cultural (HUZINGA, 2000, p. 27).

Ao falar sobre a terceira característica, Huizinga (2000) a descreve como isolamento, limitação justamente pelo lugar e duração que ocupa, pois jogamos “até o fim”, dentro de certos limites de tempo e espaço. O jogo possui um caminho e um sentido próprio.

Outra característica é a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural, traço ligado diretamente à condição de limitação de tempo. Mesmo após seu fim, ele permanece criando e conservado em nossa memória. Quanto à limitação no espaço, essa é ainda mais flagrante, já que tudo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado: material ou imaginário, deliberado ou espontâneo. Do mesmo modo que não se distingue o espaço do jogo e culto, do “sagrado”; é o que Huizinga (2000) denomina círculo mágico.

Arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUZINGA, 2000, p. 29).

E é dentro desse domínio do jogo que reina a quarta característica descrita por Huizinga (2000), específica e absoluta: a ordem. O jogo cria ordem e é ordem. Introduce no caos da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, “exige uma ordem suprema e absoluta” (HUZINGA, 2000, p. 40). Ao sinal da menor desobediência o jogo “estraga”, perdendo seu caráter próprio e todo e qualquer valor. O autor aproxima o jogo e o belo neste contexto, por considerar a afinidade entre ordem e jogo um elo com domínio da estética. “Há no jogo a tendência para ser belo” (HUZINGA, 2000, p. 43), pois:

as palavras que empregamos para designar seus elementos pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia (HUIZINGA, 2000, p. 31).

Vale ainda ressaltar o importante elemento tensão. Tensão é a incerteza, o acaso. E o jogo é um esforço de desenlace, todo jogador quer que alguma coisa “vá” ou “saia”, pretende “ganhar” à custa do seu próprio esforço. Essa tensão atinge seu ápice nos jogos de azar e nas competições esportivas, por exemplo. E, embora não haja no jogo um valor ético (bem ou mal), a tensão confere certo valor neste sentido, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador, como: força e tenacidade, habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua “lealdade”. Apesar do desejo de ganhar a qualquer custo, o jogador deve sempre obedecer às regras do jogo.

“No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável” (VALÉRY *apud* HUIZINGA, 2000, p. 41). Desobedecer à regra é por fim ao mundo perfeito do jogo. Desfaz-se o feitiço e a vida “real” recomeça. Priva o jogo da ilusão – palavra que literalmente significa “em jogo”.

Todo jogador que “estraga” o jogo, infringindo as regras, tende a ser expulso da comunidade dos jogadores. Todavia, os “hereges”, por sua vez, também têm suas ações marcadas por certo elemento lúdico e, por isso, há a possibilidade de fundarem uma nova comunidade, dotada de regras próprias. E aqui encontramos a quinta característica do jogo, o pertencimento. Jogar é pertencer a algo, é vincular-se ao divino. O fato é que essas comunidades tendem a se tornarem permanentes, mesmo após o fim do jogo. Não pretendemos com isso dizer que todos os jogos levam à formação de clubes. Mas referimo-nos à sensação de estar “separadamente junto” (HUIZINGA, 2000, p. 38), uma situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo, recusando as regras habituais, conservando a magia para além da duração e espaço de cada jogo.

O que os outros fazem “lá fora” é coisa de momento, não nos importa. Dentro do círculo mágico do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. Esta supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos (HUIZINGA, 2000, p. 33).

Ao frisar o que os outros fazem “lá fora”, cria-se a sensação de certa identidade e de “pertencimento a um grupo” (HUIZINGA, 2000, p. 33). É, pois nessa intersecção que se manifesta o mistério do jogo, modo marcante no costume do uso de máscaras. Esta sexta característica do

jogo é, como descrito pelo autor, o máximo da natureza extraordinária do jogo: “ser outra pessoa” (HUIZINGA, 2000, p. 40). O indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel, como se fosse outra coisa ou pessoa, e o é. Assim como os terrores da infância, a alegria, a fantasia e os rituais encontram-se inextricavelmente misturados a esse mundo do disfarce da máscara.

1.2 A função do jogo

Huizinga (2000) se preocupa em observar o fenômeno cultural do jogo em sua forma mais elevada. Segundo ele, é definida por dois aspectos vitais: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Funções que por vezes se confundem a ponto de que o jogo passe a representar uma luta, ou se torne uma luta por representar melhor uma coisa.

É imperioso acentuar a palavra representar: significa mostrar, pode significar uma mera exibição, perante um público, como fazem os animais, uma exibição de um fenômeno invulgar destinado a provocar admiração. Caso alguns passos de dança acompanhem essa exibição, ela passa a ser um espetáculo: a passagem da realidade vulgar para um plano mais elevado. Nada sabemos a respeito dos animais quanto às sensações, mas sabemos a respeito do homem, que exhibe neste ato um elevado grau de imaginação.

A criança, por exemplo, representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente (HUIZINGA, 2000). Fica literalmente extasiada de prazer, supera a si mesma a tal ponto que chega a acreditar que realmente é esta coisa, sem, contudo, perder inteiramente a noção da realidade habitual. Sua representação é para além de uma realidade falseada, é a realização de uma aparência: é a imaginação no sentido original do termo.

O mesmo ocorre nas representações sagradas, mas essas são mais do que a simples realização de uma aparência, vão além de uma representação simbólica, envolvem uma realização do mito, da mística. O inefável e o invisível adquirem nesta representação uma forma bela, real e sagrada.

Os participantes do ritual estão certos de que o ato concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem. Mas tudo isso não impede que essa “realização pela representação” conserve, sob todos os aspectos, as características formais do jogo. É executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa, isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. Mas seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e a prosperidade de todo o grupo até a próxima época dos rituais sagrados (HUIZINGA 2000, p. 44).

O rito, ou ato ritual, representa um acontecimento cósmico, um evento dentro do processo natural (HUIZINGA, 2000). Representação neste sentido está para o autor, além do sentido de exibição e de identificação, como repetição mística ou do acontecimento. Produz efeito, mais que figurativamente, ele é realmente reproduzido na ação. Então, rito está longe de ser imitação, carrega em si o próprio o sagrado, levando seus participantes ao ato sagrado.

Para o pesquisador holandês, a ciência da cultura não busca, como as outras, determinar o processo que se exprime neste fenômeno, mas sim compreender o significado dessas figurações no espírito dos homens. Tocamos o âmago da religião comparada: a natureza e a essência do ritual e do mistério.

Todos os antigos sacrifícios rituais dos Vedas² baseiam-se na ideia de que a cerimônia – seja ela sacrifício, competição ou representação, – representando um certo acontecimento cósmico que se deseja, obriga os deuses a provocar sua realização efetiva. Há, portanto, um jogo, no sentido pleno do termo (HUIZINGA, 2000, p. 46).

Mas existe outro elemento igualmente importante bem como o religioso, que é o lúdico, presente nos rituais.

O culto tem um caráter de espetáculo, ele o é. O culto é uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desejada. “A humanidade joga, representa a ordem da natureza tal como ela está impressa em sua consciência” (FROBENIUS *apud* HUIZINGA, 2000, p. 49).

Na época das grandes festas, o grupo social celebra os acontecimentos principais da vida natureza. (...) Segundo Frobenius, num passado remoto, os homens começaram por tomar consciência dos fenômenos do mundo vegetal e animal só depois, adquirindo as ideias de tempo e espaço, dos meses e das estações (...) Representavam a ordem e a existência em cerimônias sagradas, nas quais e através das quais realizavam o novo, ou “recriavam” os acontecimentos representados (...) As formas de jogos litúrgicos deram origem à ordem da própria comunidade, às instituições políticas primitivas (HUIZINGA, 2000, p. 52).

As questões que inquietavam Huizinga (2000) eram: como pensar esta projeção concreta da primitiva consciência da natureza? Como devemos encarar um processo espiritual que se inicia com uma experiência inexpressiva dos fenômenos cósmicos e conduz a sua representação imaginária no jogo?

Para o professor holandês, os rituais não se diferem de maneira essencial das formas superiores dos jogos infantis ou animais, tão pouco dificilmente poderia afirmar-se que estas duas

² Comunidades de 3.500 anos na região do vale do Indo, atual norte da Índia. A essência da tradição dos Vedas é o respeito aos ancestrais e a vinculação aos deuses (SANTORO; SARTORELLI, 2008).

últimas formas tenham sua origem numa tentativa de expressão de qualquer emoção cósmica. E jogos, especialmente os infantis, são impregnados do lúdico, na mais pura essência. As sociedades primitivas se assemelham às crianças no que tange à presença do jogo e às características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. É somente na fase tardia da sociedade que o jogo adquire a expressão de alguma coisa, o que pode ser chamado de vida ou natureza. O jogo, que outrora foi desprovido de expressão verbal, assume agora uma forma poética. O jogo em si é uma expressão independente, desprovida de sentido e de racionalidade, mas é na forma e na função do jogo que a consciência do homem se integra a uma ordem cósmica e encontra sua expressão primeira, mais alta e sagrada. Paulatinamente o jogo adquire a significação de ato sagrado, e o culto une-se ao jogo.

O ritual em termos lúdicos é ato das ações mais elevadas. O ato do culto possui em si todas as características formais e essenciais do jogo na medida em que transfere os participantes para um mundo diferente. Essa identidade do ritual e do jogo já era reconhecida por Platão:

É preciso tratar com seriedade aquilo que é sério (...) Só Deus é digno da suprema seriedade, e o homem não passa de um brinquedo de Deus, e é esse o melhor aspecto de sua natureza. Portanto, todo homem e mulher devem viver a vida de acordo com essa natureza, jogando os jogos mais nobres, contrariando suas inclinações atuais (...) (PLATÃO *apud* HUIZINGA, 2000, p. 56).

Assim, para o holandês, as ideias de culto, magia, liturgia, sacramento e mistério são todas abarcadas pelo conceito de jogo. A extrema semelhança entre ritual e jogo traz a questão de uma separação da vida cotidiana, um espaço dentro do espaço cotidiano, é verdade, mas isolado, é onde o jogo se processa, devidamente com suas regras e valores. Fato primordial presente em todo culto ao reservar o lugar do sagrado. Do ponto de vista do autor, não há diferença alguma entre a delimitação de um espaço para fins sagrados e para fins de jogo (HUIZINGA, 2000, p. 40). Não que essa afirmação pretenda responder ao por que e para que, mas apenas aceita a identidade essencial e original do jogo e do ritual, como lugar reconhecido e santificado como campo de jogo. Muito menos almeja diminuir o valor do culto, até porque o jogo, autêntico e espontâneo, pode ser igualmente sério. Há uma entrega de corpo e alma por parte dos participantes, em que não cabe a consciência de que é apenas um jogo, pois ultrapassa essa condição, atingindo um segundo plano. “A alegria que está indissolúvelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são os dois polos que limitam o âmbito do jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 57).

A noção de jogo associa-se naturalmente à de sagrado. O jogo é sagrado pelo fato de ser indispensável ao bem-estar da comunidade, é um germe de intuição cósmica, e o próprio desenvolvimento social não deixa de ser um jogo (HUIZINGA, 2000). Como dizia Platão, “se processa fora e acima das austeras necessidades da vida quotidiana” (HUIZINGA, 2000, p. 91).

É preciso aceitar a semelhança formal entre jogo e sagrado em termos platônicos. Onde religião é essencialmente constituída pelos jogos dedicados às divindades, jogos os quais, são para os homens a mais elevada atividade possível. Sem deixar de lado o mistério sagrado, como sendo aquilo que se escapa às regras da lógica. Mas os atos de culto, ao menos sob uma parte importante de seus aspectos, serão sempre abrangidos pelo jogo. O que não impede de ser reconhecido como sagrado, ainda que subordinado ao jogo.

Lendo HUIZINGA podemos compreender que jogar também é um culto e/ou expressão do sagrado.

1.3 Do jogo ao *game*

Huizinga (2000) observa o jogo como raiz da cultura, pois este a precede. Já Caillois (2017) busca de algum modo preencher algumas lacunas deixadas, segundo ele, por Huizinga, contribuindo imensamente com o jogo enquanto *game*, uma atividade social.

Segundo o ensaísta francês, a obra de Huizinga não seria um estudo do jogo, mas uma pesquisa sobre a fecundidade do espírito de jogo no domínio da cultura.

Em Caillois (2017), quando o segredo, a máscara e o disfarce comprem uma função sacramental, podemos estar certos de que aí não há jogo, mas instituição. Para ele, o jogo não é desprovido de interesse material, muito pelo contrário, o que, para o bem ou para o mal, tem papel relevante na economia e, por consequência, na vida cotidiana de vários povos, sobre várias formas. Acredita que a relação de azar e lucro é vital (CAILLOIS, 2017).

Cabe aqui uma ponderação sobre as distintas formas entres esses autores e suas prioridades a respeito do que é vida e a importância que atribuem ao jogo. Porém, essa rica oposição complementar é deveras crucial para o objetivo deste capítulo. E é a partir da complementaridade que essa relação de autores será avaliada.

O jogo, segundo Caillois, é ocasião de gasto total: “de tempo, de energia, de destreza e muitas vezes de dinheiro, para a compra dos acessórios ou para eventualmente pagar o aluguel do local” (CAILLOIS, 2017, p. 25). Os profissionais que participam dos jogos como forma de ganhar

a vida devem se preocupar com salários, ou percentagens e bônus, não podem ser considerados jogadores, ainda que participantes ávidos, sujeitos ao sagrado. Pois, neste contexto, são trabalhadores. São forçados a participar eliminando umas das características mais importantes do jogo, a espontaneidade. Caillois destaca que só existe jogo quando os jogadores querem jogar e jogam. “Só se joga se se quiser; quando e o tempo que se quiser. Isso significa que o jogo é uma atividade livre. É, além do mais, uma atividade incerta. A dúvida acerca do resultado deve permanecer até o fim” (CAILLOIS, 2017, p. 27).

Conforme o francês, como efeito, o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral, dentro de limites precisos de tempo e de lugar. O mesmo conceito de círculo mágico descrito por Huizinga (2000). Há um espaço e tempo próprio para o jogo, um domínio reservado, cria-se um universo fechado e protegido – um autêntico espaço, onde as emaranhadas e por demasiada confusas leis da vida cotidianas são substituídas. Durante esse tempo próprio, determinado o jogador é regido por regras precisas, arbitrarias, irrecusáveis, que têm que ser aceitas como tal. Ou seja, “o jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo, em sua totalidade” (HUIZINGA *apud* CAILLOIS, 2017, p. 38).

Jogar o jogo consiste na nossa percepção, na necessidade de cultivar vínculos, de inventar (criar) imediatamente uma resposta que é livre – dentro dos limites das regras. É verdade que alguns jogos “não” envolvem regras, não em termos fixos ou rígidos, como ao brincar de boneca ou soldado, por exemplo. Em geral, para Caillois (2017), existem modos de jogos que supõem uma livre improvisação e cujo atrativo principal é o gozo de desempenhar papéis, o fingir ser alguém ou algo; paradoxalmente, aqui a ficção e o sentimento de como substituir a regra desempenhar exatamente a mesma função. “Em si mesma regra cria uma ficção” (CAILLOIS, 2017, p. 28). Sempre que o jogo consiste em uma imitação da vida, tem-se consciência de que a conduta mantida é simulação, uma simples mímica. Essa consciência da irrealidade radical do comportamento adotado afasta da vida normal (CAILLOIS, 2017). Assim, os jogos não são regulamentos ou fictícios. São, antes, ou regulamentos ou fictícios. Um exemplo são as crianças fingindo que sabem jogar um jogo de damas, ou seja, um esboço de um divertido simulacro.

Para o autor, a discussão a respeito da natureza, denominador maior de todos os jogos, evidencia sua diversidade desse universo. Ele se permite definir o jogo essencialmente como uma atividade:

- 1- livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
- 2- delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
- 3- incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador certa liberdade na necessidade de inventar;
- 4- improdutiva: porque não gera nem bens, nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração da propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;
- 5- regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
- 6- fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal (CAILLOIS, 2017, p. 29-30).

1.4 Classificação dos jogos

A saber, Caillois (2017) reconhece a grande dificuldade que é classificar algo como os jogos, repartir em um pequeno número de categorias definidas. São muitas possibilidades entre aspectos credíveis diversos, a própria ausência de vocabulário seria uma das dificuldades. Opor jogos também não teria qualquer sentido. Escolher-se-ia como critério o instrumento jogo, a qualidade exigida, o número de participantes, a atmosfera, o lugar. Ademais, determinado jogo pode mobilizar vários desses itens ao mesmo tempo ou nenhum deles.

Há, no entanto, um elemento primordial para a classificação, é o fator sorte. Independentemente da aposta que é feita, o jogador mantém a mesma atitude. “Não faz nada, aguarda a decisão do acaso” (CAILLOIS, 2017, p. 33). Por outro lado, existe o fator competição, expresso quer em jogos atléticos, quer em jogos intelectuais, e a atitude do jogador é a mesma. “É o esforço de vencer um rival, colocado nas mesmas condições” (CAILLOIS, 2017, p. 33). Posto isso, justifica-se a oposição e classificação dos jogos em: jogos de azar e jogos de competição (CAILLOIS, 2017). Contudo, isso não assegura uma acertada classificação de jogos, como comenta o autor, “Torna-se sobretudo tentador pesquisar se não será possível descobrir outras atitudes não menos fundamentais que, eventualmente, forneceriam as rubricas para uma acertada classificação dos jogos” (CAILLOIS, 2017, p. 32). Por fim, o ensaísta propõe a classificação dos jogos em quatro rubricas principais, palavras dele, conforme a predominância da competição, sorte, simulacro e vertigem. No entanto, ele entende que essa classificação apenas categorizaria os jogos

em quadrantes, delimitariam jogos de uma mesma espécie. Assim, propõe uma hierarquização escalonada desses quadrantes entre dois polos: *paidia* e *ludus*.

Paidia seria o estado natural do jogo. “Um princípio comum de diversão, turbulência, imprevisto e despreocupada expansão, através da qual se manifesta uma fantasia contida” (CAILLOIS, 2017, p. 32). Já o *ludus* estaria mais para o adestramento/racionalização do jogo. Segundo Caillois (2017), esse estado de exuberância alegre e impensada é praticamente absorvido, ou ao menos disciplinado, por uma tendência complementar, contrária em alguns pontos, ainda que não em todos à sua natureza anárquica e caprichosa:

(...) uma necessidade crescente de subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado (CAILLOIS, 2017, p. 33).

Caillois (2017) ressalta ainda que em sua proposição de classificação não faz distinção de jogos de criança e adulto e, sempre que possível, buscou comportamentos análogos ao mundo animal. Vejamos:

Figura 1 – Quadro de classificação dos jogos proposto por Caillois

DIVISÃO DOS JOGOS				
	AGÔN (Competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA ↑ algazarra agitação risada	corridas } não regulamentadas lutas } etc. }	lengalengas cara ou coroa	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce	«piruetas» infantis carrocel balouço valsa
papagaio «solitário» paciências palavras cruzadas ↓ LUDUS	boxe esgrima futebol competições desportivas em geral	bilhar damas xadrez lotarias simples, compostas ou transferidas	teatro artes do espectáculo em geral	volador atracções das feiras ski alpinismo acrobacias
N.B. — Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

Fonte: Caillois, 2017, p. 104.

a) *Agôn*: há todo um grupo de jogos que aparece sob a forma de competição, ou seja, como um combate em que a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor. De tal forma que o vencedor apareça como sendo o melhor de uma determinada categoria, por exemplo, rapidez, resistência, vigor, memória, habilidade, engenho etc. Desse modo, uma igualdade absoluta é impossível, tenta-se por meio de um *handicap*³ a compensação dos diferentes níveis entre os competidores.

b) *Alea*: são jogos baseados numa clara oposição ao *agôn*, pois são jogos de “sorte”. Presentes somente no mundo dos homens. Assim, não depende do jogador qualquer participação no resultado, trata-se mais de vencer o destino do que um adversário. Aqui a injustiça é eliminada, cabe ao acaso a arbitrariedade do destino. Aliás, esse é o próprio motivo. “A *alea* assinala e revela a benevolência do destino. Um estado de desgraça total ou graça absoluta, uma zombaria ao mérito” (CAILLOIS, 2017, p. 37).

c) *Mimicry*: qualquer jogo supõe a aceitação temporária de uma ilusão ou, pelo menos, de um universo fechado e imaginário. Pode consistir na encarnação de um personagem imaginário que leva à adoção do respectivo comportamento. O sujeito joga a crer, faz crer a si próprio ou aos outros que é outra pessoa ou algo. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade. O mimetismo é a natureza fundamental e radical do impulso do qual todos os homens são tomados (CAILLOIS, 2017). Ainda segundo Caillois (2017, p. 44), “existe um prazer em disfarçar-se, travestir-se, de usar a máscara, que, dessa vez, faz parte do corpo, para além de um adereço; um prazer que subjaz a existência do humano”. A *mimicry* é invenção incessante. Para o autor, consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão, para o espectador consiste em “(...) prestar-se à ilusão sem recusar *a priori* o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real” (CAILLOIS, 2017, p. 45).

d) *Ilinix*: esses jogos são a busca pela vertigem e consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúdica uma espécie de voluptuoso pânico. “Desvanecer a realidade com uma imensa brusquidão” (CAILLOIS, 2000, p. 43). A perturbação da vertigem é o fim em si. O corpo sente prazer com isso. Paralelo a essa prazerosa vertigem, existe uma de ordem moral, que se apodera subitamente do indivíduo. Para Caillois, essa

³ *Handicap* é um termo inglês que significa vantagem ou desvantagem, ou o ato de dar vantagem ou desvantagem.

vertigem normalmente se associa ao gosto normalmente reprimido, pela desordem e pela destruição. “Traduz formas frustres e brutais de afirmação da personalidade” (2017, p. 45). Ressalta ainda que essas variadas e diversas formas de atordoamentos, ao mesmo tempo orgânicos e psíquicos, não é privilégio dos homens.

Vale salientar no papel da classificação dos jogos a importância das regras, pois são inseparáveis do jogo no momento que adquirem o que Caillois (2017) chama de existência institucional. E, neste momento, passam a fazer parte da sua natureza de cultura. São as regras que transformam em veículos (fecundos e decisivos). “Mas persiste no âmago do jogo uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente, distração e fantasia” (CAILLOIS, 2017, p. 47). A liberdade é o motor (indispensável) do jogo e permanece na sua origem, desde formas mais complexas e organizadas. A tal poder original de improvisação e alegria geral Caillois denominará *paidia* – manifestações espontâneas do instinto do jogo.

Uma agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como essencial, para não dizer única razão de ser (CAILLOIS, 2017, p. 48).

Tal elementar necessidade de agitação manifesta-se como forma de impulso, tende-se a transformar-se num gosto de destruir ou de partir.

Normalmente, essas primitivas manifestações não têm nomenclatura, nem poderiam ter, uma vez que permanecem aquém de toda estabilidade, de toda a marca distintiva, de toda a existência claramente diferenciada, que permitiria consagrá-la como autônoma por meio de uma denominação específica (CAILLOIS, 2017, p. 49).

A *paidia* concomitantemente está para o gosto da dificuldade gratuita, aqui denominada pelo autor por *ludus*, e assim desemboca nos mais variados jogos, atribuídos, sem exagero, de uma intenção civilizatória. Há um gosto pela invenção das regras e pela submissão teimosa custe o que custar essas regras, na medida em que surgem as convenções, as técnicas e os utensílios (CAILLOIS, 2017). E aqui começa a divisão entre essas vias, não pretendendo confundi-las com o termo já descrito *agôn*, pois a diferença é que no *ludus* a tensão e o talento do jogador atuam fora de qualquer sentimento explícito de emulação ou rivalidade: “(...) luta-se contra o obstáculo, e não contra um ou vários concorrentes” (CAILLOIS, 2017, p. 50). O prazer que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propositalmente criada e tão arbitrariamente definida, que o fato de solucioná-la tem apenas a vantagem da satisfação íntima de tê-lo conseguido. “Este ímpeto é o *ludus*. Efetivamente ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura, ao passo que contribuem para determiná-la e desenvolvê-la” (CAILLOIS, 2017, p. 48).

1.5 WOW: um jogo contemporâneo

O elemento jogo é demasiadamente grande para que pretensamente seja esgotado em pouco mais de seis mil caracteres que trouxeram o leitor até esse ponto. Há de se considerar fatores como os que Caillois (2017) chama de corrupção dos jogos, quando estes assumem uma condição também patológica ao serem contaminados pelo mundo real, ou melhor, pelos fenômenos do cotidiano. Neste ponto, o jogo não se encerra dentro dos limites do círculo mágico, mas borram-se as margens entre as duas dimensões do universo dos jogos e do cotidiano. Algo que será debatido mais adiante neste trabalho.

Nesse contexto, é essencial observar o fator capital financeiro. Por ora, para os fins aos quais essa dissertação se propõe, menciona-se a relevância econômica para o capitalismo, onde nada nem ninguém escapa a chance de consumir e de ser consumido, como já aprendemos com Marx.

Enquanto processo de comunicação, os jogos foram transformados em produtos midiáticos. Sem dúvida, uma indústria considerada uma das maiores do mundo, ficando atrás apenas da bélica e da farmacêutica. Consolidando-se como o maior ramo de entretenimento no mundo⁴, mais uma vez retomamos Marx, pois ele percebia essa industrialização do tempo livre do homem. Faz-se esse comentário apenas para ressaltar a importância deste produto. Agora se inclui o objeto de estudo desta dissertação: o jogo chamado World of Warcraft, que está entre os chamados jogos de MMORPG (Massively Multiplayer On-Line Role-Playing Games); foi o primeiro a conseguir reunir o maior número de usuários jogando simultaneamente, gerando uma grande rede e comunidade ao entorno.

World of Warcraft é um jogo *online* no qual jogadores assumem papéis de heróis – no sentido lírico – para explorar um mundo virtual baseado no conto *Senhor dos Anéis*, escrito por J. R. R. Tolkien em 1937, e em uma gama de outras sagas mitológicas. Trata-se de um RPG *online* massivo. Seus jogos congêneres são denominados MMORPGs por comportarem um grande número de jogadores simultaneamente e dividindo o mesmo espaço e tempo.

⁴ HARADA, J. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games? **Superinteressante**, ed. 384, 9 jan. 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 22 fev. 2018.

É importante acentuar que estimativas do mercado indicam este jogo como sendo uma das maiores plataformas de MMO no mundo nos últimos anos. Esses dados denotam a grande adesão de jogadores pelos cinco continentes e nos falam da grandeza do objeto de estudo.

A Blizzard, empresa responsável pela marca World of Warcraft, divulgou em 28 de janeiro de 2014⁵ algumas informações sobre os jogos: 100 milhões de jogadores em todo o mundo; 244 países e territórios; 100 mil páginas na internet dedicadas ao jogo; 87 milhões de acessos do canal oficial no Youtube; 50 milhões de pesquisas por ano no Google; 5 milhões de curtidas em sua página oficial no Facebook; e 400 mil seguidores no Twitter.

A maioria dos jogos em grupo (multiplayer) em geral suporta de dois até duas ou três dúzias de jogadores simultaneamente. Jogos em massa, no entanto, podem suportar milhares de jogadores em um mesmo ambiente, um mundo de jogo, ao mesmo tempo e em constante interação. Com o nome sugere, são massivos. Alguns servidores do World of Warcraft chegam a registrar 500 mil usuários ao mesmo tempo. Estamos falando de uma mídia na qual participam milhares de sujeitos, na qual os frequentadores são consumidores e produtores de conteúdo, dentro e fora da plataforma, que se desdobra em fóruns, portais, entre outros, não só como canais oficiais, mas como produtos feitos pelos usuários.

Diferentemente de outros jogos, os MMORPGs não possuem um modo *off-line*; o jogador precisa estar conectado na internet enquanto joga. Isto não quer dizer que não possa jogar sozinho; mas que o usuário depende de um computador com acesso a internet e o pagamento de uma mensalidade equivalente a R\$ 28,00, além da compra das expansões do jogo, lançadas em média a cada dois anos, que tem um valor médio de R\$ 120,00, o que limita ou segmenta o acesso à plataforma. World of Warcraft oferece amplo conteúdo para aqueles jogadores que preferem encarar aventuras solo. Porém, o contato com outros *players* é inevitável, sendo impossível não se comunicar. Como outras pessoas compartilharão do mesmo mundo, é preciso estar *online* para vê-los em ação e dividir o espaço lúdico. A maioria do conteúdo avançado do jogo é desenvolvida para ser descoberta por grupos de pessoas, que devem trabalhar em equipe para explorar calabouços e derrotar monstros.

⁵ TODA BOA história precisa de um herói. **World of Warcraft.com**, 28 jan. 2014. Disponível em: <<http://media.wow-europe.com/infographic/pt-br/world-of-warcraft-infographic.html>>. . Acesso em: 28 jul. 2018.

Figura 2 – Tela de login do jogo World of Warcraft Lords of Draenor



Fonte: <<http://us.blizzard.com/pt-br/games/wow/>>

Em World of Warcraft, cada jogador possui um conjunto específico de habilidades e talentos que define o papel de seu personagem. No contexto de um grupo, temos três papéis principais: tanque, cura e ataque. É importante saber que todas as classes, independentemente do papel escolhido, são capazes de jogar sozinhas.

Figura 3 – Contexto de funções que podem ser adotadas em grupo



Fonte: <<https://www.wowgirl.com.br/2010/09/01/dps-quando-o-tamanho-importa/>>

A interpretação de papéis também significa que o jogador desempenha um personagem dentro do universo de fantasia do jogo. O quanto se incorpora é “escolha” de cada usuário. Alguns jogadores constroem todo um histórico para seus personagens e adotam características únicas para incorporar seus heróis, como no teatro ou uma novela, como é a proposta dos jogos de RPG.

Figura 4 – Imagens do *cosplay* da jogadora Regran



Fonte: <<https://m.facebook.com/VanillaClassicWoW/>>

Em resumo, em um MMORPG, cada participante interpreta um personagem único em um mundo persistente compartilhado por milhares de outros jogadores.

A imagem a seguir destaca os jogadores de World of Warcraft reunidos em uma organização Pré-Calabouço.

Figura 5 – Página da comunidade Nostalrius, Facebook



Fonte: <<https://www.facebook.com/NostalBegins>>

No universo de Warcraft, duas grandes facções se rivalizam. De um lado está a Aliança, que engloba os humanos, os anões, os gnomos, os elfos noturnos, os draenei (homens dragão) e os

worgens (lobisomens). De outro, temos a Horda, forjada pelos orcs, os trolls, os taurens (centauros), os renegados, os elfos sangrentos e os goblins.

Os Pandaren encontram-se entre estas raças opostas. Em nome do equilíbrio, eles podem se juntar a qualquer uma das facções. A imagem a seguir demonstra essa relação das facções.

Figura 6 – Página da comunidade Maniac, WOW



Fonte: <<https://maniacwow.wordpress.com/2014/08/17/nao-sabe-o-que-e-wow-aqui-vai-uma-breve-descricao>>

E é dentro desse círculo mágico de World of Warcraft que convidamos o leitor a criar seu personagem e nos acompanhar nesta *quest* – missão dentro do jogo. Esta, por meio dos referenciais teóricos, é que se pretende compreender os vínculos e o lugar do corpo dos frequentadores desse universo.

Figura 7 – Tela de criação de personagens em World of Warcraft



Fonte: <<http://www.wowgirl.com.br/tag/modelos-personagens/>>

Contudo, antes é preciso que no próximo capítulo façamos uma análise das questões a respeito do corpo e do vínculo, a partir dos pesquisadores: Kamper, Pross, Baitello Júnior, Cyrulnik, Contrera e Menezes.

(...) A saber, como se desenvolve uma cultura das imagens ao lado de uma cultura dos corpos (da materialidade tridimensional) e como se comunicam, se inter-relacionam esses dois mundos ,ou seja, que tipo de vínculo comunicativos se desenvolve entre eles (...) esses dois universos das coisas (*Dinge*) e das não coisas (*Undinge*): hardware por software. (...) Evidentemente, estes dois universos (...) não correm paralelamente um ao outro sem profundas e íntimas relações, sem o estabelecimento de vínculos complexos e conflituosos, intrassistêmicos e intersistêmicos. Faz-se necessária a investigação da natureza desses vínculos (...) (BAITELLO JUNIOR, 2014, p.122-123).

Menezes (2016) também enfatiza a concepção de comunicação como atividade vinculadora, isto é, geradora de ambientes de afetividade.

2-CORPO E VÍNCULO

Tendo em vista que quase ninguém é capaz de resistir ao medo do vazio

Dietmar Kamper

É pertinente iniciar esse capítulo traçando um panorama da nossa atual condição ecológica no campo da comunicação, uma sociedade que vive a era da iconofagia, como diagnosticada por Norval Baitello Júnior em seu livro *A Era da Iconofagia*, publicado em 2014. Na obra o autor chama a atenção para o fato do poder das imagens. De como a visão, por ser um sentido de alerta, carrega as imagens de um grande fascínio. E sobre um desenvolvimento vertiginoso da comunicação visual e a inflação de imagens que disputam lugar com os corpos. Uma relação na qual ora as imagens se oferecem de alimento para os corpos, ora os corpos são devorados pelas imagens, num indo e vindo infinito e iconofágico (BAITELLO JUNIOR, 2014).

Neste ambiente o ser humano encontra-se perenemente longe de casa (corpo).

(...) onde os espelhos reinam em todas as suas facetas narcisistas, e onde o ser humano se encontra perenemente exilado de sua casa (sua própria pele, seu próprio corpo), porque vaga perdido em um labirinto de imagens, que, em vez de refleti-lo, o inventa, o deforma, o converte em um holograma, um desenho que outros desenharam (...) (FLÓREZ *apud* BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 7).

As imagens invadem nossa existência, projetando-nos em uma dimensão virtual, na qual o corpo e seus sentidos e linguagens são substituídos por imagens provenientes das máquinas. Corpos e imagens dissociam-se e condenam o contato a distância. Reivindica-se, assim, uma atenção para entender o corpo e o seu lugar. Kamper (2016), aliás, já percebia a relação conflituosa entre imagem e o corpo:

Kamper nos ensina a ler/sentir o mundo com o corpo vivo, presente, pulsante! Não apenas com os olhos e com a cabeça, como manifestação próxima de uma distância. Ele nos convida para um embate ao vivo que também é um banquete, nos convida a retomar o corpo, a presença, o presente (BAITELLO JUNIOR *apud* KAMPER, 2016, p. 10).

Em um de seus textos, o sociólogo alemão diz: “Tendo em vista que quase ninguém é capaz de resistir ao medo do vazio, daí deriva a sucessão circular de substitutos que procura supri-los com uma aceleração crescente de substituição” (KAMPER, 2002a). O autor fala dos corpos preenchendo ambientes que, por conseguinte, se constituíram visuais e assim tornando-se imagens

para serem projetadas. Ele faz distinções sobre o corpo vivo – *Leib* e o corpo morto – *Körper*, esse último para ele representa o homem moderno: a imagem nula ou superficial.

Esse antropólogo considerava o corpo morto, no sentido de cadáver como natural e original. O corpo vem do latim *corpus*. “A medicina, por exemplo, é antes um fator de mortificação do corpo, ao passo que a civilização é somente uma breve, embora devastadora, fase da longa história do corpo” (KAMPER, 2002b).

Para o autor, o corpo, dentro de uma teoria da civilização, está presente como objeto de troca, de local de aplicação – absolutamente não passivo – de repressões e disciplinamentos que comumente apresentam-se sob a máscara da emancipação. Da tese da soma-sema⁶ dos platônicos, o fato de que a alma pode, enfim, ser descrita como dentro de um cárcere, das prescrições que se valem na relação com o corpo, que não depende do fato de esse cárcere estar com os muros arruinados. O que implica dizer, ainda segundo o antropólogo,

que o desenvolvimento espiritual da humanidade formou uma órbita imaginária que age como uma espécie de cadeia para todos os esforços materiais. O desejo está sujeito à lei em todos os sentidos e esse desejo é um desejo por liberdade (KAMPER, 2002b).

Mas o corpo se cansa, é mortal, precário e é determinado como sexo, no duplo sentido. É produtivo e reprodutivo, gera e acolhe, age e é dominado, submete-se de qualquer maneira ao fato de estar perecendo. E isso traz sofrimento, causa a dor, que pode ser lida de alguma maneira no corpo.

O autor considera que esse corpo tem na morte e na sexualidade duas fraquezas fundamentais, uma carga de angústia primordial. Ao longo da história, a civilização lidou com isso, adotando uma única estratégia: “a transformação do corpo (transitório) em imagem (eterna)” (KAMPER, 2002b, p. 8). Esta, por sua vez, tornou-se cada vez mais acessível e potencializada pela terceira revolução (eletrônica), “como resposta na multiplicidade de formações simbólicas e sintomáticas do corpo” (KAMPER *apud* BAITELLO JUNIOR, 2014).

Isso demonstra que algo decisivo foi modificado:

(...) a diferença entre a realidade corpórea e seu reflexo é menor. Há ainda unicamente imagens do corpo e essas imagens têm uma tendência à eternidade. As imagens são monumentos da vida que foi. Em uma palavra, a imagem é a morte (KAMPER, 2002b).

⁶ O que seria ponto pacífico no que tange à relação do corpo e da alma no orfismo é que o primeiro seria uma sepultura da segunda, o célebre binômio sôma-sêma (DECOTELLI, 2015).

Para Kamper, esse estatuto da imagem tem hoje sérios e profundos desdobramentos, pois os indivíduos aceitam “perder suas corporalidades multidimensionais” (KAMPER, 2002c), o corpo vivo. Um corpo agora condenando a apenas existir na tela como imagem superficial.

Tanto os processos comunicativos como a participação no universo World of Warcraft, quanto o conjunto dos processos culturais se desenvolvem como em ambientes sociais, onde o corpo se expressa com um conjunto de linguagens e constitui o ponto de partida e chegada de todo processo de comunicação (WYSS *apud* BAITELLO JUNIOR, 2014). Portanto, o corpo é o primeiro suporte dos textos culturais como “mídia primária”. Nesse contexto, comunicação e cultura são esferas indiciáveis, comunicar é construir vínculo e a cultura é o entorno e a trajetória complexa dos vínculos.

Aqui lembramos que, muitas vezes, a história dos processos de comunicação contada nos cursos de comunicação praticamente deixou de considerar que ela começa no corpo. Assim, a história acaba frisando a chegada dos meios eletrônicos que passaram a funcionar como máquinas reprodutoras de imagens, repetitivas e idênticas, que invadem os espaços públicos.

Existe um potencial (construtivo ou destrutivo) nas intervenções sociais e culturais por meio dessas imagens, que é imenso, ainda mais quando elas corporificam uma relação viva entre o homem e suas referências, seus símbolos (BAITELLO JÚNIOR, 2014, p. 63).

Existe nesse cenário uma coerção para transformar pessoas complexas e seus corpos vivos em imagens. “Assim, são hoje as imagens que nos devoram: um mundo de paraísos pré-adâmicos, somente acessíveis se abandonarmos nossos corpos, se os deixarmos definitivamente para trás, em prol de uma existência apenas em imagem” (BAITELLO JÚNIOR, 2014, p. 30).

Ainda de acordo com o emérito professor, um dos sintomas dessa condição seria a perda da propriocepção, a perda da percepção do próprio corpo. Talvez a hipertrofia da comunicação pelas imagens, aliadas ao abuso dos sentidos da distância, das mídias terciárias (eletrônicas), esteja produzindo um tipo de violência contra o corpo. Estaríamos perdendo aos poucos a sensação do próprio corpo, o espaço do eu? Kamper (2002c) considera que quanto mais visão, menos propriocepção, menos corporeidade, isto é, estaríamos vivendo a problemática da perda do corpo e a “crise da visibilidade” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 61).

O autor aponta para a compulsão da reprodutibilidade que conduz a uma inflação de superfícies e a uma conseqüente perda das profundidades, marcas inconfundíveis e indelévels do corpo. Assim, os corpos sucumbem, ao perderem dimensões quando transformados em imagem das imagens, superfície das superfícies. Corpos de imagens e imagens de corpos são a mesma

“coisa” diante o imperativo da reprodutibilidade. Então, nas palavras de Baitello Junior (2014), abrem “caminho para outra ordem social”, uma sociedade entômica⁷, em que as imagens têm de cumprir a função substitutiva de todas as múltiplas dimensões perdidas. E, paradoxalmente, essa produção desenfreada provoca a rarefação dos corpos e seu ambiente.

A nova sociedade não mais vive de pessoas, feitas de corpos e vínculos, ela se sustenta sobre os pilares de uma infinita “serial imagery”, uma sequência infundável de imagens, sempre idênticas. O admirável e desejável já não é mais a diferença, mas a absoluta semelhança. (...) Na “serial imagery society, não há espaços para as não imagens, nem mesmo por simulação, nem mesmo nas frações e frestas da vida-imagem”. (...) A sociedade imagética não abre espaços para as complexidades e exigências do corpo, para as corporeidades. Uma rarefação do corpo (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 70).

A essa avalanche de imagens exógenas que nos assediam o tempo todo, temos como resposta o consentimento desse assédio e nos transformamos em imagem, “seres sem interioridade e tempo” (BAITELLO JUNIOR, 2017, p 72), que ocupam nossos espaços, reivindicam apenas superfícies, obrigando-nos a viver uma abstração, um corpo sem matéria, massa e volume.

2.1 Comunicação primária

Pela compreensão da comunicação primária própria do corpo, temos como referência a obra de Harry Pross – *Medienforschung*. Nela, o pesquisador propõe uma classificação dos sistemas de mediação para a construção dos processos comunicacionais. Os sistemas são divididos em três grupos, a saber: **comunicação primária**, ou o corpo como mídia; **comunicação secundária**, quando um corpo usa suportes comunicacionais como o papel; e comunicação terciária ou a comunicação mediada por aparelhos necessários tanto para o emissor quanto para o receptor. A levar em consideração o objetivo (lugar do corpo), manteremos o foco na concepção de comunicação primária, presente quando os participantes trocam informações ao redor do universo midiático World of Warcraft, que é um processo de comunicação no qual o corpo participa de alguma forma, pois, segundo Pross (1972), como vimos, toda comunicação começa e termina no corpo, o meio do contato elementar humano:

⁷ Significa morte do indivíduo. Cada homem é parte do todo, repartindo indivíduos, dilacerando existências e corpos, reduzindo complexidades (BAITELLO JÚNIOR, 2014, p. 71).

Toda comunicação humana começa na mídia primária, na qual os participantes individuais se encontram cara a cara e imediatamente presentes com seu corpo; toda comunicação humana retorna a esse ponto. A expressão do corpo e dos membros, a possibilidade de expressão dos olhos, testa, boca, nariz, movimentos de cabeça, ombros, braços e mãos exploram a capacidade humana de exercer diferentes movimentos para comunicação. O modo de andar, a postura e os gestos dizem algo sobre o ser psicológico que interage com outros. Torcer o nariz, pestanejar ou piscar, franzir a testa, contrair os lábios, abaixar os cantos da boca, morder ou lamber os lábios, piscar oblíqua – ou diretamente, todas essas formas de expressão mostram franqueza ou retraimento diante de fatos e outros seres. Tais variações são chamadas de mímica em seu sentido restrito (PROSS, 1972 *apud* BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 132).

Segundo Pross (1972) e sua classificação dos processos de comunicação, desde os primórdios da história, o ser humano faz uso do seu corpo para comunicar-se. Ou seja, o corpo é o primeiro meio de comunicação do homem, em sua ação evolutiva, nos diferentes tempos e espaços em que convive entre outros corpos. “Formas de mediação produzidas a partir de recursos biológicos e naturais de um indivíduo” (PROSS, 1972 *apud* BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 128).

Esse corpo, segundo Baitello Junior (2014), é compreendido como o meio de comunicação mais primitivo, elementar e essencial para o convívio em sociedade. Essa comunicação do corpo é anterior à linguagem verbal, uma linguagem dos gestos: com as mãos, com a cabeça, com os ombros, os movimentos do corpo, o andar, o sentar, os odores, as expressões faciais, os rubores ou a palidez, as rugas ou cicatrizes, o riso, a gargalhada, o choro, a postura, os movimentos do corpo, os sons articulados e inarticulados, os ritmos e repetições, entre outros. “Na sociedade, (...) as expressões corporais são imprescindíveis para os grupos primários. (...) Seu uso é padronizado e gera (...) outros gestos (...) que permitem entenderem-se além do padrão” (PROSS, 1972 *apud* BAITELLO, 2014, p. 129).

Assim, pode-se dizer também que o corpo – uma expressão biológica –, é moldado pela e para a cultura, que, por sua vez, atribui significados para os gestos nas mais variadas situações.

Na mídia primária juntam-se conhecimentos especiais em uma pessoa. O emissor deve dominar a gestualidade e a mímica, e o receptor deve entender os movimentos figurativos realizados pelos grupos de gestos, compreendendo assim a mensagem (PROSS 1972, *apud* BAITELLO, 2014, p. 127).

Comumente, a linguagem verbal é interpretada como um estágio sucessivo da comunicação através de gestos. Acredita-se que a linguagem de gestos antecedeu a das palavras. Em Pross (1972), as expressões corporais representam estados, que possibilitam uma interpretação, levam informação e afirmam experiências previamente vividas por aqueles que as medeiam.

A comunicação primária só é possível através da presença de emissores e receptores em um mesmo espaço físico ao mesmo tempo. Pode-se observar que os gestos obtêm seus significados através da sua raiz filogenética que sofre interações e interferências ao longo de sua história (BAITELLO, 2014). A fim de evitar as múltiplas interpretações, o receptor deve relacionar a expressão ao momento temporal e ao grupo em que foi expressa. O autor diz o seguinte: “(...) o momento e o grupo são indissociáveis à expressão, de modo que um ciclo se fecha: a direção da visão, o momento e o grupo remetem-se um ao outro, porém deixam o julgamento, a alocação às categorias, em aberto” (PROSS *apud* BAITELLO, 2014, p. 133). Ante essas declarações, fica evidente o papel imprescindível dos processos comunicacionais para a configuração da cultura e vice-versa, mas esse seria assunto para outra oportunidade.

Ao retomar o objetivo dessa introdução a respeito de corpo como comunicação primária, observada por Pross (1972), fica claro um complemento entre a comunicação primária, secundária e terciária, e notamos que todas retornam ao corpo, usando-o como instrumento para comunicação ou ampliando o seu alcance em tempo e espaço com o auxílio de suportes e aparelhos. Portanto, “o corpo é o ponto de partida e de chegada de todo processo comunicacional” (PROSS *apud* BAITELLO, 2014, p. 130).

2.2 Quel Corps?

Iniciamos esta parte avisando a quem possa ler que de maneira alguma pretendemos dar conta desse assunto, mas apenas levantar algumas observações a partir de nossos referenciais a fim de construir um arcabouço para tentar compreender o fenômeno World of Warcraft.

O subtítulo é uma referência ao evento organizado por Dietmar Kamper, ocorrido em novembro de 2000, em Potsdam-Berlim, como narra Norval Baitello Junior.

Assim em aberto, o título do evento queria indagar, afinal, o que é esse corpo, entidade múltipla e complexa por excelência. A qual de suas acepções nos referimos quando falamos do corpo? Qual é o corpo que cultivamos, que enxergamos, que carregamos ou que nos carrega pela vida afora? Afinal, existe um só corpo ou cada pessoa entende seu próprio corpo e o trata distintamente? (BAITELLO, 2014, p. 79).

Essa citação ilustra bem o quão complexo é o tema. Aliás, Kamper (2016), em um dos textos de seu livro *Mudança de Horizonte: o Sol Novo a Cada Dia Nada de Novo sob o Sol, Mas...*, publicado na Alemanha em 2001 e no Brasil em 2016, comenta:

O escandaloso é todos os envolvidos acreditarem saber o que é o corpo, imagem e o ser humano. Contudo, poucos têm uma ideia do empreendimento em que estão de fato implicados. Reina um novo esquecimento do esquecimento, disfarçado de teoria avançada (KAMPER, 2016, p. 72).

Porém, ao fim do encontro *Quel Corps?*, Uma das falas de Kamper (2016) deixa aberta uma possibilidade: “o paradoxo da fugacidade de toda permanência como permanência da fugacidade” (KAMPER, 2016 *apud* BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 79). Neste sentido, configurava-se o quiasma que surge como talvez a mais plausível (por hora) resposta à indagação inicial.

Ainda segundo Baitello (2014), o quiasma, uma figura em cruz, tenciona ainda mais o paradoxo: um corpo que é não corpo, pois está ausente de si mesmo, e uma imagem que não é imagem, porque é a presença de uma presença (e não a presença de uma ausência). “Resulta aí um xis (*chi*, em grego, letra que dá origem à palavra “quiasma”): o corpo-imagem em conflito com a imagem-corpo” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 110). E autor prossegue:

(...) o corpo vivo e concreto é movimento, por ser movimento, é tempo e memória, e por ser tempo, é abstrato e fugaz, por ser fugaz, tem na sua própria materialidade seu maior obstáculo. Assim, o corpo só é concretude quando se constrói com abstrações. O corpo material é puro espírito, porque se constitui de história e histórias, de vozes do passado e do futuro, de arqueologias oníricas e de sonhos arqueológicos. Assim, somos marcados pelo destino em cruz de todo quiasma, sobretudo no que se trata dessa entidade ao mesmo tempo tão concreta e tão abstrata chamada “corpo”. Seu destino em cruz, já o alerta Kamper em seu livro *Abgang vom Kreuz* [Descida da Cruz], permite (...) inúmeras outras respostas à pergunta “*Quel corps?*” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 80).

Diante da complexidade do assunto e a pertinência da dissertação, parafraseando Norval Baitello Junior: “Escolhi alguns dos corpos mais gritantemente absurdos com os quais nosso tempo tenta nos vestir” (2014, p. 115). O ambiente virtual dos jogos *online*, em especial o universo do *World of Warcraft*, é uma realidade do nosso tempo. Faz parte dos fenômenos do cotidiano. Um ambiente que se configura totalmente digitalizado e vivido sob as superfícies de uma tela que imaginou por nós todas as histórias que os jogadores experimentam e, na qual, também há uma hipertrofia da comunicação pelas imagens, aliadas ao abuso dos sentidos da distância que conectam os jogadores ao redor do globo. Parece evidente então a incrível facilidade de se estabelecer conexões com, e, na mídia terciária, entre os seres humanos, seus aparatos de imagem. Falamos de tecnologias que invadem todos os momentos de nossas vidas com programas cada vez mais

sofisticados, que nos deixam sedentários, enfeitiçados e muitas vezes com a criatividade limitada. Processos de comunicação eletrônica que favorecem um “pensamento sentado”⁸.

O fenômeno também é observado por Contrera (2010) em seu livro *Mediosfera*, ao falar das redes de mediação em massa e do poder de enfeitiçamento da tecnologia através do que ela chama de “ação mágica das imagens eletrônicas” (CONTRERA, 2010, p. 82). Ainda segundo a autora:

O fato é que vemos neste processo uma inversão: a técnica, de meio, passa a ser um fim, e o homem, que deveria agir sua utilização, passa a girar ao seu redor. Estamos já vivendo em um tempo em que aparatos tecnológicos não são mais próteses (...) o que vemos é o ser humano como prótese dos aparatos... (CONTRERA, 2010, p. 78).

A partir deste ponto, é possível pensar que, de algum modo, já estamos de fato sendo comandados pelas máquinas e substituindo o corpo pela descorporificação? Assim, tratamos de um homem que, ao se refugiar em tais mídias, se isola em imagens. Isso, retornando a Baitello Junior (2014), configura algum tipo de violência contra o corpo.

Baitello Junior, no texto intitulado “Corpo e Imagem: Comunicação, Ambientes, Vínculos”, que integra o livro *Os Valores e as Atividades Corporais*, organizado por David Rodrigues (2008), percebe um conflito cultural em torno da instância corpo. “Um grande entrave entre o corpo vivo, bem como seus clamores espaciais e temporais, projeções vinculadoras, ócio e sonho e sua complexidade, criatividade e elasticidade” (BAITELLO JUNIOR *apud* RODRIGUES, 2008, p. 106). Uma guerra plena entre posições estratégicas que se confundem sobre a palavra “ecologia”, que não apenas significa o estudo do ecossistema, mas sim o sentido oculto de “eco-logia” (estudo do eco), aclarado pela metáfora do mito da ninfa Echo, que recebe o castigo de não poder usar as próprias palavras, repetindo apenas as de seus interlocutores. Apaixonada por Narciso, ela não consegue atraí-lo, pois o amado apenas se deixa seduzir pelos próprios reflexos (ecos visuais) (BAITELLO JUNIOR *apud* RODRIGUES, 2008, p. 109). Metáfora de um esmaecimento das imagens (do corpo) nos jogos espetaculares, encantados pelos ecos e cada vez mais distanciados e desvinculados da corporeidade (BAITELLO JUNIOR *apud* RODRIGUES, 2008, p. 109). Entre *oikos* e *echo*⁹ trava-se uma guerra que por ora aponta para um favoritismo de uma civilização da imagem, do vazio superficial que ignora a corporeidade. Uma encruzilhada entre os ecos de corpos,

⁸ O livro *O Pensamento Sentado. Sobre Glúteos, Cadeiras e Imagens* (BAITELLO, 2012) busca compreender as razões de nossa vida tão domesticada a partir de uma ótica do corpo e suas formas de vinculação e comunicação com o entorno e com os outros corpos.

⁹ Ecologia e eco-logia, em sua raiz grega, distinguem-se claramente em *oikos* e *echo* (BAITELLO, 2008).

ou corpos negativos (BAITELLO, 2008). As sequelas disso são corpos plasmados – substitutivos – para domar a rebeldia dos corpos vivos. Kamper (2016) alertava para a violência, que hoje se encontra “globalizada” (globalmente manifesta), que esta intensificou seu vínculo, nas últimas décadas, com o código da visibilidade – quanto mais exposição, mais violência (KAMPER, 2016). Por outro lado, a sociedade da informação exige dos seus uma brutal visibilidade.

Em princípio, todos os indivíduos são obrigados à estratégia da encenação. A contradição que aí se esboça culmina no sacrifício da vida em suas manifestações mais perceptíveis. O corpo e suas relações mais próximas são pouco a pouco aniquilados. Metamorfoseado em imagem, o corpo perde sua “essência” natural e histórica e dá lugar a uma das formas mais sutis de violência simbólica: a perda do presente e da capacidade para o presente (KAMPER, 2016, p. 77).

Ainda segundo Kamper (2016), “(...) o esquema que conduz a imagens humanas é e permanece o cadáver, o corpo extinto, inclusive lá onde o vivo é tratado como se já estivesse morto. Isso tem efeitos devastadores no convívio dos humanos (...)”. Baitello Junior (2014), ao narrar também a violência gerada pelas imagens do nosso tempo, diagnostica os corpos como sequelas: (a) corpo-bomba, (b) corpo-química, (c) corpo-máquina, (d) corpo-mídia, (e) corpo-matéria-prima, (f) corpo-imaterial, (g) corpo-prótese e (h) corpo-invisível.

Vejamos:

a) Corpo-bomba: o corpo que se sacrifica por seus deuses, lembrando que deuses são entidades titânicas como: trabalho, esporte, elegância, saúde, moda, mercado, economia etc., nos quais se escondem os preceitos e mandamentos dos devoradores de corpos-bomba. É o corpo concebido de forma mítica, a semelhança e imagem dos deuses. Fato que submeteu o corpo à domesticação e civilização: “Cabia assim superá-los em condição material e visível, cabia torná-lo inefável e invisível, imaterial como os deuses. Ou então destruí-los, transformando-o em imagem, construindo um corpo *in effigie*” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 80).

b) Corpo-química: o corpo biológico fabricado lentamente pelo acaso da evolução. Um corpo programado pela linguagem de forças bioquímicas desse corpo, em que a vontade se submete a tal condição. Há neste corpo também algo da “vontade” divina, em uma instância externa e abstrata, na instância da evolução com suas próprias leis.

Tudo nesse corpo é regido por ela e seu laboratório: a memória e as emoções, os sentidos e significados, os valores e os humores, as atitudes e comportamentos, os desejos e repulsas. A história se reduz a uma complexa sequência de reações químicas (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 82).

Neste corpo as imagens são produzidas pela determinação das células e suas vontades, assim como as ideias que surgem mapeadas. Nada escapa à genética.

c) Corpo-máquina: este corpo não é fabricado por forças divinas, evolutivas, agentes externos quaisquer ou algo que o valha, mas sim pelo homem (não que esses elementos não estejam presentes). É a fabricação de um corpo funcional, que existe para atender uma demanda. Constituído de uma história igualmente longa, inicia-se no momento que o homem desenvolveu ferramentas; ferramentas essas que agora passam a fazer parte desse corpo, incorporar esse corpo e recriando-o a sua imagem e semelhança. Contudo, as máquinas estão sujeitas ao desgaste e ao descarte, condicionando esse corpo a pensar tão somente teu cenário presente, sem uma ideia de futuro, por estar destinado à obsolescência, não como o corpo vivo que é finito, mas como produto de uma época.

O corpo-máquina é ainda objeto de encantamento e adoração por sua perfeição (...) o que equivale a dizer por sua uniformidade com todos os corpos-máquinas. Suas linhas são ditadas, assim, pelos princípios das normas técnicas (sujeitas às oscilações da moda) e pelos preceitos da economia (BAITELLO, 2014, p. 83).

d) Corpo-mídia: é a funcionalização do corpo normalmente como suporte publicitário. Caracterizado no passado como um subemprego, mas hoje não é mais preciso pagar o agente que veicula determinadas marcas, o agente que se oferece como veículo por necessidade de pertencimento. Paga-se pelo direito de ser portador de determinados sinais estereotipados de segregação. Esse corpo não tem procedência, pois apaga o passado em troca do presente. Relega suas memórias ao soterramento para melhor ostentar sua filiação presente, não se orgulha de ser corpo, mas se vangloria de ser suporte, *display*, mostruário (BAITELLO, 2008, p. 106).

e) Corpo-matéria-prima: o combustível da Revolução Industrial (ANDERS *apud* BAITELLO, 2008, p. 107). O corpo sendo usado (até os atuais) de forma intensa e exaustiva além do seu limite, usado até seu esgotamento. E então esses corpos continuam sendo substituídos por novos corpos, por corpos mais jovens e com mais energia para serem devorados/consumidos pela máquina do capitalismo em plena produção. “Canibalismo pós-civilizatório” (ANDERS *apud* BAITELLO, 2008, p. 108). Um corpo que não é vida a ser preservada, mas sim como matéria-prima do presente produtivo.

Esgotado (...) é carta fora do baralho, ele próprio terá de zelar por si mesmo quando não mais estiver no pico da sua força de trabalho” (BAITELLO, 2008, p. 108). E continua o autor: “O

trabalho tende a desmesura enquanto a vida ao desamparo” (KAMPER *apud* BAITELLO, 2008, p. 108).

f) Corpo-imaterial: ou corpo *software*, é reflexo da imaterialidade e da miniaturização, característica da última revolução industrial. “Escalada da abstração”, não coisas que se valorizam mais que coisas (FLUSSER *apud* BAITELLO, 2008, p. 108). Diante desse desenvolvimento, somos já em muitos momentos e situações não corpos ou corpos imateriais, reduzidos a linhas, a um único ponto em algoritmos (atualmente), quando não somos presença desejável, como consumidor, contribuinte. Instituições como os bancos, por exemplo, preferem que os clientes atuem digitalmente e pouco compareçam às agências. “Incentivam-nos a ser um número programado para exercer programas, mas sem comparecer em outras dimensões que não aquela dimensão zero do ponto, a nulodimensionalidade” (BAITELLO, 2008, p. 109).

g) Corpo-prótese: é o fenômeno observado por Contrera (2010) em seu livro *Mediosfera*, ao falar das redes de mediação em massa e do poder de enfeitiçamento da tecnologia através do que ela chama de “ação mágica das imagens eletrônicas” (CONTRERA, 2010, p. 82). Ainda segundo a autora:

O fato é que vemos neste processo uma inversão: a técnica, de meio, passa a ser um fim, e o homem, que deveria agir sua utilização, passa a girar ao seu redor. Estamos já vivendo em um tempo em que aparatos tecnológicos não são mais próteses (...) o que vemos é o ser humano como prótese dos aparatos... (CONTRERA, 2010, p. 78).

h) Corpo-invisível: um corpo que só se vê quando é visto – um corpo que é a imagem de um corpo. Um corpo vivo e tridimensional que foi negligenciado, que não se enxerga, não se sente e não se percebe. Fruto de realidades nulodimensionais. Num último acesso totalitário, a atual imagem do corpo nega seu caráter de imagem. Ela alegou ser tudo, motivo pelo qual o corpo, o corpo individual, deveria dela depender e por ela se guiar. Esse é o atual terror da visibilidade (KAMPER, 2016). O programa da visibilidade parece ter atingindo seu ápice. O que não é visível não é real. Somente o que tem uma imagem tem realidade.

Mas esta está morta, tanto quanto a imagem. Tudo o mais, tudo o que for vivo é forçado a ir para a margem e é, em seguida, excluído. Em relação a tal violência, a única coisa que se pode reclamar para o corpo vivo é a invisibilidade” (KAMPER, 2016, p. 77).

Enquanto a imagem do humano da modernidade provém de corpos mortos e seus derivados, o corpo vivo é o corpo invisível.

A tomada de consciência, a respeito dos diversos tipos de corpos analisados, indica que a nossa cultura utiliza os corpos de uma forma funcional. Isso implica dizer sobre a nossa dificuldade

de pensar. É por isso que Kamper (2016) já alertava para “pensar com a cabeça quebrada”, propondo a necessidade de se pensar com o corpo, isto é, uma forma de pensamento e reflexão que considere o corpo vivo.

2.3 Corpo pede corpo: toda imagem é um cadáver em decomposição

Neste ponto da dissertação, retoma-se a noção de comunicação primária, que exige a presença do corpo com toda a sua sensorialidade. Para evidenciar seu princípio, que é “o corpo pede corpo” (BAITELLO, 2012, p. 106), recorreremos a um dos textos de Baitello, presente em seu livro *O Pensamento Sentado* (2012). O texto trata da presença do corpo, do déficit e da falta que sentimos.

Para o autor, a falta é um sentimento corporal e é o corpo o primeiro a sentir falta de alguma coisa. Sendo a falta de outro corpo – pessoas – a mais gritante dentro do homem.

Se o corpo pede corpo e não é atendido, criam-se mecanismos para que ele se contente com o que recorda o preenchimento de sua carência. E, às vezes, ele se contenta com imagens (internas ou externas), recordações, resquícios, formas de vazio (BAITELLO, 2012, p. 105).

Mas imagens, ao passo que são presença, são ausência. E o corpo é algo muito mais complexo que possíveis representações. É algo da ordem da existência em tempo e espaço. O que implica observar o corpo como ponto crucial da nossa existência.

Para Baitello (2012), a existência : “(...) é o entroncamento de uma história passada com um sonho futuro”. Para observar a falta, ele recorre ao princípio da ontogênese, como ponto de partida dessa análise, pois se trata da nossa vida como indivíduo, desde o nascimento até a morte. O medo da morte e nossa ação defensiva de criar imagens diante dela já foi abordado ao longo do texto. Por isso, dá-se ênfase no nascimento, momento inaugural de toda comunicação social, da criação de vínculo e linguagem entre mãe e bebê, pois segundo o professor:

Expõe a situação de grande fragilidade de todos nós, que não sobreviveríamos se não fôssemos cuidados por um outro indivíduo (normalmente a mãe, mas em sua falta, o pai, a avó, uma tia ou um outro cuidador) Nessa situação é que se evidencia o princípio da comunicação primária: corpo pede corpo. Não é uma imagem (visual, acústica ou olfativa) que o corpo do bebê necessita, é de materialidade, contato físico provedor do alimento e da proteção, do calor e do aconchego (BAITELLO, 2012, p. 106).

É a partir desse movimento de carência (momento primordial da interação) que se desenvolvem outros sistemas de representações simbólicas e abstratos como as linguagens.

2.4 VÍNCULOS E ENCANTAMENTOS

A etologia tem nos ensinado que o espectro dos processos comunicativos e suas raízes é muito mais amplo e profundo do que se acreditava. E que a comunicação humana possui áreas de intersecção que poderão ser mais bem compreendidas se conhecermos a comunicação de outras espécies (BAITELLO, 2014, p. 100).

Ainda segundo o autor, o mapeamento dos gestos básicos de vinculação presente nas mais diversas culturas e povos demonstra o papel importante da comunicação primária – corpo – na constituição dos vínculos comunicativos. “Processos comunicativos são construções de vínculo” (BAITELLO, 2014, p. 94).

A partir da leitura da obra *Do Sexto Sentido*, de Boris Cyrulnik (1997), surge um homem irremediavelmente encantado. Encanto que produz a evolução, que vincula o ser humano a outros de dupla forma: uma delas se dá por meio dos cinco sentidos – das quais os animais também são dotados – a outra seria o sexto sentido, o qual lhe permite representar o mundo, próprio, e dos outros; a partir da linguagem. Ainda, a força que esses discursos e representações exercem sobre a vida dos homens. “O enfeitiçamento do mundo é força oculta que nos governa e nos força a estar-com, para ser” (CYRULNIK, 1997, p. 7). Para sermos nós, só é possível ser com o outro. É dessa condição que advêm todas as nossas carências e sofrimentos.

Para o psiquiatra alemão, “a função do encantamento é dissolver o homem” (DEMARET *apud* CYRULNIK, 1997, p. 114). Consiste em fazer-nos sentir o prazer de estar-com, fundidos, no mundo de um outro ser e, criando deste modo, o sentimento de existência, de plenitude, tal como o amor. Para aclarar tal pensamento, ele nos convida à seguinte reflexão:

(...) no contraste com o sentimento de não existência criado pelo isolamento sensorial que obriga o indivíduo a considerar o próprio corpo como um objeto do mundo exterior, cujo encontro suscitará nele uma sensação de vida. Os prisioneiros que deambulam ruminando negros pensamentos, ou isolados que falam em voz alta para ouvirem alguém, criam uma tal sensação, substituto de existência (CYRULNIK, 1997, p. 114).

O hipnotizado sente um encanto que o possui. Revelando uma falta, uma carência de vínculo, de pertencer.

“O processo de vinculação aos que nos protegem abre a percepção do mundo, dando uma moldagem sentimental: o bem-estar vem do outro” (CYRULNIK, 1997, p. 115). É regra no mundo vivo essa vinculação, fundir-se no meio ambiente, na massa ou nos braços de outro adquire um efeito tranquilizante para o sujeito e um valor de sobrevivência. “Pois os predadores atacam menos

os grupos do que indivíduos” (CYRULNIK, 1997, p. 115). Viver “escondido” nos permite viver feliz.

Viver encantado compreende a integração dos indivíduos, o que facilita a harmonia do grupo. A não integração dos indivíduos desorganiza o funcionamento do grupo. Nos dois casos, cria-se a angústia¹⁰; por um lado, os que desejam a estabilidade do grupo e, por outro, os que buscam a inquietante inovação. A angústia é um motor da evolução (CYRULNIK, 1997). Este raciocínio aplica-se para todos os animais e ao homem.

Comum: todos os seres vivos categorizam o seu enfeitiçamento num par de opostos, o horror e o amor, que provocam, ambos, a captura. São inteiramente tomados pelo outro que os atemoriza ou os encanta. Diferenciador: os animais vivem mais no bem-estar tranquilizante, ao passo que os seres humanos vivem mais no mundo da angústia despercebida que os leva a inventarem representações tranquilizantes (CYRULNIK, 1997, p. 117).

Voltaremos a estas questões quando, nas próximas páginas, observarmos como capturas, enfeitiçamentos, encantamentos e representações tranquilizantes provavelmente estão presentes na forma como os jogadores de World Warcraft participam do *game*.

Comparativamente, entre todo ser vivo o medo é uma sensação básica, uma premissa sensorial que dispensa aprendizagem, mas existe o medo impregnado; já a angústia só pode existir em seres humanos, capazes de imaginar, graças ao seu sistema nervoso de alta complexidade. “A palavra, ao criar um mundo não percebido, acrescenta aos medos naturais e ao receio impregnado na memória a angústia provocada pela representação de um despercebido” (CYRULNIK, 1997, p. 118).

2.4.1 Empatia

Para Contrera (2010), em palestra proferida em 2017 ao grupo de pesquisa Comunicação e Cultura do Ouvir, empatia é um elemento vinculador, e que, na atualidade, encontra-se pouco presente nesta sociedade hiperconectada, que confunde conexão técnica com vínculo. Assim, o que temos é um excesso de conexão, e conexão não é vínculo, vínculo demanda empatia.

“O contexto social que molda nos homens o sentimento de si é a empatia. É, essencialmente, a maneira como as nossas recordações constroem nossa identidade” (CYRULNIK, 1997, p. 219).

¹⁰ Aqui podemos lembrar uma reflexão de Sartre: “O homem é infinita possibilidade de angústia até o pseudoabsoluto da morte”.

É a capacidade que o homem tem de adaptar as emoções e comportamentos à ideia que tem da ideia que se tem dele, haja vista que o homem adapta as suas emoções, comportamentos e ideias àquilo que imagina do mundo mental do outro.

Pode-se adivinhar ou delirar, pois a empatia necessita de uma aptidão sensorial para perceber os indícios e os sinais emitidos pelo corpo do outro e de uma aptidão neurológica para fazer os sinais que compõem uma representação do mundo do outro (CYRULNIK, 1997, p. 221).

É, pois, necessário um cérebro que torne o indivíduo capaz de habitar um mundo não percebido, mas representado.

Ainda segundo Cyrulnik (1997), representar para si o mundo que o outro representa para ele permite compreender o outro, mas não necessariamente senti-lo. Diferentemente da simpatia, que demanda contágio emotivo trocado entre os indivíduos, a empatia exige uma representação partilhada entre dois sujeitos.

O pesquisador ressalta que, todavia, nem todas as representações se situam ao mesmo nível de abstração, e que a representação das informações traçadas na memória e a das imagens impregnadas durante um período sensível, das aprendizagens, das figuras ou dos sinais não criam os mesmos mundos.

Tudo se passa como se a evolução dos cérebros permitisse abstrair a informação cada vez melhor. Ao princípio, a sensação é desencadeada por uma percepção. Depois, a simpatia torna-se possível pelo contágio das emoções. Finalmente, a empatia é uma construção com duas etapas: a empatia de emoção, próxima de um pensamento analógico (compreendo o que você sente), serve de base a uma empatia de abstração (compreendo o que você compreende) (CYRULNIK, 1997, p. 223).

O fato de habitar um mesmo mundo emocional implica uma representação de semelhança.

A simpatia não é analógica. Passa de um corpo para outro por contágio. A empatia permite, a partir de indícios perceptuais minúsculos, representar o mundo do outro de emoções, de imagens e de sinais. “A transposição imaginária de si nos pensamentos, nos afetos e nas ações do outro” (CYRULNIK, 1997, p. 223).

Em suma, é uma aptidão para partilhar as ações (passeios, rituais), os afetos (aplaudir, indignar-se) e os pensamentos (emocionais ou abstratos) do outro. Porém, os intermundos criados pela empatia nem sempre são partilhados igualmente. O simples fato de habitarmos (por capacidade) o mundo do outro torna-nos sujeitos às crenças a que nos submetemos, muito mais do que as nossas próprias, na maioria das vezes (CYRULNIK, 1997).

O autor alerta, ainda, o seguinte: ao passo que a empatia permite partilhar as emoções de outrem, pode libertar os parceiros ou entravá-los. O fato é que quanto mais o indivíduo vive em um mundo enfeitado, mais o estado de “felicidade-infelicidade”, depende de um outro que o acompanha, experimentando um mundo representado.

Um mundo sem ritos é um mundo bruto, reduzido à matéria, ao peso e à medida, enquanto um mundo ritualizado instila a história nas coisas, dá-lhes um sentido e nos permite conviver (CYRULNIK, 1995). Um mundo sem ritos é um mundo desagregado onde os indivíduos “dessolidarizados” se esbarram, e encontram ou se antagonizam ao sabor de seus impulsos ou de suas necessidades. Um mundo ritualizado, por sua vez, une e harmoniza os indivíduos fazendo deles um corpo social, um grupo que os acolhe e os tranquiliza.

Se vivo só em um deserto, tenho apenas um tipo de problema de interação a resolver: adaptar minhas necessidades às limitações biológicas e ecológicas. Mas tão logo surja um outro, devo harmonizar minhas necessidades com as dele. Não poderei mais beber sem levar em conta sua sede, nem correr ou gritar à noite enquanto ele dorme. O prazer e as limitações trazidas por sua presença me obrigam a estruturar meus desejos e impedir-lhes certas expressões. Sua presença tanto estimula e convida ao encontro quanto me inibe e impede de despojá-lo. Viver junto no deserto cria um mundo interpessoal tão estimulante quanto inibidor (CYRULNIK, 1995, p. 112).

2.4.2 Logro: o artifício

O que nos engana melhor revela aquilo que mais se deseja (CYRULNIK, 1997). São com essas palavras que o autor inicia sua observação a respeito do artifício. O artifício consegue enfeitar-nos e é capaz de enganar porque nosso organismo está ávido dele. “O prazer mais puro é o vão prazer das ilusões (...) as ilusões são, pois, necessárias e fazem parte integrante da ordem das coisas” (LEOPARDI *apud* CYRULNIK, 1997, p. 187).

O logro se apresenta para nós como uma aparência do verdadeiro e por isso nos agarra, é contrário à ilusão¹¹. Ainda que haja um traço de união entre estes dois objetos sensoriais.

O logro constitui uma superaparência, uma percepção ainda mais forte do que a estimulação natural, enquanto a ilusão nos toma porque nos tornamos cúmplices daquilo que percebemos. A ilusão é um mal percebido quando o sujeito concorda com o desejo, ao passo que o logro é um supersinal que captura um sujeito são (CYRULNIK, 1997, p. 188).

¹¹ Para Cyrulnik, o conceito de ilusão seduz por ser uma falsa aparência uma imagem que não corresponde ao real (CYRULNIK, 1997, p. 187).

Segundo Cyrulnik (1997), os logros, na etologia, servem para explorar o mundo íntimo de um ser vivo (alguns animais, por exemplo, transformam-se eles mesmos em logro). O que denota que a evolução não está concluída. Observar quais as estimulações isoladas ou combinadas desencadeiam um comportamento em um organismo, a ponto de capturá-lo; é compreender o artifício, elemento base no processo de vinculação.

No outro dia, em Veneza, quando bebia um *capuccino*, na Giudecca, provoquei um drama do enfeitiçamento num casal de pardais. O macho começava a engolir migalhas do meu *croissant*, quando a fêmea se pôs perto dele. (...) Esta postura de pedincha infantil desencadeou no macho um comportamento invencível de alimentação (CYRULNIK, 1997, p. 189).

Na história apresentada por Cyrulnik no livro *O Sexto Sentido* (1997), o pardal macho, em determinada ocasião, vincula-se à fêmea, que gesticula pedindo comida, e passa a alimentá-la e essa, quando saciada, lança voo. O que demonstra que, diferente da ilusão, que é um sinal perturbado aceito pelo organismo, porque o trata mal, o logro se apresenta como um sinal demasiadamente claro a que não pode subtrair-se (CYRULNIK, 1997).

“Se o logro possui este efeito sobre o outro, é porque funciona como um supersinal que captura e governa. O animal seduzido – hipnotizado – percebe este supersinal como uma evidência não negociável e cai na armadilha sem hesitar” (CYRULNIK, 1997, p. 190). A existência de um estímulo, por menor que seja, desencadeador, superior ao estímulo habitual, demonstra que a evolução não terminou, e esta imperfeição, modesta inadaptada, oferece uma possibilidade de uma nova adaptação (CYRULNIK, 1997).

Contudo, o questionamento mais interessante a ser feito, não é a evidente evolução inacabada, nas palavras do autor, mas sim quanto ao mistério, que é o fato de os logros presentes no mundo vivo fazerem mais efeito do que os objetos naturais. “Afim, é estranho constatar que o objeto adequado, menos estimulante, funciona aquém do máximo biológico” (CYRULNIK, 1997, p. 200). Assim, as substâncias segregadas por um organismo são estimuladas ou travadas pelo encontro com o logro preferido.

A existência do logro permite a sensação de acontecimento, possível através da percepção de um mundo estruturado pelas imagens e um tempo ritmado pelos acontecimentos (CYRULNIK, 1997). Só se pode estar-com, e o sofrimento do outro altera-nos (empatia) quando o percebemos. “É por isso que qualquer organismo é obrigado a procurar o acontecimento para criar em si uma sensação de vida, tal como uma formiga que apalpa o ar com as antenas, esperando encontrar uma

outra formiga (...)” (CYRULNIK, 1997, p. 194). Estaríamos como as formigas com nossas antenas de *wi-fi*, apalpando o ar, em busca de estar-com?

Eu faria tudo outra vez, se soubesse que ouviria o eco responder
A tudo aquilo que por noites em claro busquei no radar
Mas as antenas não traziam nada, então fiz da estática
O mar em que com cinzas nos pulmões, afoguei as mágoas
Por não escutar nas conchas as ondas
E acabei me enforcando em frequências sem sinal (...)
Laocoonte não conseguiu conectar seu computador
E serpentes do mar não lhe deixaram gravar seus avisos
Pois as caixas postais estão lotadas, ninguém dá ouvidos a Cassandra
Pois Helena, todos contemplam teu sorriso (...) (ALTRO, 2004).

3 QUANDO SE JOGA WOW

*O corpo morto representa o homem contemporâneo:
a imagem nula ou superficial*

Dietmar Kamper

Após esta análise bibliográfica com base nos autores que deram suporte para pensar o fenômeno jogo, corpos e vínculos, este capítulo busca observar os elementos apresentados e sua forma presente no jogo World of Warcraft, o objeto de estudo abordado. Para tal, serão utilizados alguns exemplos internacionais de situações ocorridas dentro desse ambiente dos jogos digitais que tiveram repercussão pela mídia tradicional (extrapolando o ambiente do jogo) que podem aclarar a aplicação dos conceitos acentuados previamente. Os exemplos escolhidos têm como base a questão do desequilíbrio comunicativo, o corpo e a repercussão midiática. Os casos são: da jogadora Tribeca (1), que surpreende ao oferecer seu corpo fisiobiológico em troca de um item presente no jogo. O caso da prisão de Jixi(2), na China, onde os prisioneiros eram obrigados a jogar incansavelmente para gerar capital, e do jovem conhecido por Stephen (3), que virou *meme* na comunidade do jogo ao se autoflagelar diante da perda da sua conta no jogo.

Todos esses exemplos buscam melhor elucidar a aplicação dos conceitos avaliados até o momento e observar os vínculos e o lugar do corpo dos jogadores de WOW.

Vejamos:

1 – Uma jogadora (e aqui a mesma se identifica como cisgênero), conhecida por Tribeca, (nome com que ela prefere ser reconhecida mesmo fora do jogo), oferece seu corpo físicobiológico/concreto para sexo, independentemente de quem seja a pessoa, como objeto de troca para aquisição de um item que só pode ser obtido e usufruído dentro do ambiente *online* do jogo. Ela fez o anúncio inusitado no fórum oficial do próprio jogo. Destacou o seguinte: “(...) I play a level 70 night elf druid and would prefer someone who is into roleplaying (I have a costume!)...”.

Segue o texto¹²:

Uma Montaria Épica! (jogadores de Warcraft, olhem isso) – w4m – 31 (TriBeCa)
Responder para: pers 308349637@craigslist.org Data: 2007-04-08, 7:17 PM EDT

Olá eu preciso de 5000 de ouro para minha montaria voadora épica. Em troca, você pode montar em mim.

Você tem que ter uma conta no servidor Skull e eu quero 5000 de ouro ANTES de fazer qualquer coisa, podemos fazer o comércio em seu lugar desde que eu não precise me hospedar. EDIT: Porque eu estou tendo um monte de caras burros me mandando mensagem que claramente não tem o ouro. Certifique-se de enviar uma foto de si mesmo e uma imagem do seu personagem com o 5000g. Eu vou estar verificando perfis de armory, obrigado.

Eu interpreto (cosplay) um druida elfo de nível 70 e preferiria alguém que interprete também (eu tenho uma fantasia!), mas honestamente qualquer um serve, contanto que você tenha o ouro. Eu também ficaria bem com uma mulher, contanto que você tenha o ouro! Também não é adverso à ideia de grupos/anal.

Por favor, envie uma foto e seja real, sem doença e sem uso drogas e com 5000 de ouro no servidor Skull.

A partir desse *post* no fórum, desencadearam-se inúmeros comentários e matérias jornalísticas sobre o “polêmico e louco comportamento” da tal jogadora. O ponto em questão não é inferir juízo de valor, mas observar a relação dessa jogadora com seu corpo fisiobiológico/concreto e dos vínculos estabelecidos no ambiente *online*.

2 – A escravidão de prisioneiros chineses também coloca em evidência todo potencial exploratório do conceito de mais-valia 2.0¹³, em que pessoas são forçadas a produzir conteúdo remunerado em rede e não recebem qualquer remuneração por essa produção. Esse fenômeno de trabalho escravo ocorreu entre os anos 2004 a 2007 na China, mais precisamente na cidade de Jixi, uma cidade da província de Heilongjiang, no nordeste do país. Busca-se compreender o lugar do corpo e vínculos desses jogadores. Nessa penitenciária, alguns prisioneiros selecionados de acordo com sua capacidade de lidar com a informação eram obrigados a jogar exaustivamente o jogo World of Warcraft.

Os prisioneiros de Jixi eram forçados a jogar para angariar recursos (*gold*) do jogo, unidade monetária usada nas trocas de itens dentro do jogo, criando um mercado próprio. Infelizmente, poderíamos concordar que trabalho escravo na China seria um pleonasmo, haja vista a exacerbação do conceito de mais-valia puro e simples traçado por Marx. Porém, o ponto em questão, motivo de curiosidade, é a forma como essas pessoas foram escravizadas.

¹² Disponível em: <<https://shammylove.wordpress.com/tag/tribeca-epic-mount/>>. Acesso em: 28 jul. 2018.

¹³ Apropriação de trabalho não pago, literalmente gratuito, através de um sistema de agenciamento social, via meios eletrônicos de comunicação, lineares ou reticulares, que incorpora, na produção de valor, bilhões de pessoas que estariam aparentemente se divertindo ou cuidando de suas atividades profissionais (DANTAS, 2014).

Segundo o jornal *The Guardian*, cerca de 300 prisioneiros em um campo de trabalho na China foram forçados pelos guardas a jogarem mais de 12 horas por World of Warcraft, um esquema para ganhar dinheiro, segundo informou um ex-prisioneiro ao jornal britânico (VINCENT, 2011).

Os prisioneiros formavam¹⁴ dinheiro do jogo para que os guardas trocassem essa moeda virtual por moeda real (dólar). Estima-se que os guardas faturassem em média mais de \$ 900,00 por dia e que o esquema teria movimentado 2 milhões de dólares até 2008, segundo a reportagem.

3 – Popularmente conhecido como WoW Freakout Kid ou Account Crusher, foi o título de um vídeo caseiro viral (mais de 5 milhões de visualizações desde maio de 2009) que mostra Stephen, um adolescente que reage violentamente e chega a praticar um ritual de autoflagelação depois que sua mãe cancelou sua conta no World of Warcraft. O vídeo foi supostamente filmado com uma câmera escondida pelo irmão de Stephen (também conhecido como Wafflepwn). O próprio vídeo denota a necessidade de tornar tudo visível, mas por ora o interesse é analisar a relação corpo *versus* jogo.

Esse exemplo revela algumas condições que podem ser observadas a partir da lente dos referenciais teóricos apresentados.

De início, é preciso destacar o próprio objeto de estudo, o fenômeno jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo. É no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve. O jogo World of Warcraft é para além de um processo de comunicação, subvertido em produto midiático, pelo capitalismo, pode ser considerado e apresentado também como um logro, o qual hipnotiza seus frequentadores (ou jogadores) e estimula suas ações, apresentando-se como uma armadilha na qual sedemos sem perceber. Pois, além de lograr, o jogo está em nossa condição pré-humana, na qual pertencemos e a um espaço –denominado círculo mágico –, o qual nos captura por criar uma suspensão da realidade (ou cotidiano). Ao lograr-se ao World of Warcraft, que não é apenas um produto midiático, pode-se gerar vínculo, pois esse jogo também produz cultura – universo simbólico – entre os seus frequentadores e vínculo com o próprio *software*, por meio do poder do logro. Nesse sentido, Cyrulnik observa: “Não é difícil estudar o sapo que engole uma mosca que esvoaça. A manipulação experimental do enfeitiçamento consiste em fabricar cópias de mosca em cartão cuja cor, brilho, odor e movimento se farão variar. Constata-

¹⁴ Palavra comumente utilizada por jogadores de RPG para identificar o ato de acumular um grande número de um determinado item com algum objetivo através de um processo repetitivo.

se, então, que o que fascina o sapo é o movimento do logro, que desencadeia um salto para abocar uma folha que esvoaça ou uma gotinha que cai” (CYRULNIK, 1997, p. 188). Não que o jogo seja o único fator desencadeador ou que se possa afirmar tal fator, mas parece evidente, diante do nosso fascínio pelas imagens e o jogo, que esses produtos midiáticos como o World of Warcraft se apresentam como a mosca para o sapo, causando o encantamento com o mundo, mundo esse à parte por ser dentro do jogo. Não que não seja real, porém pertence a um círculo mágico, cujas experiências e sensações podem ecoar mesmo após seu término. Afinal, quem nos engana melhor revela aquilo que mais se deseja (CYRULNIK, 1997). Nosso desejo de estar-com, essa angústia constitutiva do homem encontra tranquilidade dentro do ritual do jogo.

As substâncias segregadas por um organismo são estimuladas ou travadas pelo encontro com o logro preferido. Há de se considerar também a dimensão biológica, quanto à liberação de dopamina após os dez primeiros minutos de jogo¹⁵, como narra o Dr. Nabuco¹⁶. Morin coloca a ideia de esferas: biosfera, psicofera, sociosfera e noosfera, que estão entrelaçadas e, como o vínculo passa por todas essas instâncias, eu tenho sistemas de vínculos, formas de vínculos diferentes que podem nos pegar (CONTRERA, 2017). O artifício World of Warcraft enquanto logro permite a sensação de acontecimento, possível através da percepção de um mundo estruturado pelas imagens e um tempo ritmado pelos acontecimentos (CYRULNIK, 1997). O jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação da realidade” (HUIZINGA, 2000), ou seja, a transformação desta em imagens.

Segundo Cyrulnik (1997), os logros, na etologia, servem para explorar o mundo íntimo de um ser vivo (alguns animais, por exemplo, transformam-se eles mesmos em logro). O que denota que a evolução não está concluída. É preciso observar quais as estimulações isoladas ou combinadas desencadeiam um comportamento em um organismo a ponto de capturá-lo. Ainda, compreender o artifício, elemento base no processo de vinculação.

Esses pontos são essenciais para assimilarmos o processo de vínculo que se cria entre os jogadores, o jogo e a imagem. “O vínculo nos remete ao que há de mais sensível, mais vulnerável e mais forte ao mesmo tempo do humano dentro do humano” (CONTRERA, 2017, p. 1).

¹⁵ Evidências de alterações neurobiológicas também aproximam o jogo excessivo de *video game* e computador com outras dependências. Koepf *et al.* (1998) estudaram a liberação de dopamina (DA) decorrente de jogos eletrônicos (NABUCO; KARAM; GÓES, 2008).

¹⁶ Instituto de Psiquiatria, Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo (USP), São Paulo (SP).

É inegável o poder das tecnologias de comunicação e da comunicação terciária que conectou o mundo. Contudo, antes é preciso entender bem uma coisa. Conexão técnica não é vínculo (CONTRERA, 2017). Dentro do jogo World of Warcraft, o acesso é obtido por meio de conexões técnicas de computadores em sistemas fechados que não possuem dimensão psicoafetiva. Porém, Pross (1972) acentua que todo processo de comunicação parte de um corpo para outro, e esse é um sistema aberto complexo, que existe em mais de uma instância. Logo, esses corpos conectados a aparatos técnicos podem a vir se vincular, haja vista vínculo independe de meio técnico. Somos seres porosos, um sistema aberto, o que significa que a nossa condição de rede – não artificial como a *web* – não é algo desejável, é algo constitutivo. Nós não estamos, nós não entramos em rede, nós somos a rede (CYRULNIK *apud* CONTRERA, 2017).

Temos que aproximar, primeiro, o conceito de rede do conceito de vínculo e diferenciar isso de conexão. Também eu posso ter aqui rede. Agora rede que parte da ideia de conexão é uma rede completamente diferente que parte da ideia de vínculo. Enquanto que eu tenho aqui na ideia de rede como conexão um fenômeno social, o vínculo e a conexão com o fenômeno social, e das forças sociais que estão aí presentes de alguma forma, e aí entra a tecnologia, os poderes tecnológicos, poder econômico, a linguagem, as linguagens tais quais nós conhecemos que são esferas sociais, tanto que muda de sociedade para outra e não entende a língua (CONTRERA, 2017, p. 4).

Então, a vida toda é rede. E o vínculo é algo que se estabelece entre duas ou mais entidades porque, de fato, só existem porque desde o começo já se constituíram como interligadas. Assim como ocorre com os jogadores de World of Warcraft (não só pela rede técnica) ao se vincularem ao jogo, aos outros jogadores às imagens produzidas; é, pois, impossível não ser contagiado. Existe um potencial (construtivo ou destrutivo) nas intervenções sociais e culturais por meio dessas imagens que é imenso, ainda mais quando elas corporificam uma relação viva entre o homem e suas referências, seus símbolos (BAITELLO JUNIOR, 2014).

Contágio é uma coisa da vida, é um princípio da vida, a nossa porosidade, ela se dá no nível biológico quando respiramos, comemos, encostamos, quando estamos perto de alguém (CONTRERA, 2017). Porém, a autora observa a eletrificação do mundo com aparatos eletrônicos em todos os lugares: ar-condicionado, luz elétrica, celular, telefone etc., o que alterou a aura humana. Ou seja, até mesmo eletronicamente, até mesmo através de ondas de energia nós somos atravessados em todas as nossas dimensões e contagiados pelo aparato eletrônico que está por aí (CONTRERA, 2017). Estamos vinculados em vários níveis, não há chances de não ter vínculos. Porque isso é a morte, como no exemplo da jogadora Tribeca, que se desvincula do corpo, o que revela a morte do corpo vivo, um corpo que fora transformado em uma imagem de corpo.

(...) então, se você come, come. Então acabou. Você está vinculado com o alimento do mundo, está vinculado com a cadeia profissional que faz esse alimento que você come. Está vinculado com os rituais sociais de alimentação. (...) do que se come e o que não se come (...) é tão óbvio que você vai pra China e come carne de cachorro (...) porque lá existe uma coisa que os vincula culturalmente, que torna possível todos eles comerem carne de cachorro sem culpa (CONTRERA, 2017, p. 12).

Vínculo é ambivalente sempre (BAITELLO JUNIOR *apud* CONTRERA, 2017). Vínculo é uma conexão profunda, um duto por onde entra o amor e o ódio com a mesma facilidade, o que nos torna vulneráveis, mas ao mesmo tempo é nossa única força (CONTRERA, 2017).

Vincula-se pelo inconsciente, e nesse sentido o jogo é muito eficiente, pois ele precede a cultura, vincula-se pelo medo, como vimos, o homem produz imagens para enfrentar o medo, medo da morte. E assim, quanto mais o indivíduo vive em um mundo enfeitado, mais o estado de “felicidade-infelicidade” depende de um outro, experimentando-se um mundo representado.

As imagens são vinculadoras, assim como a imagem do corpo que se cria dentro do ambiente do World of Warcraft. “(...) metáfora de um esmaecimento das imagens (do corpo) nos jogos espetaculares, encantados pelos ecos e cada vez mais distanciados e desvinculados da corporeidade” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 104). Vincula-se por carência, essa angustia que é motor evolutivo. Assolados por imagens que nos devoram, produzimos mais imagens para suprir a falta, para estar-com. Assim, vincula-se pela armadilha do artifício do logro que nos encanta. Jogar é pertencer a algo, é vincular-se.

Antes de trazer os exemplos comentados a partir dos referenciais, é pertinente assinalar as guildas (clãs) que se formam dentro de World of Warcraft. Essas constituições sociais apresentam todas as características de um grupo social, mas o ponto aqui reside em evidenciar que esses grupos geram cultura e criam seus próprios códigos, produzem conteúdo para além do jogo, como em páginas da internet, por exemplo, o portal Wowgirl, que é o maior portal brasileiro não oficial do jogo. Nesse contexto dos jogos digitais, esses grupos fazem mídia do corpo do indivíduo quando este usa camisetas da fabricante do jogo (Blizzard) e de seus clãs, trazendo um sentimento de pertencimento. As pessoas fantasiam-se de seus avatares, não só nos grandes encontros, como a BlizzCon¹⁷, como em pequenos eventos organizados pelos jogadores. É possível supor que

¹⁷ BlizzCon é a convenção anual realizada pela Blizzard Entertainment, para divulgar suas franquias: Warcraft, StarCraft, Diablo, Hearthstone e Overwatch.

emprestam seus corpos como mídia para a divulgação e representação do universo de World of Warcraft, borrando as margens do círculo mágico com o cotidiano? Causando, por que não, um efeitiçamento no outro.

3.1 TRIBECA

Pode-se dizer que essa jogadora vinculou-se ao seu avatar¹⁸, foi capturada pelo artifício jogo e desenvolveu um laço forte de empatia dentro do círculo mágico, onde somos diferentes e fazemos coisas diferentes. Nesse espaço, cria-se a sensação de certa identidade e de pertencimento a um grupo e o uso de máscaras, sexta característica em Huizinga (2000), extraordinária natureza do jogo. Ser outra pessoa, desempenhar um papel, como se fosse outra pessoa, e de fato o é.

Quando a jogadora Tribeca oferece seu corpo-bio-físio em troca de um item que só tem utilidade dentro do jogo, parece evidenciar que sua empatia com sua imagem de corpo toma o lugar do próprio corpo, corporificando uma relação viva entre o homem e seus símbolos, revelando para além do corpo imagem uma violência contra o corpo. A transformação de uma pessoa complexa e seu corpo vivo em imagem, cuja condição é a perda da propriocepção, a perda da percepção do corpo, fenômeno observado por Baitello Junior (2014), destacando que corpos de imagens e imagens de corpos são a mesma coisa. Vivendo uma abstração, um corpo sem matéria, massa e volume. Assim, pode-se dizer também que o corpo é moldado pela e para a cultura que existe imbricada em World of Warcraft.

Concomitantemente ao corpo vivo, invisível, a jogadora vivencia um corpo-prótese, de um ser humano que passa a girar ao redor da técnica e aos aparatos que permitem a conexão com o jogo, como prótese dos aparatos; comandado por máquinas, substituindo o corpo pela descorporificação. Ao passo que denota também um corpo-bomba, que se faz a imagem e semelhança dos deuses, lembrando que deuses são entidades titânicas como o jogo, pode-se apresentar. Assim, Tribeca “explode” – destrói – o corpo vivo para transformá-lo em imagem. As reações químicas nesse sentido contribuem para a construção desse corpo que é corpo-químico

¹⁸ O jogador interage através de um avatar, uma personagem gráfica que o usuário escolhe e com a qual se identifica para representá-lo no interior do jogo. É essa identificação encarnada que se responsabiliza pela intensificação da competitividade e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator (SANTAELLA *apud* FRANÇA; MARTINS, 2004).

também, devido à liberação de dopamina durante o jogo e às reações provocadas de imagens produzidas pela determinação das células, células que pertencem a um corpo-vivo.

Contudo, ao ignorar tal dimensão, Tribeca apresenta também traços de um corpo-máquina, por ser um corpo presente, sem uma ideia de futuro. Por fim, essa jogadora e os demais frequentadores, conscientes ou não, são reduzidos a um corpo-*software*, linhas de um único ponto de algoritmo, pois para a Blizzard, detentora dos direitos do World of Warcraft e dos frequentadores (e por que não de seus corpos), faz desses apenas números de *login* (acesso) a uma plataforma virtual.

O corpo que a jogadora Tribeca oferece como objeto de troca é o corpo invisível, fruto de realidades nulodimensionais, de um corpo que nega seu caráter de imagem. Um corpo que só se vê quando é visto. E, dentro da comunicação terciária, esse corpo só pode ser imagem como em World of Warcraft, onde cada personagem constrói seu avatar.

Neste caso, pode-se levantar outro questionamento, partindo do princípio que empatia é vínculo e que empatia exige uma representação partilhada entre dois sujeitos.

Assim, seria possível também, em outro momento, verificar a transposição imaginária de si nos pensamentos, nos afetos e nas ações do outro ser contagiada pela contaminação do cotidiano pelo fenômeno jogo. E, como resultado, a perda de coesão, visto que vínculo é coesão, com esse corpo invisível, ou seja, a perda de coerência, a perda de um código de identidade como nas células que enlouquecem pelo excesso, algo de esquizofrênico? Segundo Malena Segura Contrera:

Então quando eu perco, quando eu tenho uma célula que perde a sua coesão e a sua coerência, ela esquece o que ela é, e aí ela gera o câncer. O câncer, segundo Konrad Lorenz, é quando a célula perde a sua identidade, esquece quem ela é. Isso acontece quando ela perde a sua coesão e a sua coerência. Ela perde a sua identidade e ela começa a se multiplicar. Ela perde seu código de identidade e pira, enlouquece e gera o câncer. Então, normalmente ela enlouquece pelo excesso. Se multiplica desenfreadamente (CONTRERA, 2017, p. 9).

Essas indagações lembram o personagem de Jim Carrey, no filme *Eu, Eu Mesmo e Irene*¹⁹.

¹⁹ De acordo com materiais de divulgação do filme, Charlie Baileygates (Jim Carrey) é um policial veterano com 17 anos de carreira. Ele é trabalhador, prestativo e um pai devotado. Infelizmente, ele sofre de transtorno de dupla personalidade, e quando deixa de tomar seus remédios vira Hank, a versão agressiva de Charlie. Os dois lados do agente se apaixonam pela mesma mulher (Renée Zellweger) e brigam entre si para conquistar o coração da moça.

3.2 Jixi

Nesse exemplo, no caso dos prisioneiros chineses, os jogadores são forçados a participarem desse ambiente. Nesse sentido, o vínculo não parece se dar pelo logro, mas como mencionado por Contrera (2017), os vínculos atravessam e existem em várias instâncias e, pode ocorrer, neste caso, na dimensão da sociosfera, gerada entre os 300 participantes forçados a jogar. Contudo, pode haver algo de divertido, ainda que se elimine a espontaneidade, fator-chave do jogo para Caillois (2017), mas não se pode afirmar que durante o jogo os jogadores se divirtam, algo parecido com o que acontece quando se utiliza espontaneamente o Google e Facebook, mas isso seria assunto para uma outra oportunidade. O fato é que se pode estabelecer um vínculo entre esses prisioneiros e o sentimento de empatia, haja vista partilharem do mesmo ritual, dentro e fora do círculo mágico. Enquanto jogam, participam da mesma guilda²⁰, e fora do jogo dividem o mesmo espaço e tempo da prisão, na qual são obrigados a conviver e participar do jogo sob ameaças. De modo sórdido, poderia se configurar uma espécie de castigo divertido nesta relação.

Não se pretende descrever ou supor a relação desses prisioneiros com o corpo, pois faltam elementos para tentar tal empatia. Não sabemos como eles se sentem, mas podemos supor pela maneira como são tratados a relação funcional pela qual o corpo deles é utilizado.

Então, tomaremos a visão que nos parece possível, que é a visão dos guardas que os obrigam a jogar. Dentre as formas, podemos observar que os corpos desses prisioneiros chineses são, em um primeiro momento, um corpo-matéria-prima, combustível para o capital, corpos usados de forma intensa e exaustiva além do limite, levados ao esgotamento, facilmente substituíveis. Ao se incorporarem aos aparatos tecnológicos da comunicação terciária que os conectam ao jogo, são corpos-próteses desses aparatos, como peças da engrenagem do capital. E, ao se converterem em engrenagens, são corpos-máquinas, cuja função é atender uma demanda, corpos sujeitos ao desgaste e à substituição, como produto de uma época. Tornam-se produto imaterial, um corpo-imaterial, por não terem nomes e identidades, são reconhecidos apenas pela sua numeração enquanto prisioneiros e usuários dentro do World of Warcraft. Por fim, convertem-se em corpo-invisível, negligenciado, não pelo regime da visibilidade, mas sim por aqueles que têm o direito, que são donos de seus corpos.

²⁰ Clãs formados dentro dos jogos de RPG.

3.3 Stephen

Este caso possui vários aspectos interessantes, a começar pela repercussão. Esse jogador de World of Warcraft ficou famoso ao ter sua dor exposta e sua imagem explorada pela rede mundial de computadores. O vídeo atingiu mais de 5 milhões de visualizações, carregadas de comentários depreciativos a respeito da sua autoflagelação diante da exclusão da sua conta no jogo. O fato do próprio irmão de Stephen ter filmado toda sessão de autoflagelação como uma câmera escondida em seu quarto releva a necessidade de se converter tudo em imagem, e isso incluiu o sofrimento alheio.

Parece óbvio o vínculo criado por Stephen com o jogo, o que denota que o jogo não é/era apenas jogo, que o círculo mágico não havia se encerrado, que as margens entre o círculo mágico e o cotidiano se borraram. Desse vínculo criado nesse ritual do jogo, estabeleceu-se um corpo-imagem, obviamente produto de toda comunicação terciária, mas esse corpo também é um corpo-*software*, e é esse corpo que a mãe de Stephen exclui, é esse corpo que é apagado por ela ao excluir a conta de *login* no jogo World of Warcraft. Ao excluir esse corpo, a mãe de Stephen rompe com um vínculo com o acesso ao círculo mágico de World of Warcraft, condenando-o a perda do corpo, condenando-o à morte. Existe como clara retaliação a essa ação a exposição do corpo-bomba, que residia concomitantemente, mas que no momento em que Stephen tenta destruir o corpo, praticando um ritual de autoflagelação e sodomia – o que pode suscitar novos questionamentos – em resposta a perda do corpo-*software*, denota-se a transformação do corpo em bomba, que sofre as dores dos seus símbolos. Desse modo, retoma-se o corpo invisível, um corpo negligenciado que nega seu caráter de imagem.

Ao observarmos esses casos é inevitável não retornar a Baitello (2014) que nos alertava sobre as imagens:

“Alimentar-se de imagens significa alimentar imagens, conferindo-lhes substância, emprestando-lhes os corpos. Significa entrar dentro delas e transformar-se em personagem. Ao contrário de uma apropriação, trata-se aqui de uma expropriação de si mesmo” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p 130.).

CONSIDERAÇÕES

Após o estudo apresentado com este trabalho, é preciso chamar a atenção para algo que pode ser percebido ao nos debruçarmos sobre World of Warcraft. Esse jogo apresenta-se para além da raiz da cultura, conforme observado por Huizinga (2000), e como uma condição das dimensões (*sapiens, demens, ludens, faber* entre outras, já observadas por Morin) dos homens. Como propõe Caillois (2017), o World of Warcraft é o artifício, é o logro que nos captura para nos tranquilizar da angústia, quando em seu círculo mágico encerra-se um sentido. Quando cultuamos o sagrado, pertencemos a algo, vinculamo-nos ao divino.

O World of Warcraft também se baseia na manipulação de imagens, uma imaginação da realidade, transformando-a em imagens. Parece evidente a essa altura o imperativo da imagem que vivemos, a crise da visibilidade descrita por Baitello (2014), que, diferentemente do ritual tranquilizador do jogo, coloca os homens em pleno estado de alerta e pânico, levando os homens a produzirem mais imagens para enfrentar a angústia de morte. Então, criamos mais imagens, máscaras mortuárias que nos permitem sermos quem quisermos e, ao falar dos avatares dentro de World of Warcraft, isso fica evidenciado. Isso ocorre através das máscaras que representamos, no sentido de nos mostrarmos. Ficamos literalmente extasiados de prazer, a tal ponto de acreditarmos que somos realmente o que representamos.

Jogar World of Warcraft demanda tempo, energia, destreza e dinheiro, é ocasião de gasto total. Contudo, ainda que sejam os chineses de Jixi ou jogadores como Stephen, não podemos desconsiderar o fator diversão, essencial ao jogo, existe algo de divertido, algo que encerra um sentido próprio. Jogar o jogo consiste na nossa percepção a necessidade de cultivar vínculos de inventar (criar) imediatamente uma resposta que é livre.

Quando se está sentado diante do *PC*, que nos dá acesso a World of Warcraft, estamos com o “corpo quebrado em duas partes” (BAITELLO JUNIOR, 2012), com o corpo sedado e as mãos espalmadas entre os apetrechos necessários para jogar, neste caso um teclado, que tem o papel de movimentar o personagem pelo mapa, sendo as pernas que nos movem, e um *mouse*, que assume a função óbvia das mãos e de olhar, é ele que nos possibilita mirar, para onde se deseja atacar, ou fugir, indicando-nos a melhor rota de fuga em meio a um ataque. Ambos são sentidos pelos dedos, vivenciamos experiências digitais, no sentido de dígitos, que agem sobre um programa,

transformando a tela na qual estamos praticamente inseridos. O *headset* compõe nosso sentido de alerta, permite-nos ouvir o inimigo e ouvir os outros jogadores. Nesse ambiente, mais uma vez nosso corpo encontra-se quebrado, dividido em partes para executar funções.

Podemos exercer as mais diversas funções, visto que World of Warcraft oferece as características propostas por Caillois (2017) entre *paidia* e *ludus*. Assim, destacamos: *agôn*, a competição pura no decorrer do jogo e/ou as batalhas agendadas previamente para as disputas de territórios como BG – *battlegrounds* – e suas regras bem definidas; na *alea*, o fator sorte fica por conta das compras em leilões e as roletas por itens pelos quais se desejam, quando esses aparecem para o seu grupo; *mimicry* são evidentes quando se pode dançar ou imita-se o movimento de jogadores mais experientes durante atividades em grupo que exigem mais habilidades técnicas; e, por fim, podemos observar até mesmo *ilinx*, nas festas e bares que vendem bebidas que permitem aos jogadores simularem a embriaguez, dificultando o controle do personagem no jogo ou os saltos de grandes alturas, que chegam a causar o frio na barriga dos jogadores, talvez uma resposta instintiva do corpo até então sedado.

Pode-se notar ainda a liberdade do jogo que permanece na sua origem, desde formas mais complexas, de tal modo que jogadores, tomados por uma agitação espontânea, em geral excessiva, manifestam-se num gosto por destruir ou partir, quando os jogadores arruinam bases e enfraquecem jogadores apenas pelo prazer de destruição. Assim como o prazer que sentem com a resolução de grandes problemas, a exemplo de masmorras extremamente difíceis ou itens que demandam dedicação. De fato, ações como essas criam imagens que podem estar satisfazendo algum tipo de falta. Acentuam mais uma vez nossa atenção para o poder da imagem.

As imagens invadem nossa existência, disputam lugar com os corpos, projetando-nos em uma dimensão virtual, na qual o corpo e seus sentidos e linguagens são substituídos por imagens provenientes das máquinas. A visibilidade se transformou num hábito; a obrigatoriedade de transformar tudo o que existe em uma imagem – por causa do olhar – está associada a uma estranha espontaneidade, a qual dissolve sem deixar rastros às antigas fronteiras. Tal imposição espontânea tem hoje seus sérios e profundos desdobramentos, não dando àqueles que apostam na sensação de fazer parte da sociedade (digitais ou não) qualquer chance de fuga. Constituiu-se um círculo vicioso: para participar do processo da visibilidade ampliada, no qual os indivíduos aceitam perder as corporeidades multidimensionais de suas vidas. Nós mesmos nos condenamos a existir apenas na tela.

O regime do visível serve-se dos meios de comunicação enquanto aparelhagem de um novo inconsciente; é um universo instalado pelo espírito humano, o qual é indiferente ou hostil ao corpo de que surgiu. É um dublê do mundo até agora existente, mas não é real, e sim virtual. Sua modalidade não é nem a real nem a possível.

Vivemos uma eternidade fatal que não quer mais cessar, na qual o imaginário nunca se tornou realidade. Ele tem uma eternidade fatal que impõe uma imagem inconsciente a seus prisioneiros. É um selo sobre a época dos fantasmas das imagens técnicas (FLUSSER, 2008).

O corpo morto é uma imagem inconsciente que exerce coação; ele se efetiva no inconsciente através de ídolos, lemas e idiosincrasias. E não acontece sem certa predisposição da pessoa envolvida, pois o poder do imaginário nasce do imaginário do poder, do qual se deseja participar (KAMPER, 2016).

O corpo vivo, segundo Kamper, é atualmente invisível, tem-se que usar a força da imaginação para perceber o horizonte do imaginário e tentar romper sua coesão.

A morte para nós é tão concreta que é a geradora das imagens, tornando-se as mediadoras da nossa permanência. Baitello Junior (2014) afirma que, quando criamos as imagens, elas são a princípio fóbicas por natureza, porque são impregnadas de morte: evocam e atualizam o medo primordial da morte, uma vez que elas originalmente foram feitas para vencer a morte. O medo da morte é o que nos conduz a conferir longa vida aos símbolos. Pois é em sua longa vida que “prorrogamos e prolongamos a nossa própria vida, simbolicamente” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 89).

No território da cultura das imagens, porém, podemos diagnosticar que consumimos e produzimos imagens excessivamente. Todavia, seria essencial nos remetermos aos imaginadores de Flusser (2008), que produzem e consomem as imagens biombo, informativas, frágeis de vínculos e de sentido: “A massa das informações disponíveis adquiriu dimensões astronômicas, não cabe mais em memórias individuais, por mais geniais que sejam” (FLUSSER, 2008, p. 104). Ou como as imagens iconofágicas em Baitello Junior (2014). Imagens que devoram outras imagens em um ciclo infundável. Isso tudo gerado pela proliferação desmedida de imagens exógenas que a todo o momento se mostram especulares, autorreferentes e vazias. Uma inflação da visibilidade das imagens sem corporeidade, que se autoproduzem e, nesta lógica, não constroem vínculos, mas paradoxalmente têm potencial de serem sentidas pelos jogadores.

Para a vista cansada, não há prótese de descanso (popular óculos) que de conta de descansar esse corpo. Como em um filme de Stanley Kubrick, somos obrigados a assistir, a ver, a olhar, ininterruptamente, as telas iluminadas que se atualizam sobre as telas. “Obrigados” a nos encantar, pelo logro que consegue enfeitiçar-nos. “E se nos atrai, é porque nosso organismo está ávido dele: o que nos engana melhor revela aquilo que mais se deseja” (CYRULNIK, 1997, p. 187). Lograr é tornar-se cúmplice daquilo que percebemos, e é mais forte porque cria uma aparência superior àquilo que se mostra naturalmente diante de nós. Por empatia, que é a aptidão sensorial partilhada por dois corpos, criamos um mundo de sentido, semantizado para nos rodear; mundo do qual não nos enjoamos e não deixamos de estar eufóricos nem extasiados com todas as imagens que estamos produzindo.

O corpo sempre ocupou um lugar na cultura e jogar World of Warcraft produz cultura. Como produto dessa cultura, seja nas redes sociais digitais, seja no chamado *off-line*, (dimensões que não mais se distinguem), sofre as alterações impostas por esses ambientes. No corpo, sempre residiram as marcas da cultura, do imaginário que retroage sobre a própria dimensão biológica, no qual o corpo ganha significados e passa a portar símbolos poderosos capazes de transformá-lo.

Hoje falamos de um corpo-imagem, que negligencia o corpo vivo, produto de uma sociedade imagética e iconofágica, que encontra nos ambientes digitais e nas imagens de seus avatares refúgio para suprir seus déficits. Contra a falta de algo, produzimos mais imagens (BAITELLO JUNIOR, 2014).

O corpo ou desejo por ele se vincula ao corpo digitalizado, perdendo materialidade, massa e volume, perde corporeidade na comunicação. Os indivíduos aceitam perder as corporalidades multidimensionais de suas vidas, sendo condenados a existir apenas na tela.

O regime do visível é indiferente e hostil ao corpo de que surgiu. Isso ocorre porque estamos sedentos e cercados por imagens e conexões. Como aponta Contrera (2017), o excesso de conexões não gera vínculos, vínculos precisam de corpo, por isso estamos diante da apatia, de uma sociedade apática, mensurada por algoritmos e sentida na ponta dos dedos. O vínculo que ela fala neste sentido é o vínculo entre seres humanos, e não aquele com aparelhos e imagens.

Não há empatia pelo próprio corpo, quem dirá ao próximo. Vinculamo-nos tanto à comunicação terciária que ela ocupa o espaço do próprio corpo!

Sem a presença do outro, a comunicação se degenera em um intercâmbio de informação: as relações são substituídas pelas conexões, e assim só se conecta com o igual; a comunicação

digital é somente visual, perdemos todos os outros sentidos; vivemos uma fase em que a comunicação está debilitada, a comunicação dos *likes* só tolera os iguais; o igual não dói. Permanecer em grupo nos afasta dos predadores.

Como proposto por Platão, talvez sejamos almas vagando de corpo em corpo; mas esse corpo não é mais um invólucro fixo da alma, e sim uma forma transitória de vida e realidades.

Estaria nosso corpo no estágio descrito por Flusser (2017) ao dissertar sobre a oposição entre matéria e forma? Para ele, a palavra matéria resulta da tentativa dos romanos de traduzir do latim o termo grego *hylé*. Originalmente, o termo significa madeira, e a palavra matéria deve ter designado algo similar, o que sugere a palavra espanhola *madera*. No entanto, quando os gregos passaram a usar a palavra *hylé*, não pensavam em madeira no sentido genérico do termo, mas referiam-se à madeira estocada nas oficinas dos carpinteiros (FLUSSER, 2017). Tratava-se, para eles, de encontrar uma palavra que pudesse expressar oposição em relação ao conceito de forma. *Hylé* significava algo amorfo.

Essa oposição entre matéria-forma fica ainda mais evidente se traduzirmos a palavra matéria por estofado. O mundo material é aquilo que garante as formas com estofado, é o recheio das formas. O mundo do estofado só se realiza ao se tornar preenchimento de algo (FLUSSER, 2017). Esse algo seria também a falta? Ainda conforme a visão de mundo da ciência de Einstein, tudo é energia, ou seja, é a possibilidade de aglomerações casuais, improváveis, é capacidade de formação de matéria (FLUSSER, 2017).

A nossa matéria estaria servindo de combustível aos aparatos eletrônicos? Estado esse de um homem que está envolvido em produções de imagens eletrônicas e que só vem a conhecer e se relacionar com a realidade através do filtro da representação das máscaras modernas como os avatares de World of Warcraft por exemplo. Uma vez que ser observado tem se tornado um aspecto central do ser no mundo, o problema residiria no fato de que o narcisista é cego na hora de ver o outro? E, sem esse outro, não existem vínculos no sentido real observado por Contrera (2017).

“Pross credita à mídia a geração de déficits emocionais a serem cobertos pelos próprios mídia em uma relação de interdependência” (PROSS *apud* BAITELLO JUNIOR, 2014, p.130).

Quando se iniciou esta dissertação, a busca era pelo lugar do corpo e os vínculos entre os jogadores de World of Warcraft, não que pudesse pretensamente oferecer tal localização de forma precisa tal qual a máquina GPS, que pode nos dizer onde estamos (curioso, não?), mas retomo Dietmar Kamper ao dizer sobre a heresia dos que pensam saber algo sobre o corpo, e este trabalho

propõe pensar o que o autor diz: “Um corpo condenado a apenas existir na tela” (KAMPER, 2002c, p. 3). Afinal, não existe um só corpo, uma única acepção.

Por se tratar de um atributo da cultura humana intervir sobre a vida social e biofísica do próprio homem, todos os produtos do imaginário humano sempre possuíram uma ascendência sobre aqueles imperativos do corpo que devem ser domesticados, modificados ou até suprimidos pelas regras da própria cultura (BAITELLO, 2014, p. 75).

Então, o lugar do corpo, seja ele bomba, química, matéria-prima, prótese, imaterial, mídia, invisível ou qualquer outro ser não vivo, parece ser a superfície, seja a qual tela pertencer, esse corpo pertence à superfície.

A força de nossos olhos, como janelas da alma que perscrutam e constroem vínculo com as profundezas de outro, foi definitivamente desativada. (...) E quando nenhuma profundidade é mais possível, então também os olhos já são supérfluos (BAITELLO, 2014, p.68-69).

Vivemos a era do elogio à superficialidade, em que tudo é mais belo e não demanda aprofundamento (vínculos). Se aproximar é perceber os *pixels* na tela, é estourar a imagem. Um tempo no qual somos pouco incentivados a nos aprofundarmos nas relações com o outro. Essa situação pode significar a ação de se afogar e morrer como Narciso, ou melhor, perceber que já se está morto. Vivemos num contexto, a contemporaneidade, no qual Frans de Wall observa que “as imagens que nos cercam restringem nossa própria capacidade e autonomia de gerar vínculos mais saudáveis, reais, de carne e osso, que nos alimentem a necessidade humana de fazer parte de um tempo e um espaço de vida”(FRANS DE WALL *apud* BAITELLO, 2014, p. 40). Kamper (2002c) acentua: “*Koper*, o corpo morto, representa o homem contemporâneo: a imagem nula ou superficial”. Ora, se o corpo vivo, tridimensional e complexo encontra-se morto e nossa civilização tem por cultura enterrar seus mortos, as telas de World of Warcraft serviriam de cemitérios de imagens natimortas?

REFERÊNCIAS

ALTRO, N. A valsa das águas-vivas. *In: Dance of Days: a valsa de águas-vivas*. São Paulo. Faixa 5, CD. 2004.

BAITELLO JÚNIOR., N. **A era da iconofagia: reflexões sobre a imagem, comunicação, mídia e cultura**. São Paulo: Paulus, 2014.

_____. Corpo e imagem: comunicação, ambientes e vínculos. *In: RODRIGUES, D. (Org.). Os valores e as atividades corporais*. São Paulo: Summus, 2008. p. 95-112.

_____. **O pensamento sentado**. Sobre glúteos, cadeiras e imagens. São Leopoldo: Unisinos, 2012.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. Maria Ferreira. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

CONTRERA, M. S. **Mediosfera**. Meios, imaginário e desencantamento do mundo. São Paulo: Annablume, 2010.

_____. **Vínculo**. Palestra proferida no grupo de pesquisa Comunicação e Cultura do Ouvir. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 9 nov. 2017.

CYRULNIK, B. **Do sexto sentido**. O homem e o encantamento do mundo. Trad. Ana Rabaça. Lisboa: 1997.

_____. **Os alimentos do afeto**. São Paulo: Ática, 1995.

DANTAS, M. Mais-valia 2.0: Produção e apropriação de valor nas redes do capital. **Eptic Online**, v.16, n.12, maio/ago. 2014. Disponível em: <<http://marcosdantas.com.br/conteudos/wp-content/uploads/2014/07/Maisvalia-2-0.pdf>>. Acesso em: 24 jul.2018.

DECOTELLI, A. M. O corpo e sua função condicional no Fédon de Platão. **Contemplação**, v. 12, p. 81-95, 2015. Disponível em: <<http://fajopa.com/contemplacao/index.php/contemplacao/article/download/84/86> >. Acesso em: 13 jul. 2018.

FRANÇA, J.; MARTINZ, V. G. Construção visual dos avatares e a relação social na cultura dos jogos digitais. *In: VII SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM ARTE E CULTURA VISUAL*, UFG, FAV, 2014. **Anais...** Disponível em: <https://seminarioculturavisual.fav.ufg.br/up/778/o/2014-eixo1_11_construcao_visual_dos_avatares.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2018.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**. Por uma filosofia do design e da comunicação. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

_____. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

HARADA, J. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games? **Superinteressante**, ed. 384, 9 jan. 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em: 22 fev. 2018.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KAMPER, D. **Corpo**. Biblioteca do CISC, 2002a. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/biblioteca/viewcategory/3-kamper-dietmar.html>>. Acesso em: 19 jul. 2018.

_____. **Imagem**. Biblioteca do CISC, 2002b. Disponível em: <<http://cisc.org.br/portal/pt/biblioteca/finish/3-textos-de-dietmar-kamper/15-imagem.html>>. Acesso em: 19 jul. 2018.

_____. **Mudança de horizonte**: o sol novo a cada dia, nada de novo sob o sol, mas... Trad. Danielle Naves de Oliveira. São Paulo: Paulus, 2016.

_____. **O corpo vivo, o corpo morto**. Biblioteca do CISC, 2002c. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/biblioteca/viewdownload/3-kamper-dietmar/19-o-corpo-vivo-o-corpo-morto.html>>. Acesso em: 19 jul. 2018.

LAZZARO, N. **Why we play games**: four keys to more emotion without story 2004. Disponível em: <http://xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2018.

MENEZES, J. E. de O. **Cultura do ouvir e ecologia da comunicação**. São Paulo: Uni, 2016. Disponível em: <<https://casperlibero.edu.br/mestrado/livros-mestrado/>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

MORIN, E. **O enigma do homem**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1979.

NABUCO, C. A.; KARAM, R. G.; GÓES, D. S. Dependência de internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. **Revista Brasileira de Psiquiatria**, v. 30, n. 2, p. 156-167, 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbp/v30n2/a14v30n2.pdf>>. Acesso em: 19 jul. 2018.

NIETZSCHE, F. **Humano, demasiado humano**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Editora Schwarcz, 2000.

PROSS, H. **Medienforschung**. Darmstadt: Carl Habel, 1972.

RODRIGUES, D. (Org.) **Os valores e as atividades corporais**. São Paulo: Summus, 2008.

SANTORO, A.; SARTORELLI, A. V. Os Vedas: um livro aberto. **Superinteressante**, ed 253, 30 jun. 2008. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/historia/os-vedas-um-livro-aberto>>. Acesso em: 19 jul. 2018.

SANTOS, K. **Estudos dos conceitos fundamentais da teoria da mídia de Harry Pross**. Uma teoria dos multimeios. 2009. (Monografia de Conclusão de Curso) PUC-SP. Disponível em: <<http://www.youblisher.com/p/61332>>. Acesso em: 19 jul. 2018.

TODA BOA história precisa de um herói. **World of Warcraft.com**, 28 jan. 2014. Disponível em: <<http://media.wow-europe.com/infographic/pt-br/world-of-warcraft-infographic.html>>. Acesso em: 28 jul. 2018.

VINCENT, D. China used prisoners in lucrative internet gaming work. **The Guardian**, 25 maio 2011. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam>>. Acesso em: 26 jun. 2018.