



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

JULIO CESAR GOMES SANTOS

**O FASCINIO E A ESPETACULARIZAÇÃO COMO PEDAGOGIAS
CORPORAIS NO *WORLD OF WARCRAFT*.**

Salvador-Ba
2016

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

JULIO CESAR GOMES SANTOS

**O FASCÍNIO E A ESPETACULARIZAÇÃO COMO PEDAGOGIAS
CORPORAIS NO *WORLD OF WARCRAFT*.**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção de título de Doutor em Educação, do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, pelo orientando Julio Cesar Gomes Santos.

Orientador: Dr. Edvaldo Souza Couto.

Salvador-Ba
2016

O FASCÍNIO E A ESPETACULARIZAÇÃO COMO PEDAGOGIAS CORPORAIS NO *WORLD OF WARCRAFT*.

JULIO CESAR GOMES SANTOS

Área de concentração: Educação, Sociedade e Práxis Pedagógica. Linha de pesquisa: Currículo e (in)formação.

Tese aprovada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Educação, tendo sido julgado pela Banca Examinadora formada pelos professores:

Prof^o Dr^o Edvaldo Souza Couto
Orientador

Prof^a Dr^a Lynn Rosalina Gama Alves

Prof^o Dr. Jose Carlos Santos Ribeiro

Prof^o Dr^a Mary Valda Souza Salles

Profa Dr^a Raquel do Rosário Santos

Salvador, 30 de Maio de 2016.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por me permitir mais essa conquista, por me manter de pé em momentos difíceis desta jornada, por conduzir cada passo até aqui e por iluminar também a todas as pessoas que de certa forma contribuíram com cada pedacinho desse empreendimento.

Ao Professor Dr. Edvaldo Souza Couto pela oportunidade, por confiar mais uma vez em nossa parceria. Todo carinho, todo cuidado, iluminação e apoio indispensáveis do início ao fim dessa jornada. Ninguém teria tanta paciência. Ninguém faria melhor. Ninguém faria tanto. Cara, eu não tenho, e nunca terei, como te agradecer. Muito obrigado mesmo. À sua competência.

À família, meu centro. Minha mãe guerreira (sobrevivendo a tempos difíceis) pelo cuidado e pelo apoio incondicional. Sua educação me deu a ferramenta certa para cada trabalho; aos meus irmãos Jairo e Jaílson e suas respectivas famílias sempre ao meu lado; À minha companheira Izaura Maria: não foi fácil pra nenhum de nós durante esses quatro anos, mas te vi aguentar minhas ausências, me apoiar, ter toda paciência do mundo. Por ter me dado a vida novamente, por trazer-me objetivamente a esse mundo na figura de nosso amado filho João Pedro. Amo você. Amo vocês.

Aos companheiros do GEC – Grupo de Educação, Comunicação e Tecnologias. Todos os mestrandos, doutorandos, bolsistas, professores. Conhecimento compartilhado, apoio e incentivo. Queridos amigos: Quesia do Carmo, Danilo Mota, Ramon Missias, Livia Coelho, Handherson, Ugo, Pedro Silva, Maria Sigmar, Darlene Almada, Márcia da Hora, Marilei, Harlei, Karina, Marildes, Abraão, Sule, Nelson Pretto, Salete, Bonilla, Roberto Sidnei, César Leiro e a outros tantos.

A todos os funcionários da UFBA/FACED.

Aos Professores, aos meus alunos e funcionários da UNEB Campus XI – Serrinha-BA: Josevandro Chagas, Bruno, Janeide, Elivânia, Jandiroba, Rogério, Selma Daltro, Jeane, Alba, Fernando, Ivan, Heloísa, Ademir, Nélia, Claudete, Luciana, Cesar, Ione, Érica, Cristina, Jean, Mary Valda, Rafael, Ademir, Ademário...

Aos Professores membros da minha banca de Qualificação que muito me apoiaram e contribuíram de forma enorme: Lynn Alves (UNEB), José Carlos Ribeiro (FACOM/UFBA).

À Biblioteca do Estado da Bahia (Biblioteca dos Barris) e seus funcionários - foi basicamente nesse espaço que escrevi esta pesquisa. Aos amigos acadêmicos e concurseiros dessa biblioteca

com quem convivi nesse espaço nestes anos - uma galera que está lá diariamente batalhando, estudando, se sacrificando em busca de dias melhores... das paradas pro café para socializar nossas angústias acadêmicas e da vida. Um grande abraço.

Ao meu pai Felício Valente e meus avós Mario Leopoldo e Irene Gomes (*In Memoriam*).

Ao Professor da Universidade Católica do Salvador Dr. Roberto Nascimento (*In Memoriam*).

Aos entrevistados dessa pesquisa. Todos. Começou lá na *Comic-Con Experience* em São Paulo em 2014. De lá pra cá colho frutos de belas amizades. Obrigado pela ajuda.

Ao meu amigo Ricardo Cruz e família. Pelo apoio e pelas conversas nos fins de tarde, caro companheiro, à base de café, discutindo sobre quadrinhos e cinema, sobre nossas convicções morais, sobre os problemas da vida e a insanidade do mundo e as nossas mesmas.

Aos jogos de videogame, as Hq's e a experiência do *Rock and Roll* - momentos de prazer, entretenimento, (in)sanidade, compartilhamento, amizade e fuga.

Para João Pedro. Meu filho amado.
Seu principado, meu reino. Tudo por ti.
O amor condicional que me ajudou a
chegar. Meu combustível.
Aqui estou, meu pequeno.

Vê se cresce logo para eu poder jogar
videogame com você e te ensinar o
código de honra Jedi e os mistérios do
homem-morcego.

[...]
I ain't gonna work on Maggie's farm no more.
No, I ain't gonna work on Maggie's farm no more.
Well, I try my best
To be just like I am,
But everybody wants you
To be just like them.
They say sing while you slave and I just get bored.
I ain't gonna work on Maggie's farm no more

"Maggie's Farm" – By: Bob Dylan

RESUMO

SANTOS, Julio Cesar Gomes. “**O Fascínio e a Espetacularização como Pedagogias Corporais no *World Of Warcraft*.**”, 247p. Tese (Doutorado), Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador-Bahia, 2016.

O corpo sempre exerceu fascínio e os homens fizeram dele um dispositivo simbólico e cultural. Com o surgimento das tecnologias digitais se cria uma ampliação do seu processo de fascínio e espetacularização tendo nas relações sociais dos jogos *online* de MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role -Playing Game*) um campo promissor para essa observação por se tratar de um espaço de ‘mundos persistentes’ em que se localizam relações sociais complexas. Nas redes o corpo está também para os aprendizados sociais. O argumento central da tese é que os processos de fascínio e espetacularização de si encontradas nas representações corporais do jogo *online World of Warcraft*, podem ser vistos como construtores de pedagogias corporais. O objetivo foi analisar nas criações corporais e nas relações dos personagens de jogadores do *World of Warcraft* processos de fascínio e espetacularização do corpo como parte das construções de pedagogias corporais. A metodologia utilizada foi a qualitativa de cunho descritivo e analítico, com dados construídos por meio de uma pesquisa participante e de entrevistas semi-estruturadas com roteiro. A pesquisa permitiu concluir, dentre outros aspectos, que os processos de fascínio e espetacularização de si, por meio de uma festiva exibição dos corpos dos personagens no jogo, embalados pela cultura da visibilidade, são estratégias para dão aos sujeitos acessos a diferentes experiências corporais mutantes. Esses corpos fascinantes e espetacularizados no jogo e em rede não se limitam apenas à aquisição de capital social, mas, também, são legítimos dispositivos pedagógicos e produtores de conhecimentos.

Palavras-Chave: *World of Warcraft*, Jogos *Online* e Educação, Representações Corporais, Fascínio e Espetacularização, Pedagogias Corporais.

ABSTRACT

The body has always held fascination and men made him a symbolic and cultural device. With the emergence of digital technologies to create an extension of its allure process and spectacle with the social relations of online games MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Game -playing) a promising field for this observation because it is an area of 'worlds persistent' where they are located complex social relations. In the networks the body is also to social learning. The central argument of the thesis is that the fascination processes and spectacle of themselves found in bodily representations of the online game World of Warcraft, can be seen as pedagogies body builders. The aim was to analyze the physical creations and relationships of the characters players of World of Warcraft fascination processes and spectacle of the body as part of the body pedagogies buildings. The methodology was qualitative descriptive and analytical, with data built through a participatory research and semi-structured interviews with script. The study concluded, among other things, that the fascination processes and spectacle of himself, through a festive display of the bodies of the characters in the game, packed the culture of visibility, are strategies to give individuals access to different bodily experiences mutants. These fascinating and espetacularizados in the game and network bodies are not limited to the acquisition of capital, but also are legitimate pedagogical devices and producers of knowledge.

Keywords: World of Warcraft, Online Games and Education, Body Representations, Fascination and Spectacularization, pedagogies Body.

Lista de Figuras

Figura 1	Foto ilustrativa do Jogo de RPG “ <i>Dungeons and Dragons</i> ”	71
Figura 2	<i>Screenshot</i> do Jogo “ <i>Ultima Online</i> ”	77
Figura 3	<i>Screenshot</i> da partida do <i>Última Online</i>	78
Figura 4	<i>Cover Art</i> da capa do jogo <i>Última Online</i>	78
Figura 5	Foto da Capa da Expansão II do <i>WoW – Wrath of The Lich King</i>	85
Figura 6	Foto da Capa da Expansão III do <i>World of Warcraft – Cataclism</i>	85
Figura 7	<i>Screenshot</i> de exibição do personagem finalizado (no canto superior direito destaque do rosto)	87
Figura 8	<i>Screenshot</i> de desempenho de personagem do <i>World of Warcraft</i>	100
Figura 9	Imagem de evento no <i>World of Warcraft – ‘Cerco a Orgrimmar’</i>	106
Figura 10	Imagem de evento no <i>World of Warcraft – ‘Cerco a Orgrimmar’</i>	107
Figura 11	<i>Screenshot</i> de modelos de objetivos e recompensas de uma missão no <i>World of Warcraft</i>	109
Figura 12	<i>Screenshot</i> de modelos de objetivos e recompensas de uma missão no <i>World of Warcraft</i>	110
Figura 13	Imagem de Guilda de ferreiros /armeiros na idade média	115
Figura 14	<i>Screenshot</i> de Guilda Paragon (Horda)	116
Figura 15	<i>Screenshot</i> de <i>transmogs</i> de casacos no <i>World of Warcraft</i>	138
Figura 16	<i>Screenshot</i> do antes e depois de <i>transmog</i> de <i>tier</i> no <i>World of Warcraft</i>	139
Figura 17	<i>Screenshot</i> de <i>transmogs</i> de armas de mão diversas no <i>World of Warcraft</i>	142
Figura 18	<i>Screenshot</i> de <i>transmogs</i> de acessórios corporais (ombreiras) no <i>World of Warcraft</i>	143
Figura 19	<i>Screenshot</i> de tela inicial de formatação de personagem da Aliança do <i>World of Warcraft</i>	147
Figura 20	<i>Screenshot</i> de tela inicial de formatação de personagem da Horda do <i>World of Warcraft</i>	148
Figura 21	<i>Screenshot</i> de personagem da Horda	149
Figura 22	<i>Screenshot</i> de personagem da Aliança	149

Figura 23	Capa do <i>World of Warcraft – Orcs and Humans</i>	152
Figura 24	Capa do <i>World of Warcraft – The Burning Crusade</i>	152
Figura 25	<i>Screenshot</i> de personagem da Aliança	153
Figura 26	<i>Screenshot</i> de personagem da Horda	153
Figura 27	<i>Screenshot</i> de personagem da Pandaren	154
Figura 28	Arte conceitual oficial de personagem do <i>World of Warcraft</i>	155
Figura 29	<i>Screenshot</i> do <i>World of Warcraft</i> de <i>Blood</i>	158
Figura 30	Arte conceitual oficial de personagem do <i>World of Warcraft</i> – Elfa Noturna	159
Figura 31	<i>Screenshot</i> de personagem masculino da Horda	159
Figura 32	<i>Screenshot</i> de <i>transmog</i> de Colete	161
Figura 33	<i>Screenshot</i> de <i>transmog</i> de Perneira	161
Figura 34	Anúncio de venda de personagem/conta no <i>World of Warcraft</i>	173
Figura 35	<i>Screenshot</i> de blog para compra e venda de contas e criação de personagens de MMORPG's.	174
Figura 36	Propaganda da expansão VI <i>Legion</i> sobre progressão instantânea de nível	175
Figura 37	<i>Screenshot</i> do ‘Cerco a Orgrimmar’	203

Lista de Tabelas

Tabela 1	Lista dos Entrevistados selecionados	29
Tabela 2	Comparativo entre a capacidade de evolução social entre o gênero MMO e o <i>World of Warcraft</i>	90
Tabela 3	Classificação das Guildas do World of Warcraft em 18/fev/2016	117

Lista de Gráficos

Gráfico 1	Fluxo de Ascensão corporal e social de personagens do <i>WoW</i>	167
Gráfico 2	Diagrama sobre formas de aquisições corporais no <i>World of Warcraft</i>	171
Gráfico 3	Diagrama que representa um resumo dos resultados das questões de pesquisa	214
Gráfico 4	Diagrama sobre panorama geral da pesquisa.	218

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	Mapeando os Checkpoints e Criando Estratégias.	21
2.1	A Opção Metodológica.	23
2.2	O Desenvolvimento da Pesquisa.	25
2.3	O Locus de Pesquisa.	26
2.4	A Escolha dos Entrevistados.	28
2.5	A Coleta de Dados.	30
2.6	Para a Análise dos Dados.	32
3	O Corpo: Do Fascínio, da Espetacularização e dos Aprendizados.	36
3.1	A noção de Fascínio do Corpo.	36
3.2	A Noção de Corpo Espetacularizado.	44
3.3	Pedagogias Corporais – Os Aprendizados Próprios do Corpo.	54
3.3.1	Marcadores Sociais do Corpo e Pedagogias Corporais.	57
3.3.2	Fascínio, Espetacularização e Pedagogia: O <i>World of Warcraft</i> como Espaço de Experiências Sociais do Corpo.	61
4	O Corpo e demais elementos de Fascínio e Espetacularização no <i>World of Warcraft</i>.	69
4.1	Dos RPG aos MMORPG e a Presença do Corpo Fascinante e Espetacular.	69
4.2	<i>World of Warcraft</i> – A Criação, as Características e a Presença do Corpo Espetacular no Jogo.	80
4.3	O Fascinante e o Espetacular nos Desempenhos e Interações Corporais no <i>World of Warcraft</i> .	89
4.4	O Trabalho Fascinante e a Espetacularização do Corpo nos Grupos do <i>World of Warcraft</i> .	101
4.4.1	Corpo, Trabalho e Interação: O Fascinante e o Espetacular na vida nas Guildas.	112
5	O Corpo como ele é: Criações, Relações e Aprendizados – Os Bastidores da Vida Social no <i>World of Warcraft</i>.	123
5.1	Tema 1 - O Fascínio do Corpo nas Construções das Representações Corporais no <i>World of Warcraft</i> .	125
5.2	Tema 2 - A Espetacularização nas Performances das Representações Corporais no <i>World of Warcraft</i> .	164
5.3	Tema 3 – O Fascínio e a Espetacularização das Relações das Representações Corporais no <i>World of Warcraft</i> .	189
6	Aprendizados Finais de um Corpo Fascinante e Espetacular.	208

REFERÊNCIAS

ANEXOS

APÊNDICES

“O Fascínio e a Espetacularização como Pedagogias Corporais no *World Of Warcraft*”.

1 INTRODUÇÃO

Façamos um rápido teste por meio de uma pergunta bem simples: “*o que é corpo?*”. Para tentar dar essa resposta aprioristicamente, talvez seja possível prever que você de início materializou a sua própria imagem, ou a imagem de outra pessoa ou até olhou para a pessoa mais próxima no intuito de responder à pergunta. Com esse pequeno ‘teste’ talvez seja possível afirmar que a primeira classificação, categoria ou imagem que imediatamente vem à mente da grande maioria das pessoas é a da forma humana, do corpo humano. É como se a palavra ‘corpo’ fosse exclusiva da ‘condição’ humana encerrando todo e qualquer sinônimo, aplicação ou significado que essa mesma expressão possa ter. Exclui-se imediatamente o corpo de outras análises subjacentes: da física, da química, da medicina, do Direito, da Filosofia, da educação, etc, fazendo do corpo, humano e só humano, dentro de uma conjuntura biológica e de aparência material apenas.

Talvez seja essa uma ação típica da percepção enquanto ‘ser no mundo’, ou uma construção cultural histórica, mas tentar explicar precisamente de onde vem essa construção cognitiva, por certo seria uma árdua tarefa em qualquer momento. Entretanto, apesar da percepção humana entende-lo, imediatamente, como uma ‘exclusividade’ e afastando toda a amplitude de seu uso conceitual, investigativo e prático, hoje ‘falar’ sobre o corpo é, por certo, falar sobre o humano. Isso porque, o corpo é, ao mesmo tempo, expressão de singularidade, de subjetividades, da cultura e conseqüentemente do mundo enquanto representação individual. O corpo fala da cultura, da ideologia, da política, da arte, das individualidades, das pulsões, desejos e singularidades... o corpo fala do tempo.

Talvez o encantamento que a noção, ou ideia, de corpo exerça sobre as pessoas esteja no fato de que esse represente imediatamente um conjunto de significados pertinentes a subjetividade representativa do ‘eu’ e, paradoxalmente, também enquanto reflexo cultural- seja a expressão de como as experiências do meio são nele representadas, seja como isso exerce influência sobre esse indivíduo alterando a sua percepção de si e de mundo.

Toda a simbologia e sedução exercido pela noção de corpo pode estar na ideia de como esse condensa em si mais do que contempla a sua própria definição. Afinal o que se percebe no cotidiano da sociedade ocidental é que o triunfo sobre o corpo representa, de certa forma, o triunfo sobre a natureza enquanto meio e enquanto natureza de si. O corpo passa a ser, portanto, objeto de investigação científica social.

A partir desse contexto, o corpo enquanto cultura e forma de expressão pessoal e coletiva, exerce também uma função pedagógica. Isso porque se abre como campo para aprendizados que ocorrem a partir das vivências, expressões e experiências adquiridas por meio dele, assim como para aprendizagens sobre a cultura e comportamento social. São essas as chamadas pedagogias corporais que representa tudo que é possível aprender ou ensinar a partir das experiências sociais do corpo; são experiências sociais que só são possíveis em sua vivência prática viabilizada exclusivamente pelo indivíduo através do seu corpo.

Na presença das tecnologias digitais e conseqüentemente com a ascensão das diversas formas de relações em espaços *online*, o fascínio sobre o corpo se amplia dentro desses novos ambientes adquirindo novos contornos conceituais e também práticos. O corpo passa a ser uma representação de si mesmo no intuito de ampliar as experiências e vivências de mundo e das relações. Orientado pela perspectiva da cultura da visibilidade, o corpo se fragmenta em representações corporais e passa a enunciar novas formas de ser do indivíduo para essas mesmas relações e dessa maneira inaugurando novas pedagogias corporais agora sob a égide da espetacularização performática e de desempenho corporais nesses espaços. Nos ambientes digitais, os jogos *online* se tornam espaços promissores de investigação por conta de toda experiência social proposta em suas narrativas que incentivam todo tipo de relações em mundos virtuais através de representações corporais.

Nosso tema de pesquisa foi se desenhando aos poucos, através de experiências múltiplas em espaços diferenciados que se assentavam, todos, em investigações sobre o corpo. A primeira delas se localiza na experiência estética dos quadrinhos e do cinema observando atentamente a figura do herói/galã/protagonista e suas marcas indistintas que repousavam sobre a sua composição corporal sempre caracterizadas pela valorização da beleza, da força e da virilidade; a segunda deriva da experiência nos ambientes digitais, mais precisamente nas redes sociais digitais e na observação das descrições corporais nos perfis pessoais, assim como nas exposições corporais individuais dos usuários em imagens; a terceira estava nas experiências dos jogos *online* (consoles ou *pc*) observando a forma como as representações corporais *online*

estavam dispostas nas suas aparências corporais padronizadas e estereotipadas e na forma de conquista de capital social nesses espaços, ligados diretamente a espetacularização corporal pela exploração performática; mas o ‘arrebato’, o incentivo decisivo para a exploração dessa temática ficou por conta das aulas do Dr. Edvaldo Souza Couto, que dentre outras temáticas, discutiu sobre as nuances do processo de visibilidade nas redes, as estratégias para a aquisição de capital social nesses mesmos espaços, no processo de exploração/visualização do corpo no ciberespaço ‘linkando’ todas essas como aprendizados sociais a partir do corpo.

Dessas abordagens e observações foi pensado na forma como o corpo, em representações corporais, se apresentam nas redes, e como suas experiências podem ser convertidas e investigadas como produtoras de conhecimento nas redes.

Nos espaços dos jogos *online* a presença do corpo em representações é fundamental para aquelas práticas sociais e convidam para (re)inaugurar experiências sociais e comportamentais. O destaque fica por conta do gênero *Massively Multiplayer Online Role Playing Games*¹ (MMORPG) especificamente o jogo *World of Warcraft* (ou simplesmente *WoW*) que, ao promover a criação de representações corporais no intuito de estabelecer reações entre pessoas em um espaço social simulado, confere a possibilidade da observância de processos de fascínio e espetacularização do corpo nesse ambiente, ao passo que por meio dessa mesma empiria, surgem novas possibilidades de aprendizado nas experiências aqui entendidas como pedagogias corporais.

Nesse contexto, a pergunta de tese é: como pedagogias corporais podem ser criadas a partir dos processos de fascínio e espetacularização do corpo no ambiente do jogo *World of Warcraft*? Essa tese é, portanto, a defesa da ideia que os processos de fascínio e espetacularização de si encontradas nas relações sociais das representações corporais do *World of Warcraft*, proporcionam a construção de pedagogias corporais. O argumento de tese é que no espaço do jogo *World of Warcraft*, norteados pela cultura da visibilidade, os jogadores se submetem a processos de fascínio e espetacularização de si através da espetacularização do corpo, que evidenciados por suas relações, performances e desempenhos corporais nestes espaços, oportunizam a aquisição de capital social e conseqüentemente ao acesso a experiências sociais diferenciadas que promovem aprendizados - essas que são consideradas pedagogias corporais.

¹ Na tradução: *Jogos massivos para multijogadores Online de interpretação de papéis*. É um gênero derivado dos jogos de RPG (de tabuleiro) e dos gêneros MUD e MMO.

Ao investigar as construções das representações corporais e relações sociais de personagens no *World of Warcraft*, essa pesquisa de certa forma perguntou, numa perspectiva mais ampliada sobre o lugar do corpo nos ambientes *online*, ao mesmo tempo que o avalia nestes mesmos espaços, como um imprescindível objeto pertencente a cultura e conseqüentemente da educação; questiona sobre qual papel (ou papéis) do corpo nesses mesmos ambientes; pergunta-se qual a natureza do corpo *online*, como se apresenta e o que significa para as relações; por fim questionamos sobre o papel do corpo na produção de aprendizagens e conhecimento no ciberespaço e fora dele.

No contexto dessas investigações, cabem como questões de pesquisa:

- Em que medida os jogadores do *World of Warcraft* desenvolvem processos de fascínio e espetacularização do corpo na construção de seus personagens?
- Em que medida a espetacularização do corpo nas representações corporais se tornam valor decisivo para as relações entre os jogadores?
- Como performances e desempenhos corporais no *World of Warcraft* se tornam parte do processo de fascínio e espetacularização nas relações?
- Como os processos de fascínio e espetacularização de si das representações corporais do *World of Warcraft* podem se tornar pedagogias corporais?

O **Objetivo geral** deste trabalho de pesquisa é:

Analisar nas criações corporais e nas relações dos personagens do *World of Warcraft*, processos de fascínio e espetacularização do corpo como parte da construção de pedagogias corporais.

A partir do objetivo geral, temos como **objetivos específicos**:

- Apresentar os significados das noções/conceitos de Fascínio, Espetacularização e Pedagogia Corporal;
- Identificar na criação, customização e nas relações das representações corporais dos personagens do *World of Warcraft*, processos de fascínio e espetacularização do corpo;
- Analisar em que medida os desempenhos e performances corporais (potência, aparência, vigor físico etc) das representações dos personagens do *World of Warcraft* dinamizam suas respectivas relações entre pessoas;

- Identificar na construção e nas relações das representações corporais dos personagens do *World of Warcraft* estratégias de visibilidade e como parte de construção de pedagogias corporais.

Com o intuito de assegurar que os objetivos fossem devidamente alcançados, bem como respondidas as questões de pesquisa apresentadas, foi montado um percurso metodológico que observasse e atendesse aos aspectos do objeto da pesquisa, tendo o *World of Warcraft* como *locus* da investigação ao passo que se apresenta, ao mesmo tempo, como instrumento para coleta de dados. Assim, a metodologia tinha que oferecer um caminho seguro para atender além dessa dupla atribuição do *locus*, também dar conta de toda a complexidade típica de uma investigação que se debruça sobre processos subjetivos e sociais, semelhantes aos apresentados pelos envolvidos nessa pesquisa.

A opção metodológica dessa tese foi a de uma pesquisa qualitativa, de classificação descritiva. A coleta de dados se deu por meio de uma entrevista semiestruturada com roteiro e pela observação participante em que o pesquisador está assegurado no seu campo de investigação, sem ser percebido pelos investigados, além de possibilitar a liberdade para poder enxergar além do que um observador 'do lado de fora' poderia enxergar.

A pesquisa participante foi quase que uma exigência para a realização deste trabalho de pesquisa, pois tendo em mãos a proposta de investigar fenômenos de ordem social que são por sua vez estabelecidas sobretudo nas relações e no comportamento entre pessoas, era necessário estar 'do lado de dentro' e caminhar junto com a investigação/investigados. Foi criado um perfil, uma representação corporal, que permitisse observar atentamente, durante as partidas e fora delas, o comportamento dos jogadores e investigar de forma minuciosa como se apresentavam os processos de fascínio e espetacularização do corpo nas construções corporais e nas relações estabelecidas no *World of Warcraft*.

A pesquisa de campo ocorreu entre janeiro de 2014 a janeiro de 2015 e a busca por perfis para a investigação foi feita em duas situações: a primeira em forma de convite em sites, fóruns de discussão especializados no *World of Warcraft* e a segunda realizada na I CCEXP - *Comic Com Experience*, realizada em dezembro de 2014 em São Paulo, em arenas montadas para jogadores de RPG. Após o cadastro de jogadores: a) foram observadas as conversas e comentários durante as partidas entre jogadores, b) investigadas as formas de expressão verbal e consequentemente comportamental de jogadores em sites especializados do *World of Warcraft*, c) observadas as

construções corporais das representações nos personagens do *World of Warcraft* e d) observadas as relações entre esses mesmos personagens. Essas observações tinham o intuito de: 1) identificar os processos de fascínio e espetacularização do corpo 2) identificar suas respectivas estratégias de visibilidade, 3) analisar como o desempenho e as performances corporais influenciavam as relações entre pessoas nesses espaços e 4) estabelecer um recorte sobre que sujeitos estariam aptos a participar do processo de investigação desta pesquisa.

Os sujeitos da pesquisa foram escolhidos a partir de seu grau de sociabilidade no *World of Warcraft* (participação ativa em grupos e comunidades permanentes ou ocasionais), no seu desempenho corporal e performático nas situações em que as ações do corpo eram solicitadas, e na aparência estética de suas representações corporais, assim como no número de criações desses mesmos personagens no jogo. No total foram sete entrevistados escolhidos que formam o corpus de sujeitos de nossa investigação.

Estabelecido esse corpus, entre fevereiro e março de 2015 foram realizadas via aplicativo *Skype*, entrevistas semi-estruturadas com roteiro e gravados com o aplicativo “*Free Video Call Recorder for Skype*” no intuito de identificar, naqueles relatos, como se apresentam os processos de fascínio e espetacularização do corpo nas construções corporais, como esses mesmos processos poderiam ser localizados nos desempenhos e performances corporais e nas relações desses personagens e as experiências sociais dos mesmos a partir dessas. As análises dessas construções corporais e dos contextos de interação foram realizadas de forma analítica descritiva e possibilitou estabelecer critérios ou conceitos que originou a criação de blocos temáticos que daí em diante orientaram a nossa investigação e análise dos dados.

Esta tese está dividida em seis capítulos. Após essa introdução, o segundo capítulo: “Mapeando os *Checkpoints* e Criando Estratégias”, apresenta a escolha metodológica que alicerçam a pesquisa, o *World of Warcraft* como objeto e locus de investigação, os sujeitos, o método e os dispositivos de coleta e sobre a análise dos dados.

Logo após vem o terceiro capítulo: “O Corpo: Do Fascínio, da Espetacularização e dos Aprendizados” que discute ‘de onde se fala’ – é a estrutura conceitual, a fundamentação teórica da tese. Aqui se apresenta os conceitos de fascínio, espetacularização e de pedagogia corporal e nossa apropriação desses, na pesquisa. Além disso, esse capítulo objetiva apresentar o uso prático desses conceitos no ambiente do jogo *World of Warcraft* identificando-os nos seus usos comuns naquela sociedade por aquelas pessoas. A composição deste capítulo deu-se,

principalmente, a partir dos fundamentos de Dieter Prokop, Armino Bião, Paula Sibilía e Edvaldo Couto.

No quarto capítulo intitulado: “O Corpo e demais elementos de Fascínio e Espetacularização no *World of Warcraft*” que mostra esse jogo em sua dinâmica funcional e também com o objetivo de identificar os processos de fascínio e espetacularização tanto nas construções corporais de seus personagens, quanto em outros elementos pertencentes ao âmbito do jogo na sua perspectiva funcional e social. Aqui contamos com a competência de Campedeli, Huizinga, Caillois, Yee e McGonigal que auxiliaram na composição deste capítulo; o quinto capítulo “O Corpo como ele é: Criações, Relações e Aprendizados – Os Bastidores da Vida Social no *World of Warcraft*” é a análise dos dados coletados na pesquisa de campo organizados em três blocos temáticos, que identifica, a partir da voz dos entrevistados, as experiências oriundas do processo de fascínio e espetacularização do corpo compostas nas criações, nas performances e desempenhos e nas relações sociais entre personagens do *World of Warcraft*, que se configuram como pedagogias corporais. Para tanto, é realizada uma espécie de ‘triangulação’ composta entre a fala dos entrevistados (que representam a perspectiva prática dos fenômenos dessa pesquisa na vida social do *World of Warcraft*), nos conceitos e discussões dos autores (numa perspectiva teórica ligada diretamente a nossa revisão bibliográfica) e na interpretação do pesquisador a essas duas anteriores.

As considerações finais figuram o sexto e último capítulo intitulado: “Aprendizados de um Corpo Fascinante e Espetacular” e indica o alcance que essa investigação produziu a partir de seus problemas e objetivos e as demais considerações e observações que se fizeram presentes durante esta pesquisa e que refletem sobre teoria e prática diante dos problemas levantados por esse mesmo empreendimento.

Concluiu-se que a presença da cultura do espetáculo e o processo de construção de visibilidades norteiam o comportamento humano e de certa maneira definem boa parte da sociedade no ciberespaço no que tange suas relações. Dessa maneira, a perspectiva corporal performática determina-se como norte para a aquisição de capital social e toda a estrutura de construção corporal é por ela mediada. As relações sociais centram-se influenciadas por essa mesma atmosfera assim como as criações de representações corporais no *WoW* - essas que por sua vez promovem ao indivíduo experiências, vivências sociais diferenciadas auxiliando na compreensão de si mesmo, no processo de ressignificações (individuais e coletivas), ao passo em que produz cultura e conhecimento ao mesmo.

CAPÍTULO 2

Mapeando os *Checkpoints* e Criando Estratégias.

Este estudo baseia-se na metodologia de uma pesquisa qualitativa de cunho descritivo para a análise da construção de pedagogias corporais demonstradas nos processos ou ações derivadas do fascínio e da espetacularização do corpo contidas nas representações corporais dos personagens do *World of Warcraft*. É também uma pesquisa que conta com o amparo fenomenológico justificado pela sua hipótese em observar como se deram as construções corporais no jogo, enquanto fenômenos, e de que maneira essas auxiliaram na construção de experiências sociais e aprendizados. Para que isso acontecesse, foram verificados os fenômenos emergentes daquele espaço e como derivaram de suas relações uns com os outros e perceptíveis em todas as suas formas de socialização (MINAYO e GOMES, 2009).

A pesquisa decorre de análises sobre experiências estéticas que abrangem a exploração do corpo (principalmente nas vivências *online* a partir da produção de si nos perfis de redes sociais pelos usuários e nas disposições corporais padronizadas nas figuras das representações de personagens de jogos *online*), e nas discussões sobre o seu o lugar nas redes e na aquisição de aprendizados e na formação social de si, proporcionadas principalmente pelas abordagens do Dr. Edvaldo Souza Couto durante todo o processo de formação de doutoramento e de outros teóricos.

O corpo não é apenas o lugar passivo de aprendizados, mas é também um lugar de experimentações pedagógicas diversificadas e como um verdadeiro dispositivo convergente por onde perpassa e se cria cultura e conhecimento (COUTO, 2012b e SANTAELLA, 2004). O encantamento sobre o corpo pode ser também observado na forma como é tratado no ocidente como mercadoria, formativa e cultural, o que leva a sua exploração estético-comercial suscitando-o como objeto de poder e domínio da natureza.

Esse ‘poder’ e ‘domínio’, no decurso do atual comportamento social, advém de sua potencialização incessante que leva o indivíduo a conquista de relações através de suas performances e demonstrações de desempenhos corporais. Nas redes, a ele é conferido um poder de fascínio e sua espetacularização enquanto processo para visibilidades que pode ser vista nas produções dos perfis em redes sociais que se representam em criações corporais imaginárias no intuito de estabelecer relações *on* e *offline*.

O corpo nas redes proporciona ao usuário acesso a experiências relacionais fazendo dele o principal veículo de apreensão de informações e de relações nesses ambientes. Isso leva ao indivíduo a produzir representações de si mesmo em perfis ou em personagens, no caso dos jogos *online*, para a

espetacularização de si mesmo em performances e desempenhos corporais que exerçam fascínio sobre si e sobre o outro com o intuito de estabelecer relações e experiências que levam a aprendizados.

Dessa maneira essa pesquisa foi orientada a partir de uma questão geral: como pedagogias corporais podem ser criadas a partir dos processos de fascínio e espetacularização do corpo no ambiente do jogo *World of Warcraft*? Observando esses processos de fascínio e espetacularização do corpo no jogo, foi possível identificar a criação de experiências sociais do corpo, quanto pensar nele mesmo, o corpo, como veículo/suporte ativo de produção do conhecimento.

No intuito de otimizar os estudos e análises que conduzissem a um maior aprofundamento sobre esse tema central, foram identificadas algumas questões baseadas em observações preliminares, realizadas através de um levantamento bibliográfico, observações e análises em fóruns e sites especializados no jogo, conversas com jogadores e demais produções sobre o tema dispostos via web.

Desse material foi possível mergulhar em questões mais específicas que melhor conduzirem esta pesquisa e que proporcionou responder ao que propunha nossa questão principal. Foram essas: a) Em que medida os jogadores do *World of Warcraft* desenvolvem processos de fascínio e espetacularização do corpo na construção de seus personagens? b) Em que medida a espetacularização do corpo nas representações corporais se tornam valor decisivo para as relações entre os jogadores? c) Como performances e desempenhos corporais no *World of Warcraft* se tornam parte do processo de fascínio e espetacularização nas relações? e d) Como os processos de fascínio e espetacularização de si das representações corporais do *World of Warcraft* podem se tornar pedagogias corporais?

Com esse ‘quadro’ devidamente montado, aliado às leituras e investigações preliminares, foi possível delinear o objetivo geral da pesquisa que é: Analisar nas criações corporais e nas relações dos personagens do *World of Warcraft*, processos de fascínio e espetacularização do corpo como parte da construção de pedagogias corporais.

A partir deste objetivo geral foram montados um conjunto de objetivos específicos: a) Apresentar os significados das noções/conceitos de Fascínio, Espetacularização e Pedagogia Corporal; b) Identificar na criação, customização e nas relações das representações corporais dos personagens do *World of Warcraft*, processos de fascínio e espetacularização do corpo; c) Analisar em que medida os desempenhos e performances corporais (potência, aparência, vigor físico etc) das representações dos personagens do *World of Warcraft* dinamizam suas respectivas relações entre pessoas; e d) Identificar na construção e nas relações das

representações corporais dos personagens do *World of Warcraft* estratégias de visibilidade e como parte de construção de pedagogias corporais.

2.1 A Opção Metodológica.

Nossa pesquisa se debruçou sobre fenômenos sociais derivados principalmente do comportamento relacional dos indivíduos. Observamos como produziam suas narrativas de si através da produção de suas representações corporais entendidos como parte do processo de fascínio e espetacularização do corpo como espetacularização de si – esses lidos, por sua vez, como fundamentais para a produção de pedagogias corporais - e como dispunham para o convívio social *online* essas mesmas representações.

Com esse interesse de investigação optamos por utilizar na operacionalização desta pesquisa a abordagem qualitativa. Justificamos essa escolha por achar que essa “trabalha com um universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes” (MINAYO & GOMES, 2009, p. 21). É a percepção do fenômeno na sua conjuntura subjetiva no que se refere a produção de sentidos do sujeito dentro de um campo empírico onde é permitido e estimulado incessantemente a produção de ações e de representações simbólicas.

As pesquisas qualitativas não tem um padrão único porque admitem que a realidade é fluente e contraditória e os processos de investigação dependem também do pesquisador [...] para este, a epistemologia significa os fundamentos do conhecimento que dão sustentação a investigação de um problema. [...] O termo qualitativo implica uma partilha densa com pessoas, fatos e locais que constituem objetos de pesquisa, para extrair desse convívio os significados visíveis e latentes que somente são perceptíveis a uma atenção sensível. (CHIZOTTI, 2006, pp. 26-28)

A abordagem qualitativa busca contornar o aspecto subjetivo com cores de toda ação e prática social. A particularidade do nosso locus é que ele se apresenta na forma de um jogo de interpretação de papéis que por si só já estimula a prática de significados e de subjetividades, e também de uma rede social (no estímulo desse mesmo jogo à comunicação e interação intensa como parte da narrativa). O corpo na forma de um personagem (ou representação corporal) é, nesse caso, um veículo de ação, um produtor e reproduzidor de sentidos, de comunicação (de si e com o outro) e de interação (com a própria subjetividade e com o meio). São as relações em toda a sua intensidade que servem como um dos eixos desta pesquisa e por esse motivo

os fenômenos surgem de duas maneiras: a partir de uma observação do sujeito em sua subjetividade e de uma observação do sujeito com relação ao meio. E sobre essa descrição dos fenômenos subjetivos engajados com o social, Minayo & Gomes (2009) afirmam que

Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes. O universo da produção humana que pode ser resumido no mundo das relações, das representações e da intencionalidade e é objeto da pesquisa qualitativa dificilmente pode ser traduzida em números e indicadores quantitativos. (, p. 21)

Tratando-se de um jogo de implicação social, esse tipo de abordagem é a mais indicada no intuito de interpretar determinados aspectos psicológicos e comportamentais, cujos dados coletados não poderia mostrar-se *a priori*, apenas em revisões bibliográficas devido a sua complexidade. São dados não quantificáveis como valores, comportamentos, opiniões, experiências, atitudes, apreensões, expectativas, motivações, interpretações, aspirações etc. É um mergulho profundo no mundo dos significados das ações e relações humanas assim como requer nossa pesquisa. Ainda porque

A maioria dos estudos que se realizam no campo da educação é de natureza descritiva. O foco essencial destes estudos reside no desejo de conhecer a comunidade, seus traços característicos, suas gentes, seus problemas, suas escolas, seus professores, sua educação, sua preparação para o trabalho, seus valores, os problemas do analfabetismo, a desnutrição, as reformas curriculares, os métodos de ensino, o mercado ocupacional, os problemas do adolescente etc. (TRIVIÑOS, 1987, p. 110)

Para esta pesquisa foi feita a escolha do método descritivo para a análise dos dados e para a condução de todo esse processo. Segundo Macedo (2006) os fundamentos da pesquisa qualitativa se baseiam numa leitura interpretativa de todas as informações formadas no caminhar da investigação, em diversas oportunidades, e surgem em significados e acontecimentos, recorrências, índices representativos, fatos observados, contradições e ambiguidades.

A perspectiva descritiva se justifica pela forma como os próprios entrevistados se dispuseram frente às questões apresentadas onde se propuseram, em unanimidade, a descrever os fenômenos de forma detalhada principalmente quando questionados sobre sua visão sobre como se dão seus processos individuais de fascínio, espetacularização e relações corporais no jogo com suas representações. A ‘técnica’ descritiva tem o intuito de apenas descobrir a recorrência com que o fenômeno ocorre ou como ele se estrutura e funciona em um determinado processo, sistema, ou realidade.

A pesquisa qualitativa com apoio teórico na fenomenologia é essencialmente descritiva. E como as descrições dos fenômenos estão impregnadas dos significados que o ambiente lhes outorga, e como aquelas são produto de uma visão subjetiva, rejeita toda expressão quantitativa, numérica, toda medida. Desta maneira, a interpretação dos resultados surge como a totalidade de uma especulação que tem como base a percepção de um fenômeno num contexto. Por isso, não é vazia, mas coerente, lógica e consistente. Assim, os resultados são expressos, por exemplo, em retratos (ou descrições), em narrativas, ilustradas com declarações das pessoas para dar o fundamento concreto necessário, com fotografias etc., acompanhados de documentos pessoais, fragmentos de entrevistas etc. (TRIVIÑOS, 1987, p. 128).

A escolha portanto do método descritivo amparado pela observação fenomenológica justifica-se pela necessidade de se estabelecer uma descrição objetiva, a identificação e o registro das características ou demais variáveis que se inter-relacionaram com o fenômeno investigado. O caráter descritivo com os quais os dados foram tratados se mostraram eficazes não só para manter a imparcialidade necessária a todo empreendimento de verificação de dados, quanto movido pela necessidade de explicar o contexto e a ‘essência’ dos fenômenos e fomentar subjetividades.

Todo o despertar para a pesquisa, todo o entendimento sobre o funcionamento do jogo e de seu ambiente, todo o entendimento prático de sua narrativa, todo o processo de interação com os entrevistados, tudo foi conquistado não através da ação do pesquisador apenas, mas do empenho do ‘jogador-pesquisador’. A pesquisa participante foi, portanto, ‘uma exigência’ de nossa proposta de trabalho onde foi necessário criar um personagem não só para entender como funciona na prática o processo de fascínio e de espetacularização do corpo no ambiente do jogo, mas também para jogar, interagir, entender o que é e como funcionava a mecânica do jogo e de experimentar como funciona também a influência da cultura da visibilidade na dinâmica das relações do *WoW*.

2.2 O Desenvolvimento da Pesquisa

Desse processo se destacam dois momentos distintos, flexíveis e interligados que compuseram esta pesquisa: o primeiro deles foi um levantamento de nossas referências em livros, artigos, teses e dissertações, sites especializados etc. – era a realização da estrutura de nosso referencial teórico. Em mãos uma estrutura de pesquisa com o objetivo de investigar os processos de fascínio e espetacularização do corpo contidos em representações corporais e suas respectivas experiências sociais no *World of Warcraft*.

Diante do proposto era necessário estabelecer uma seleção de materiais diversos que se debruçassem sobre os conceitos de: fascínio, espetacularização e de pedagogias do corpo/corporais. Era necessário também esclarecer ‘de onde estávamos falando’ quando nos referimos a esses mesmos conceitos e por isso um capítulo dedicado a pontuar os conceitos de ‘fascínio’, ‘espetacularização’ e ‘pedagogias corporais’ que fizeram surgir subtemas (conceitos) adjacentes.

Outra pesquisa foi sobre o *World of Warcraft* na tentativa de demonstrar como estaria composta a arquitetura do jogo e identificando nele como se apresentam os processos de fascínio e espetacularização do corpo. Por último foram coletados materiais bibliográficos acerca da metodologia científica (pesquisa qualitativa, pesquisa participante e a classificação descritiva).

O segundo momento da pesquisa foi pontuado pela realização da observação dos usuários do *World of Warcraft* em suas interações dentro e fora do ambiente do jogo e das análises das respostas resultantes das entrevistas ao qual foram todos submetidos. Esse momento seguiu alguns passos: a) a aquisição do *software* do jogo e a criação de uma representação corporal para que assim fosse possível adentrar naquele ambiente e assim consolidar o nosso objeto; b) a observação de sites especializados sobre o *WoW* destacando os tutoriais oficiais; c) a montagem das entrevistas.

Essas entrevistas semi-estruturadas foram realizadas com um roteiro. Foram pré-agendadas e realizadas *online* via aplicativo *Skype* e gravadas via aplicativo “*Free Video Call Recorder for Skype*”. Tiveram como base um roteiro em forma de perguntas para respostas individuais. Nessa entrevista os atores tiveram a oportunidade de poder apresentar, em detalhes, dentre outras, como criavam suas representações corporais, como se apresentavam em seus processos de performance e desempenhos corporais no jogo, como se estruturavam suas relações e de que forma interagiam consigo mesmo e com os outros. A escolha pela forma semi-estruturada ofereceu não só a liberdade nas respostas como também proporcionou uma riqueza de detalhes como parte exigente de nossa investigação.

2.3 O Locus de Pesquisa.

A primeira justificativa sobre a escolha do locus de pesquisa está nas características próprias do gênero MMORPG que destacam a criação de representações corporais e a assunção de papéis para a inserção do usuário em mundos virtuais que estimulam a criação de ‘vidas sociais’ permanentes. Nesses espaços a

comunicação entre pessoas é ativa e realizada por diversos canais e as experiências corporais e sociais fazem parte da dinâmica do jogo. Outra característica importante dos MMORPG é a possibilidade atuações diversas nesses ambientes permitindo fluir todo um imaginário a partir do corpo que resulta em construções variadas de representações corporais.

Existe, *online*, inúmeros outros jogos do mesmo gênero com características bem próximas ao *World of Warcraft*, entretanto, foi justamente durante a prática desse jogo que surgiu o despertar para a nossa investigação. Esse jogo em específico ancorou os pressupostos de nossa pesquisa no que tange a apresentação de processos de fascínio e espetacularização do corpo, de demonstrações de performances e desempenhos corporais e de intensa relação entre pessoas.

O *World of Warcraft* é um ambiente virtual gigantesco. Mais do que um jogo, é uma rede social digital. A simulação de um mundo virtual complexo chamado *Azeroth* que possui uma civilização antiga e baseada no modelo de sociedade com arquitetura medievalista europeia entre o século XII e XIV povoada por heróis, seres imaginários, fantásticos e poderosos que interagem, se comunicam, intercedem na estrutura narrativa de si e de outros personagens e por consequência, de todo aquele mundo - essas características alimentam o imaginário das pessoas e estimulam a construção de subjetividades a partir dessas alegorias e fantasias e as pedagogias corporais se apresentam, conseqüentemente, através dessas figurações de fascínio e espetacularização nas representações corporais dos seus respectivos personagens.

Esse jogo proporciona aos usuários experiências ao corpo e experiências sociais a partir do corpo. Como experiências do corpo se destacam a noção de ‘corpo em potência’ (do poder ser, do corpo em projeção constante) representados pelo vigor, pela virilidade, pela força, pela sensualidade, pelo poder, pelas performances e desempenhos etc e essas experiências, mais do que ter o corpo como simples veículo para sua execução, se tornam uma possibilidade de vivências e aprendizagens corporais – aprendizagens a partir desse corpo e que na maioria das vezes só são possíveis nele. São essas, pedagogias corporais. A proposta do *World of Warcraft* é de uma experiência do corpo e de uma experiência social do corpo de forma ampliada e contínua.

Dentre outros motivos para a escolha desse como *locus* de pesquisa, destacam-se:

- a) Por acreditar que no *World of Warcraft* a dinâmica das relações sociais promovem com mais contundência, que outros jogos do mesmo gênero, uma experiência corporal e social mais profunda – que entendemos como pedagogias corporais;

- b) O *World of Warcraft* é o jogo *online* mais popular na atualidade com quase 6 milhões de jogadores espalhados pelo mundo tornando-o um campo mais amplo e referendado para a pesquisa e de material bibliográfico mais acessível;
- c) O cruzamento de seus servidores, entre oficiais e não oficiais, que oportuniza um fácil acesso ao jogo e aos jogadores e a sua convivência social;
- d) É um jogo que oferece diversos canais *online* para comunicação e interação intensa entre jogadores dentro e fora do jogo;
- e) As narrativas corporais de espetacularização e fascínio não são apenas oriundas de seus jogadores, mas estimuladas pela própria narrativa do jogo o que tornam esses elementos ‘naturalizados’ o que favoreceu a nossa investigação.
- f) A clara presença da cultura da visibilidade na dinâmica social do jogo que influencia nas construções corporais, nas relações e nas oportunidades de experiências sociais escalonadas de acordo com níveis e classes;

2.4 A Escolha dos Entrevistados

A seleção dos entrevistados se deu em duas situações: a primeira ocorreu no II GAMEPÓLITAN, grande evento sobre *games* realizado em Salvador-Ba em março de 2014 e na 1ª CCEXP – I *Comic Con Experience* realizada em São Paulo em Dezembro do mesmo ano. Nesses dois eventos foram criadas arenas exclusivas para aficionados em RPG e de MMORPG (incluindo o *World of Warcraft*) onde foi possível estabelecer contato com jogadores do gênero e abrir convites para pessoas interessadas em colaborar com a pesquisa.

A segunda situação foi mais específica e estabelecidas via *Facebook* e no site oficial do *World of Warcraft* no Brasil (us.battle.net/pt/) a jogadores através de seus respectivos perfis. Foram no total 64 jogadores (brasileiros, argentinos, colombianos e chilenos), devidamente catalogados por nome e e-mail.

Por se tratar de um número extenso de jogadores registrados, estabelecemos um primeiro contato via *e-mail* contendo a apresentação do pesquisador, dados sobre a pesquisa e um breve roteiro composto por perguntas (entre objetivas e subjetivas), no intuito de se estabelecer um perfil como pré-seleção (Apêndice II).

Dos 64 e-mails enviados aos contatos, apenas 23 responderam as questões e desses apenas 7 foram selecionados para participar da entrevista. Atribuímos o número baixo de pessoas que responderam ao e-mail a forma ostensiva ao qual a *Blizzard Entertainment*, criadora do *WoW*, trata de seus interesses com relação aos direitos autorais e de imagem. Essa informa que todo conteúdo exposto em seu site oficial/licenciado, assim como toda e qualquer imagem e produção dos *softwares* de seus jogos e expansões são de propriedade da mesma e com direitos garantidos reservados por lei pela DMCA (*Digital Milenium Copyright Act*).

Dessa maneira, toda produção de representações corporais, mesmo sendo uma ‘produção artística e intelectual’ de cada jogador, é uma propriedade da *Blizzard* que não autoriza a reprodução de qualquer material sem autorização prévia e documentada pela mesma². Assim, como medida para evitar qualquer transtorno com a política de privacidade da empresa, bem como para proteger a identidade virtual/perfil dos entrevistados de qualquer ação legal, optamos pela criação de identidades fictícias³ em substituição aos nomes verdadeiros dos jogadores e seus respectivos personagens.

O critério para chegar a esses derradeiros selecionados foi resultado das respostas do roteiro elaborado para estabelecer o seu perfil (Apêndice I). As perguntas 5 à 10 foram pensadas de forma bastante específica no intuito de se aproximar de forma inicial com as nossas questões de pesquisa. Essas tinham o caráter de investigar o nível de imersão do jogador, o diferencial sobre o *World of Warcraft* de outros jogos do gênero e principalmente com o objetivo de identificar, mesmo que de forma inicial, indícios que apontem nessas respostas os processos de fascínio e de espetacularização do corpo e sobre suas relações no jogo.

Tabela 1– Lista dos Entrevistados Selecionados

NOME	SEXO	IDADE	PROFISSÃO	CIDADE
RAN	Feminino	28	Prof de inglês	Salvador
AEGIR	Masculino	22	Analista de Softwares	Monte Santo -BA
TYR	Masculino	23	Programador	Salvador
FRIGGA	Feminino	24	Estudante e profª Dança	Salvador
BALDER	Masculino	26	Programador / TI	Salvador
MEILI	Masculino	24	Estudante e Programador	Salvador
HEIMDALL	Masculino	24	Estudante	Seabra -BA

² Ver essa descrição completa sobre uso e propriedade no endereço: <<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/infringementnotice.html>>. Acessado em: 09/05/2013.

³ Essas identidades para os sujeitos da pesquisa foram criadas a partir de personagens da mitologia nórdica.

Um outro critério de escolha foi pela opção em trazer o sexo feminino para o grupo de entrevistados para ouvir suas falas. Indiscutivelmente o número de jogadores é bem mais expressivo que os de jogadoras⁴ - apesar do número cada vez mais crescente de presença do sexo feminino atuando em jogos *online*. Era necessário mesclar as opiniões acerca do jogo e não fixar apenas sobre as opiniões masculinas.

2.5 A Coleta de Dados

Após a seleção, foram agendadas as datas dos encontros para entrevista que aconteceram no mês de fevereiro de 2015 de forma escalonada. Esses encontros foram registrados via aplicativo Skype com gravações de áudio e vídeo via aplicativo *Free Video Call Recorder for Skype* com média de duração de 50 minutos cada entrevista.

Esses encontros foram estabelecidos através de uma entrevista semi-estruturada com roteiro “em que o entrevistado tem a possibilidade de discorrer sobre o tema em questão sem se prender a indagação formulada” (MINAYO & GOMES, 2009, p. 64), com o intuito de oferecer total liberdade para os jogadores em suas respostas. Para Trivínõs (1987) a entrevista semi-estruturada é classificada, na pesquisa qualitativa, como melhor dispositivo de coleta pois

Segundo nosso ponto de vista, para alguns tipos de pesquisa qualitativa, a entrevista semi-estruturada é um dos principais meios que tem o investigador para realizar a coleta de dados. [...] Não obstante isso, apesar de reconhecer o valor da entrevista aberta ou livre, que não deve ser confundida com a entrevista não-diretiva, queremos privilegiar a entrevista semi-estruturada porque esta, ao mesmo tempo que valoriza a presença do investigador, oferece todas as perspectivas possíveis para que o informante alcance a liberdade e a espontaneidade necessárias, enriquecendo a investigação. (TRIVINÕS, pp. 145-146).

O roteiro serviu como orientação para a entrevista, entretanto, as respostas obtidas geraram mais perguntas adicionais e todas voltadas a temática e as questões que orientaram essa

⁴ Fontes: <www.us.battle.net/pt/> e <www.wowwiki.com.br>, acesso em: 19/09/2015. Representam dados do último censo realizado no início de 2015 no *World of Warcraft* sobre perfis ativos e não ativos. Vale salientar que esses sites não se responsabilizam por dados falsos ou incorretos dados pelos seus usuários. Apuram apenas a partir dos dados declarados pelos jogadores. Até mesmo nesta pesquisa foi possível identificar essa estatística: dos iniciais 64 jogadores cadastrados, apenas 11 eram mulheres.

pesquisa. Essas foram criadas no intuito de atender aos nossos objetivos e para responder os respectivos problemas de pesquisa.

Se tratando de uma pesquisa de ordem qualitativa aliado a natureza de um método participante, que me concedeu um entendimento maior sobre a dinâmica das relações no jogo, ao contexto de perguntas semi-estruturadas e ao comportamento 'livre e aberto' de alguns dos entrevistados, fez surgir espontaneamente durante as entrevistas algumas questões excedentes. Apesar de não estarem registradas no roteiro (ver Apêndice III), estão todas presentes na análise de dados e devidamente apontadas.

Outro dispositivo de coleta de dados foi a pesquisa participante, pois para atingir aos objetivos desse empreendimento e responder os seus respectivos problemas de pesquisa, especificamente por ter como lócus um jogo de aspecto sócio-relacional, foi portanto necessário caminhar junto e estar do lado de dentro, participar. Sobre a pesquisa participante, Minayo e Gomes (2009) a descrevem

como um processo pelo qual um pesquisador se coloca como observador de uma situação social, com a finalidade de realizar uma investigação científica. O observador, no caso, fica em relação direta com seus interlocutores no espaço social da pesquisa, na medida do possível, participando da vida social deles, no seu cenário cultural, mas com a finalidade de colher dados e compreender o contexto da pesquisa. (p. 70. grifo das autoras.)

A pesquisa participante não se limita apenas em atentar as atividades de determinados indivíduos ou comunidades, mas também participa ativamente delas, experimentando o que o outro experimenta e tendo as mesmas sensações que ele. A riqueza dessa vivência foi o que nutriu sobremaneira a resolução dos problemas propostos pela pesquisa e a análise dos dados coletados. Esse 'ver de dentro' se tornou praticamente uma solicitação 'promovida' pelo objetivo desse projeto.

Foi uma provocação, um desafio. Por mais detalhada que possa ser uma investigação a partir da fala dos sujeitos, nada se compara a pisar no mesmo solo e 'respirar o mesmo ar' que ele. Se perguntamos em nossa pesquisa sobre as pedagogias corporais como experiências derivadas dos processos de fascínio e espetacularização do corpo presentes nas construções corporais ou, indiretamente, sobre como se configuram os modos de ser dos sujeitos no jogo e suas relações, foi na prática do jogo e no convívio da atmosfera daquela sociedade que os usuários mostraram suas escolhas, seus comportamentos e suas percepções de forma mais aberta.

Além disso, por mais à vontade que o pesquisador deixe o seu interlocutor para responder à sua pesquisa, ainda assim será um 'estranho' naquele mundo. Porém, ao vislumbrar um 'pesquisador que joga', que

produz seu personagem e que está inserido naquele ambiente, a confiança, sentimento necessário à partilha de informações e muitas vezes de confissões, foi conquistada nessa relação. Sobre essa relação interna,

[...] serve como uma fórmula para o contínuo vaivém entre o 'interior' e o 'exterior' dos acontecimentos: de um lado, captando o sentido de ocorrências e gestos específicos, através da empatia; de outro, dá um passo atrás, para situar esses significados em contextos mais amplos. Acontecimentos singulares, assim, adquirem uma significação mais profunda ou geral, regras estruturais, e assim por diante. (CLIFFORD, 1998, p. 33).

Na observação participante, dessa maneira, a relação do pesquisador com seu objeto de estudo foi primordial para uma apreensão satisfatória do *modus vivendi* e *operandi* dos envolvidos, pois oportunizou vislumbrar certas minúcias e regularidades no comportamento daqueles indivíduos ou de suas comunidades ou qualquer outro tipo de agrupamento social que, permanecendo 'fora dele', não seria possível notar.

A perspectiva de uma pesquisa participante pôde render bons frutos à nossas propostas, pois nos orientamos pela perspectiva de análise dos fenômenos, produzindo uma visualização entre experiência e interpretação, pois “a experiência está intimamente ligada à interpretação [...]. Mas esse tipo de leitura ou exegese não pode ocorrer sem uma intensa participação pessoal, um ativo “sentir-se em casa” num universo comum” (CLIFFORD, 1998, p. 36).

A observação participante concordou imediatamente com os pressupostos do enfoque descritivo pesquisa por tentar empreender uma compreensão global da realidade do objeto. O 'ver de dentro' nos fez fazer parte do contexto de nossa observação e assim fez com que se permanecesse livre de pré-julgamentos por conhecer e por estar completamente inserido nas discussões e demais demonstrações pertencentes aquele ambiente.

Assim, a observação participante promoveu, indiretamente, uma 'suspensão dos juízos' não dando espaço para interpretações precipitadas, equívocos, ou deixando que nossas inclinações pessoais interferissem na análise dos sujeitos e na análise dos dados coletados. Jogamos e pesquisamos.

2.6 Para a Análise dos Dados

Após o processo de entrevista, se iniciou o processo de transcrição dos dados. Este, além de necessário para a análise dos dados foi também um momento de aprendizado imprescindível à

pesquisa no rever atentamente cada palavra dita e cada concepção, ideia ou conceito analisado ou proferido pelos entrevistados, e também nos demais conteúdos expressos de formas não-verbais. Afinal, “a linguagem aqui é um forte fator de mediação para a apreensão da realidade e não se restringe apenas à noção de verbalização. Há toda uma gama de gestos e expressões densas de conteúdos indexais, importantes para a compreensão de práticas cotidianas” (MACEDO, 2006, p. 103).

Nesse sentido a transcrição dos dados foi inclusa na perspectiva descritiva com relação a presença de fenômenos também na medida que proporcionou a observância de gestos, hesitações, alterações da voz, posturas corporais etc que por sua vez representaram, de certo modo, uma conjuntura de significados não-verbais relevantes à pesquisa por, junto às respostas, representar algum tipo de alteração (ou confirmação) de sentido a ser interpretado entre fenômenos, opiniões e conceitos.

Mas isso só foi possível graças a opção pela pesquisa participante que nos trouxe algumas ‘recompensas’ durante tanto o processo de coleta quanto na sua análise dos dados: a) primeiro se destaca pelo nível de proximidade entre entrevistados e pesquisador (que naquele momento era apenas mais um jogador) que trouxe para a entrevista uma liberdade em responder abertamente e sem filtros todas as questões; b) essa mesma liberdade fez com a linguagem através de expressões não-verbais pudesse se fazer presente e que também fizeram parte dessa análise; c) o acesso a canais exclusivos para usuários/assinantes do *World of Warcraft*, a exemplo dos tutoriais e chats entre jogadores que também foram alvo de nossa pesquisa de dados feitos de forma encoberta; d) pela ambientação do pesquisador sobre gírias e abreviações típicas criadas pelos usuários no ambiente do jogo e demais expressões e seus significados próprias deste espaço.

Além das entrevistas, um outro meio de analisar os propósitos contidos nessa pesquisa foi o debruçar sobre as produções imagéticas do *World of Warcraft*. Foram solicitados aos entrevistados, imagens (*screenshots*) dos seus respectivos personagens ao mesmo tempo que coletadas via internet imagens de representações corporais de diversos personagens aleatórios, além de imagens de algumas capas das expansões do *WoW*, dos modelos oficiais de arte conceitual de representações diversas do jogo e outras. O objetivo foi de utilizá-los como exemplo prático com o intuito de apontar nesses, os processos de fascínio e espetacularização do corpo e que ao mesmo tempo também ajudaram a compor dessa maneira, a própria análise

no decorrer das falas dos respectivos entrevistados e justificar aquelas criações corporais como protoforma de experiências e aprendizados sociais no próprio jogo.

Tanto às respostas geradas pelas entrevistas quanto da análise das imagens de representações corporais do *World of Warcraft*, foram todas realizadas a partir de uma perspectiva descritiva dos fenômenos na construção do conhecimento. O tratamento dos dados desta pesquisa não se limitou simplesmente de enfileirar uma totalidade de opiniões dos atores, mas tratou de explorar esse conjunto de informações e representações sociais e simbólicas porque,

na *descrição* as opiniões dos informantes são apresentadas da maneira mais fiel possível. Como se os dados falassem por si próprios; na *análise* o propósito é ir além do descrito, fazendo uma decomposição dos dados e buscando as relações entre as partes que foram decompostas e, por último, na *interpretação* – que pode ser feita após a análise ou após a descrição – buscam-se sentidos das falas e das ações para se chegar a uma compreensão ou explicação que vão além do descrito e analisado. (MINAYO e GOMES, 2009, pp.79-80).

Foram formas distintas de tratamento que, entretanto não se distinguiram por não haver delimitações sobre suas ações diante dos dados. Foi o tratamento dos dados o ponto de amálgama entre material coletado, propósitos da pesquisa e a fundamentação teórica constante na revisão bibliográfica; é também o ponto em específico de simultaneidade, entre pesquisador, pesquisa, pesquisado e a parte conceitual, em prol de uma coesão textual e de sentido ao que foi proposto.

Essa conjuntura interpretativa e analítica permitiu a percepção do emergir de uma espécie de interseção contidas tanto nas falas dos entrevistados quanto na observância dos produtos imagéticos também avaliados nesta pesquisa. Foram conceitos, observações, ambiguidades etc, e todos em estado de recorrência, que possibilitou a formação de um conjunto de grandes eixos temáticos divididos em temas (ou categorias):

Tema I - O Fascínio do Corpo nas Construções das Representações Corporais no *World of Warcraft*.

Tema 2 - A Espetacularização nas Performances das Representações Corporais no *World of Warcraft*.

Tema 3 – O Fascínio e a Espetacularização das Relações das Representações Corporais no *World of Warcraft*.

O primeiro tema observou nas construções corporais das representações dos personagens, processos de fascínio do corpo que evidenciam experiências vistas como parte da composição

de pedagogias corporais naquele ambiente; no segundo, a observação do processo de espetacularização do corpo e dos desempenhos corporais que produzem experiências sociais de visibilidade observados como pedagogias corporais; e no terceiro e último tema toda a dinâmica da vida social em grupos (guildas) do *World of Warcraft* vistas pelas experiências de trabalhos como produções espetaculares do corpo que também proporcionam aprendizados e experiências específicas originadas pelo corpo.

CAPÍTULO 3

O Corpo: do Fascínio, da Espetacularização e dos seus Aprendizados.

A base desta pesquisa está fixada na ideia de que processos de fascínio e espetacularização do corpo geram outros processos, representatividades e relações sociais que, conseqüentemente, promovem experiências de aprendizagem ao sujeito que só são possíveis na conjuntura dessas ações práticas/relacionais desse mesmo corpo. Dentro de uma cultura de visibilidade o corpo espetacularizado exerce fascínio sobre as pessoas e lhes oferecem vivências coletivas, até então não permitidas, que por sua vez possibilitam experiências sociais que resultam em um conjunto de ensinamentos e aprendizagens que aqui categorizamos como pedagogias corporais. Entretanto, para que nosso processo de investigação realizado se torne mais nítido no que foram as suas bases conceituais, é necessário esclarecê-los, de forma mais profunda, justificando nossa apropriação e referências acerca das noções de ‘fascínio’, ‘espetacularização’ e o que se entende como ‘pedagogias corporais’. Para tanto foram utilizados, como primários, os estudos de Prokop (1986) sobre a noção de fascínio, Sibilía (2008) e Debord (1997) e Bião (2009) quando falam sobre a espetacularização enquanto ligado ao fenômeno da visibilidade, e as contribuições de Couto (2007, 2010 e 2012b) quanto às suas apreciações sobre o corpo como dispositivo para experiências e aprendizados.

3.1 A Noção de Fascínio do Corpo.

Em nossa compreensão, o corpo pode ser observado de diversas maneiras, como: um dispositivo, um suporte, um substantivo, um objeto, uma representação, um símbolo, etc. Também por ser definido de várias maneiras no campo social, está inserido dentro do domínio da subjetividade que o coloca como ‘indefinido’ e melhor explicado enquanto ‘noção prática’, individual e produtora de sentidos. Assim o é na prática social que além dessas, também o determina como elemento de convergência simbólica e cultural. O sedutor do corpo está, dessa

maneira, justamente na sua importância enquanto objeto cultural e na sua indefinição conceitual que o mantém como ‘elemento’ pertencente a simbologia interpretativa de seu observador. E nesse contexto, enquanto símbolo, o corpo refere-se a um meio de externar a subjetividade e materializar tudo o que é fascinante ao sujeito. Daí questionamos, o que viria a ser ‘fascínio’? A partir dos seus sinônimos, assim fica definida a palavra ‘fascínio’ como: ‘[...] *fascinação*, encantamento’; sobre a palavra ‘*fascinação*’: ‘[...] Atração irresistível; fascínio. 2. Deslumbramento, encanto [...]’ e sobre o verbo ‘*fascinar*’, enquanto ação do fascínio, assim está posto: ‘[...] 1. Subjugar com o olhar: *a serpente fascina a sua vítima*. 2. Dominar por encantamento; prender com feitiços; dar quebranto a; enfeitiçar. 3. Atrair, irresistivelmente; encantar, seduzir [...] 4. Seduzir, deslumbrar [...]’ (FERREIRA, 1988, p. 613).

Segundo suas próprias definições acima, a palavra fascínio está definida, e/ou ligada, por duas outras ações ou contextos: a de ‘sedução’ enquanto promotora de encantamento, de atração, de deslumbramento e também definida pelo exercício dinâmico de ‘poder’ na medida em que o que fascina também controla, subjuga, enfeitiça, domina. Mas não seriam essas também qualidades práticas do corpo na ótica do comportamento e das relações? Não seria o corpo um ‘dispositivo’ próprio para o exercício prático de sedução e conseqüentemente de poder?

Dieter Prokop, cientista social, crítico do *mass media*, escreve sobre teoria da comunicação e da cultura e define o ‘fascínio’ como um conceito estudado e explorado objetivamente pelos meios de comunicação modernos, principalmente com relação a televisão e a propaganda quando desse se valem no intuito de buscar estimular o consumo de seus produtos e ampliar a sua audiência.

Prokop (1986) não define propriamente o conjunto de conceitos: ‘fascínio’, ‘fascinante’ ou ‘fascinação’, mas cita exemplos que levam a certo esclarecimento sobre seus respectivos significados dentro do que é produzido pelos meios de comunicação e direcionado ao grande público. Um desses exemplos está na compreensão de que nada, nesse ambiente, é naturalmente fascinante e sim criado com o objetivo de fascinar. O fascinante são criações artificiais com o intuito de criar uma ligação entre o que precisa ser consumido e quem pretende ser levado a consumi-lo através do poder de sedução, de encantamento gerados por uma teatralidade em ações impositivas de cima para baixo (PROKOP, 1986). Ele afirma que o fascínio é a criação de

[...] uma sensação de felicidade ao observar um bom quadro; como uma nova forma de reconhecimento das experiências que as pessoas já tinham dentro de si, mas que

ainda não as tinham visto reunidas desta forma; experiências que estavam dispersas e que se cristalizam na “recepção” (p. 156.)

Sendo próprio da recepção do espectador, como anuncia esse autor, o fascínio também pode ser visto como um sentimento despertado naturalmente por ações, situações, espaços, sensações etc que geram prazer ao sujeito. A cultura da visibilidade diante da vida social, nesse contexto, pode ser analisada como uma geradora de experiências com o intuito de produzir a sensação de fascínio através de elementos fascinadores nas pessoas e não de despertar essa emoção nelas. O fascínio é o reproduzir, por meio da técnica, sensações e experiências sedutoras para o indivíduo.

Essa sedução e esse encantamento leva o indivíduo, fascinado a um momento de suspensão, de êxtase total diante do que se apresenta diante de si; é o momento em que o sujeito se isola do mundo e cria uma realidade dentro da realidade em que se encontra em estado de harmonia e satisfação. Dessa maneira, para o próprio Prokop (1986), o fascínio pode estar em produtos artificialmente construídos ou em momentos específicos. Mas independentemente de seu modo de criação, o fascínio, o fascinante, coloca o indivíduo distante do mundo e próximo a si mesmo em suas experiências, no outro.

O fascínio não é algo manipulador – não manipula o indivíduo. A manipulação se sobrepõe, subjuga, anula o indivíduo, enquanto o fascínio exige o seu ‘ego desperto’ (PROKOP, 1986, p. 149). Ou seja, a presença da subjetividade do sujeito se faz presente; enquanto a manipulação sugere controle total, o fascínio precisa do sujeito por meio de seus desejos para que haja a aproximação e o encantamento. Por esse motivo o que se questiona não é o que é fascinante, mas o que nos fascina.

Para Prokop (1986), no contexto dos meios de comunicação de massa, o fascínio é desperto no sujeito de forma artificial que o torna, por si só, uma mentira. No entanto, é algo produzido de forma bastante eficaz e que garante o seu objetivo em entreter, chamar atenção do indivíduo e fideliza-lo. Tudo é cuidadosamente pensado no intuito de cativar a atenção no despertar de sentimentos ao se criar situações que promovam o alvorecer de sensações, emoções.

Por esse motivo, os meios de comunicação criam seus produtos fascinantes por meio de pesquisas de opinião, enquetes, estudos de perfis de consumidores etc que determinem o que se quer ver, o que se quer consumir. São determinadas categorias de consumo localizadas em elementos de satisfação, de encantamento, de sedução pertencentes ao domínio pessoal e

subjetivo, objetivando recriar o fascinante para o 'eu'. Criam-se então artificialidades fascinantes no intuito da satisfação, da sedução, do domínio e da visibilidade.

É o que acontece com a reprodução de modelos corporais celebrados socialmente. Em seus estudos, Couto (2007, 2009 e 2012b) mostra, dentre outros, a busca incessante em criar artificialidades corporais seja por meio de fármacos, pelo esforço da atrofia muscular, por intervenções estético cirúrgicas para o alcance do corpo perfeito. São criados artificialismos corporais que simulam potência, desempenhos, eficiências em um mundo pautado pela visibilidade e por um cotidiano de ritmo acelerado que exige dos corpos dos indivíduos cada vez mais performances e resistências.

Entretanto, o que é possível enxergar mais além, a partir das pesquisas de Couto, é que toda construção, formatação, medicação, alteração, acoplagem, intervenção corporal não é somente para a construção de eficiências corporais e desempenhos, mas são também produções para as visibilidades. Com isso ele aproxima, de certa forma, a noção de corpo ao conceito de fascínio ao mostra-lo como uma espécie de dispositivo cultural e social eficaz para a produção de visibilidades pelo encantamento. E nessas produções o corpo se aproxima também da noção de fascínio ao passo que essas respectivas construções ou reconstruções, estruturações ou reestruturações corporais pretendem, artificialmente como observou Prokop (1986), despertar o fascínio do outro.

A noção da mecânica da produção de fascínio pelos meios de comunicação analisados por Prokop e a produção de corpos fascinantes observados por Couto se fazem presentes no *WoW* e o exemplo está na criação, por exemplo, de personagens *blood elfs*. Na opinião da grande maioria dos jogadores de *WoW*, principalmente os norte-americanos e os europeus (segundo observações em fóruns do jogo e de informações de sites especializados), a raça *blood elf*, principalmente das representações corporais femininas, é a mais procurada para o processo de criação de personagens. Isso porque esses modelos corporais são os mais celebrados socialmente no ambiente do jogo por possuírem características físicas específicas, que exercem maior poder de fascínio, principalmente de ordem sexual, por entre os jogadores⁵.

Nas criações de representações corporais no *WoW* é possível analisa-las, também, como produções de fascínios (ou produtos para fascínios). Toda representação corporal não é criada

⁵ Informações geradas a partir de dados estatísticos pela fonte: <www.worldofwargraphs.com>. Acessado em: 17/07/2015.

apenas para pertencer a ‘mundos persistentes’⁶ de jogos *online*, mas também com o intuito, a partir da inserção totalitária própria da cultura da visibilidade, de encantar, seduzir, de dominar o outro de forma fascinante a partir do contexto das subjetividades.

Na arte, o belo aristotélico, dentre outras coisas, é o simétrico, o harmônico, mas também o ‘harmonizador’. Prokop (1986) se utiliza dessa mesma expressão para explicar, nas produções dos meios de comunicação, que o fascinante é também o harmônico. Isso porque o fascínio é a emoção congelada de um momento; é quando o belo externo se harmoniza com o belo interno, com o subjetivo do sujeito que instantaneamente se alinham. Dessa forma, o fascinante é o harmonioso para o eu.

Se para o ‘eu’ o mundo, o social, a própria relação entre sujeito e objeto estão em permanente caos, tensão, conflito, contradições, enfrentamentos, marcados pela instabilidade, o fascínio é o momento de estabilidade do sujeito em que ele se reconhece no que está fora dele. Imediatamente ele está inserido, ligado ao que está fora de si; o fascínio é o momento, portanto, em que o sujeito se encontra consigo mesmo - afinal só existe conexão com algo que faz sentido para o ‘eu’. Algo que de certa forma já foi, em algum momento e/ou circunstância, experimentado por ele.

O fascínio é, dessa forma, quando se reconhece no belo, no harmonioso, no sedutor para si mesmo, no que está fora de si. A harmonia é o (re)encontro – e isso é o fascínio. A experiência do fascínio/fascinante ensina que a harmonia com o mundo exterior não existe; só existe estabilidade, harmonia com o ‘eu’. Tudo que fascina o homem é o que ele reconhece de si no que está fora de si, e que represente sua vontade, seu desejo, seu instante em um instante.

É por esse motivo que Prokop (1986) diz que temos apenas “momentos fascinantes” (p. 149) onde nos harmonizamos, nos fascinamos com uma música, com um filme, com um sabor, com um gesto, com um momento, com algo belo, etc. e que os meios de comunicação tem a capacidade de reproduzi-los com igual competência para produzir assiduidade, audiência. Nas entrelinhas dos escritos de Couto, é possível analisar que o corpo é uma forma, uma maneira, uma possibilidade de aproximação com o ‘belo’ do outro ao passo que, modificado, tem o

⁶ *'Mundo Persistente'* (ou *'Mundo Virtual Persistente'*) é uma expressão usada por Edward Castronova (2005) e refere-se principalmente aos MMORPG que se configuram como mundos alternativos que estão em pleno funcionamento, em atividade, mesmo quando o seu participante está *offline*. Diferente de outros jogos ele não tem fim por se tratar de uma vida social contínua.

objetivo de fascinar, de ser visível, de também produzir atenções, audiências com as demonstrações de eficiências corporais.

O corpo é uma forma de se estabelecer uma harmonia, uma reconciliação com o belo – o corpo se tornou um produto próprio do ‘belo cultural’; é uma forma individual de fascinar, de chamar atenção, de produzir audiências, visibilidades. O corpo é uma forma de produzir ao outro esses mesmos ‘momentos fascinantes’ ao qual se referiu Prokop e é eficiente, como conclui Couto, ao passo que em si produz visibilidades.

Nas relações sociais do *WoW*, o fascínio nas representações corporais está no objetivo ao qual os corpos estão sendo produzidos. Isso porque nesse ambiente, o fascínio é também sinônimo de poder. Ao seduzir, ao encantar, um corpo demonstra uma qualidade de superioridade diante do outro e nesse momento de reconhecimento, existe o controle, o exercício de poder na prática. Mesmo que isso ocorra por um breve instante, por um centésimo de segundo, já se estabeleceu, o encantamento, uma relação de poder e ao mesmo tempo de persuasão que será a referência para o estabelecimento de futuras relações nesse ambiente.

Não existindo essa ligação, essa sedução, esse exercício de poder, esse alinhamento entre sujeito e objeto, a relação não se consolida ou será feita em termos proporcionais (quanto maior o fascínio exercido, maior o nível e a qualidade das relações e vice-versa). É nesta medida que buscamos em nossa pesquisa captar nas representações corporais dos personagens do *WoW*, a presença da noção ou do sentimento de fascínio que se tem sobre o corpo nas relações sociais deste mesmo ambiente.

O fascínio exercido pelas produções dos meios de comunicação, segundo Prokop (1986), se estabelece no sujeito ao ‘brincar’ com o real e o imaginário relativo à realidade das coisas. O fascinante não é o que se vê, ou o que se mostra, ou o que é percebido pelos sentidos *a priori*, mas é o que é estimulado como ‘possível realidade’, velada, que desperta a criatividade do receptor, e sempre a partir de suas próprias experiências. O autor atenta para uma inclinação voyeurística pelo escondido que estimula as sensações, aguça a curiosidade e mantém a atenção, o fascínio das pessoas.

No *WoW* isso se materializa de forma curiosa e ligada diretamente a perspectiva sexual. Ver a disposição daqueles corpos performáticos construídos para desempenhos, eficiências, demonstrações constantes de poder, de sedução e de sensualidades por si só já exercem poder de fascínio nas pessoas. Entretanto, são personagens, construções corporais comandadas por pessoas. Mais do que representações corporais, é também a materialização, tradução,

transferência de ‘toda’ a subjetividade do seu ‘jogador’ - e nesse caso o que fascina é saber se o comportamento virtual é o mesmo comportamento do indivíduo fora do ambiente do jogo, se a aparência corporal de ambos se equivalem e se a disponibilidade para as relações (todas, principalmente sexual) é a mesma entre personagem/jogador.

O direcionamento dado por Prokop (1986) sobre a noção de fascínio, despertou interesse em nossa pesquisa também por sua ligação ao que se determina como o seu inverso: algo pode ser extremamente fascinante e na mesma medida ser cansativo, ou seja, deixa de fascinar. Para esse autor os produtos feitos para fascinar carregam consigo o germe de sua própria obsolescência fazendo com que fascínio e tédio inexoravelmente caminhem sempre juntos. O problema dos produtos criados para fascinar, afirma o autor, é que eles ‘não se aprofundam em seu próprio objeto’ (PROKOP, 1986, p. 152). Eles apenas ‘formalizam as coisas belas e estimulantes. [...] os esquemas permanecem sempre iguais’ (Idem).

Muitos dos produtos ‘frequentemente consumidos são simplesmente cansativos. Esta não é apenas uma impressão subjetiva. O público de fato se entedia’ (idem). Sendo criados para fascinar, esses ‘produtos’ se concretizam, se norteiam a partir da perspectiva da temporalidade. Se o fascínio ocorre dentro de uma brevidade na relação entre sujeito e objeto, se pensa que não é necessário um aprofundamento de suas bases, de seu objeto como prevê o autor. Criado, o fascinante já está, de certa maneira, natimorto.

O momento do fascínio é dado, como já dito, num instante. O período de gôzo, o ‘tremor’ produzido pelo prazer, o ‘espasmo’ de quase semi-inconsciência é instantâneo. Depois disso, todo tempo de contato já não produz tanto prazer e o encantamento vai arrefecendo. Tudo vira rotina, tudo vira tédio, tudo é normalidade. Nenhum fascínio é feito para durar, nenhum prazer é para a eternidade.

Couto (2012) não se refere especificamente a expressão ‘fascínio’ e tampouco ao ‘tédio’, mas ilustra que o corpo é, na cultura do espetáculo, uma espécie de dispositivo social utilizado para as relações com a necessidade de estar sempre disposto a demonstrações performáticas de todo tipo no intuito de promover visibilidades quando afirma que ‘a todo instante, somos convidados a administrar a própria aparência, a superar, redesenhar formas físicas [...] tornou-se imperativo ter um corpo camaleônico, sujeito ininterruptamente às transformações aceleradas’ (pp. 110-120). A beleza que produz visibilidades precisa ser constantemente renovada.

Essa ‘administração da própria aparência’ ao qual Couto se refere é uma imposição social baseada no culto a beleza corporal no intuito de promover audiências de si. São interdições das

mais variadas que promovem, ou sugerem, desempenhos, performances e eficiências. Ele escreve que,

Os estereótipos de beleza, as regras capazes de garantir a saúde corporal e as diversas técnicas para que cada um administre a metamorfose adequada de sua imagem são continuamente difundidos e servem de referência estética. [...] Assim, os homens e mulheres se submetem cada vez mais às estratégias forjadas pelas técnicas para acentuar e criar, com precisão muitas vezes cirúrgicas, a beleza desejada. (COUTO, 2012, pp. 120-121)

Essa submissão pela busca de uma beleza desejada, típica dos modelos sócio-culturais contemporâneos, a que se refere Couto, não é somente uma busca do indivíduo, um desejo pessoal, mas uma solicitação da vida coletiva. A busca pelo corpo perfeito é também a busca pelo poder de fascínio – o corpo que fascina é aquele que desperta sentimentos ou emoções a partir de sua beleza estética, mesmo padronizada.

Uma das eficiências desses corpos, portanto, está no seu poder de fascínio porque ‘somos condenados à beleza, a plasticidade sedutora dos corpos. É preciso comprar o modelo de beleza do momento, é necessária uma vida que cultive o prazer em se embelezar’ (COUTO, 2012, p. 122). A sedução ao qual se refere o autor, pode ser entendida como um exercício de seu poder de fascínio. Entretanto é uma beleza que fascina e que está condicionada a modelos midiáticos que também entediam. A sedução, o encantamento, o fascínio por esses corpos tem a sua validade garantida até o surgimento do próximo modelo corporal ou da próxima moda em intervenção estético corporal - toda produção corporal contemporânea, de certa forma, é assombrada pelo fantasma de si mesmo.

No contexto do *WoW* as especificidades sociais acerca do corpo são as mesmas a que se refere Couto. A vida social nas comunidades do *WoW* são influenciadas nitidamente pela plasticidade estética das representações corporais. As relações sociais nesse ambiente são determinadas pelas eficiências, pelos desempenhos e pela aparência. A *Blizzard* cria mecanismos de customização corporais para atender a essa demanda social que leva os jogadores a buscar construir seus personagens no intuito de, referindo-se a questão da aparência física, seduzir, fascinar os outros jogadores a partir dessa mesma plasticidade corporal. As relações sociais nesse ambiente também dependem disso.

No *WoW* é necessário determinar-se a partir da beleza plástica dos corpos se quiser lograr êxito em um ambiente que em sua própria narrativa estimula a vida social de pessoas de forma relacional, associada. Assim como referiu-se Couto sobre as exigências sociais relacionais

mediadas pela sedução, pelo poder de encantamento através do corpo e sua instabilidade e na sinonímia entre fascínio e tédio que fala Prokop (1986), está a realidade social do *WoW*. Essa que exige uma renovação constante da estética de seus personagens com o intuito de continuar o seu poder de fascínio, fugindo do fantasma da obsolescência de si mesmo. O tédio, portanto, também está presente no *WoW*.

No fim das contas tudo se resume ao corpo. Seja pela satisfação material, seja pela aquisição de capital social, pelos desejos de ordem sexual, pela busca nas relações, pela atenção etc, tudo se resume, na contemporaneidade, de certa maneira, ao corpo. É uma busca constante pela aparência e para potencializar suas performances por meios de acoplagens biônicas ou pelas dosagens químicas; as narrativas de si se tornaram as narrativas do corpo e as narrativas do corpo são as narrativas culturais e coletivas que se mesclam as do próprio indivíduo. E dessas construções simbólicas vem o incentivo de querer experimentar outras narrativas em outros corpos vivenciando novas experiências fascinantes em outros modos de ser fascinadores.

A vida nas redes inaugura um campo profícuo para experimentações corporais fascinantes e para a inauguração de novos prazeres mediados em corpos igualmente celebrados e que dentro da cultura da visibilidade se tornaram cada vez mais performáticos. A busca pela visibilidade leva o corpo a desdobrar-se em si mesmo nos seus desempenhos que se configuram como verdadeiros processos de espetacularização de si. Nas vidas e nos prazeres mediados por dispositivos digitais, aliados ao processo cultural de produção de visibilidades, o corpo é o ‘veículo’ de aparição social mais eficaz e se espetaculariza em busca de atenção e de experiências. Mas qual o significado de espetacularização? O que viria a ser um corpo espetacular?

3.2 A Noção de Corpo Espetacularizado.

A partir das reflexões do tópico anterior, o fascínio pode ser entendido como um conjunto de sensações exercidas como atração, encanto, sedução etc, despertado no outro; é o encontro consigo mesmo, no outro, ao reconhecer-se nessas mesmas sensações. Relativo ao corpo em nossas discussões, o fascinante é o construído por meio de intervenções, alicerçado por valores

simbólicos e subjetivos, com o intuito de, dentre outras coisas, estimular a criação de uma audiência de si por meio de um processo de encantamento, sedução etc.

Portanto, uma via de mão dupla: o fascinante está para o observador que é despertado, seduzido pelo reconhecimento e reencontro com o ‘seu belo’, e o fascínio que se refere ao observado é o que tenta recuperar, a qualquer custo, o seu poder de sedução perdido diante do outro.

A noção de fascínio está ligada a noção de tédio ao passo que o fascinante, principalmente quando relativo ao corpo, está localizado em um momento de ‘transe’, de encantamento total diante do belo/beleza. Esvaído esse instante, tentando manter ou reavê-lo, precisa ser frequentemente revisitado, revitalizado, reconstruído. Com isso podemos afirmar que não se reconstrói o corpo, mas sim se reconstitui o seu poderio de fascinar; o que se busca é reaver o poder de fascinar o outro. Daí surge a necessidade de se espetacularizar, ou seja, de criar em si artificios fascinantes para o fascínio.

No *WoW*, a cultura da visibilidade é presente na dinâmica da vida social de seus personagens e o poder de fascínio do corpo é reestruturado, também, através de processos de intervenção da técnica (COUTO, 2012). A espetacularização do corpo, também nesse ambiente, é uma forma de reestabelecer o poder de fascínio sobre o outro; é colocar o corpo em evidência para produzir visibilidades. Mas para um maior entendimento sobre como se configura esse processo de espetacularização corporal, é necessário entender o que significa essa expressão. Assim, o que vem a ser uma ‘espetacularização’?

Na ausência de seu significado, se recorre aos seus correlatos. Assim, “Espetáculo [...] *sm (lat. spectaculu)* 1. Tudo o que atrai a vista ou prende a atenção. 2. Vista grandiosa ou notável. 3. Qualquer representação pública que impressiona ou é destinada a impressionar a vista por sua grandeza, cores ou outras qualidades [...]” (Dicionário Michaelis Online⁷). Na sua tradução, espetáculo é, a grosso modo, tudo aquilo que se constitui como grandioso e que chama atenção para si por impressionar.

A expressão ‘espetacularizar’, mesmo apresentando-se como um verbo, não é facilmente encontrado seus sinônimos em dicionários de suporte físico sejam os mais antigos, ou os contemporâneos, assim como a sua correlata ‘espetacularização’. Ambas se tratam de uma expressão ou noção mais contemporâneas e com seu uso mais específico no campo das mídias televisivas, principalmente quando se discutem sobre os meios de comunicação em algumas de suas ‘atribuições’, ou de autores que discutem sobre os fenômenos culturais de massa.

⁷ Site: < <http://michaelis.uol.com.br/>>, acessado em 12/04/2015.

Guy Debord (1997) fala da ‘sociedade do espetáculo’. Trata, principalmente, de toda produção dos meios de comunicação de massa, vendidas como produções culturais, que se rendem ao processo industrial de consumo de cultura. Tudo é criado como um substrato, uma representação de si mesmo e vendido sob a forma de espetáculos com o intuito de impressionar, de fascinar para, conseqüentemente, embalados como pacotes culturais, serem consumidos. Para Debord, o espetáculo se tornou um processo convergente e totalitário a ponto de se expandir para a política, para as ideologias, para a publicidade e até mesmo no nível individual por nortear aspectos comportamentais do sujeito e a noção de si – tudo pode, e é transformado em mercadoria, reduzidas a alegorias e prontas para serem consumidas.

Apesar de noções próximas, Debord (1997) não se refere exatamente a palavra ‘espetacularização’, mas se refere ao ‘espetáculo’ enquanto um processo cultural transformador. Já Sibilia (2008), trata da espetacularização como, dentre outras, parte da cultura da visibilidade e da gestão da imagem social de si na sociedade contemporânea. Sibilia (2008), ela mesma, se reporta a Debord quando gerencia esse conceito e afirma que:

Há quatro décadas, quando Debord deu a conhecer suas reflexões, ainda estava se delineando no horizonte a espetacularização do mundo que agora vivenciamos com tanto estrépito. Por isso são tão valiosas suas observações acerca das relações que se mercantilizam ao ser mediadas por imagens; bem como a passagem do *ser*, para o *ter*, e deste último para o *parecer*, deslizamentos que acompanham a ascensão de um tipo subjetividade cada vez mais espetacularizada, o triunfo de um modo de vida inteiramente baseado nas aparências e na transformação de tudo em mercadorias. (p. 268)

Essa aproximação entre Debord (1998) e Sibilia (2008), nas suas respectivas construções sobre as noções de ‘espetáculo’ e ‘espetacularização’, são caras a nossa pesquisa. Isso porque a apropriação de nossa tese sobre Debord, incide nas suas verificações acerca do ‘espetáculo’ enquanto processo produtor de consumo e sobre Sibilia nas suas observações da ‘espetacularização’ enquanto produção de si para visibilidade e conseqüentemente, também para o consumo do corpo como consumo de si.

Na citação, Sibilia (2008) fala de um contínuo que vai do ‘ser’, para o ‘ter’ e finda no ‘parecer’. Mas com o advento das tecnologias digitais, nas relações mediadas digitalmente principalmente nas redes sociais digitais, como escoamento de toda produção de visibilidades na cultura de gestão do ‘eu’, a essa tríade se pode incluir mais uma noção bastante familiar a nosso tempo: a de ‘aparecer’ – essa como parte da presença irrevogável do estatuto, ou ditadura, do ‘eu’.

A sociedade com ‘vidas persistentes’ do *WoW* não se difere do que ocorre na vida fora de seus domínios. Em *Azeroth* é possível perceber as urgências do ‘eu’ que saltam do ‘ser’ direto para o ‘aparecer’; sua estrutura social e sua dinâmica comportamental em agrupamentos sociais variados solicitam que o indivíduo seja identificado por sua habilidade de representar a si mesmo em processos de espetacularização. O corpo espetacularizado de um personagem é um conjunto de simbolismos ao mesmo tempo que um produto a ser destacado visivelmente e consumido. No *WoW* existe um imbricamento entre as propostas de Sibilía e Debord onde se confundem e se mesclam a esfera individual e a coletiva, uma influenciando o comportamento da outra e que confundem ou agrupam o público e o privado.

Esta pesquisa vê, portanto, a espetacularização dentro do contexto da cultura da visibilidade e do gerenciamento do ‘eu’ (o individual no coletivo e vice-versa) - e na nossa reflexão e investigação como espetacularização do corpo - como parte de um processo de (re)construção ou (re)formulação corporal contínua com o intuito de reaver, ou manter, a perspectiva de fascínio sobre o outro visando uma projeção de si tanto para o reconhecimento quanto para experiências sociais diferenciadas que proporcionam o que chamamos de pedagogias corporais. Ainda no campo das derivações e significados a serem observados, a partir das observações nesta tese se faz necessário estabelecer a distinção entre ‘espetacular’ e ‘espetacularizado’. Há uma diferenciação entre estes vocábulos por conta dos sentidos de seu uso, acerca do corpo, na pesquisa: o corpo espetacular no *WoW* refere-se aquele corpo que tem em si (ou adquiriu) a capacidade de executar performances corporais espetaculares ou é possuidor de habilidades especiais que o mantém destacado dos demais e que podem produzir desempenhos acima da média em missões, combates em geral; quanto ao corpo espetacularizado, refere-se aquele corpo que no intuito de ampliar sua visibilidade e estabelecer novas experiências sociais, se faz valer em intervenções que resultam em alterações corporais, gerando e gerenciando audiências sobre si naquela vida social.

A noção de ‘corpo espetacularizado’ é derivada de interpretações particulares como as vistas, por exemplo, nas leituras de Couto (2007, 2010 e 2012b). Este autor revela uma estética corporal contemporânea que se pronuncia em intervenções sobre a carne de toda ordem, na presença da técnica que cria e estimula vigor, virilidades, fascínios, potências corporais que mostram a urgência do corpo em representar-se em eficiências e desempenhos cada vez mais supra-humanos; está também na produção ‘performances e felicidades’ em pílulas prescritas em receituários médicos etc. O espetacularizado está para as demonstrações.

Todas essas ‘produções e estímulos corporais’ não são feitas para um enclausuramento no privado ou para sua exibição entre quatro paredes, tampouco criadas apenas para ser contempladas diante do espelho, mas para um mundo de audiência, um mundo de visibilidade. Portanto, diante da presença e da influência da cultura da visibilidade, toda e qualquer intervenção sobre o corpo, direta ou indiretamente, consciente ou inconscientemente, pode ser observada como processo de espetacularização de si para a vida social.

No caso do *WoW*, a partir do contexto das relações entre pessoas e seus personagens em grupos sociais, tanto o espetacular quanto o espetacularizado foram observados da seguinte maneira: **a)** o ‘corpo espetacular’ foi visto e analisado nas práticas corporais demonstradas nos combates entre personagens observando-se suas performances, habilidades, desempenhos e resultados. Isso porque nos MMORPG a perspectiva da visibilidade é também observada pelos números (por se tratar de um jogo que resulta em *rankings*, classificações, colocações, níveis etc) e **b)** o ‘corpo espetacularizado’ que foi localizado e analisado como exigência social pela beleza física, pela boa aparência de suas representações corporais. Isso porque nesse jogo a aparência do corpo (a beleza estética como produção performática) serve como determinante para o êxito da vida social do jogador. Esses foram portanto observados como estratégias de visibilidade que somadas, auxiliam na aquisição do capital social do indivíduo, além de alavancar o seu *status* social nesse ambiente que por sua vez resultam na extensão de suas relações e experiências sociais também fora do jogo.

Durante as investigações desta tese, a espetacularização corporal no *WoW* foi vista tanto como ‘processo’, quanto como um ‘fim’ - interligados. Enquanto processo, por se tratar de uma dinâmica constante nesse ambiente ao passo que o indivíduo busca incessantemente revigorar o seu poder de fascínio por meio de suas mudanças corporais, e enquanto um fim, ou finalidade, devido a imersão do sujeito na cultura da audiência que estimula ser ele mesmo audiência através da espetacularização de sua representação corporal.

O conceito de espetacularização utilizado nessa pesquisa está, portanto, principalmente vinculado com o conceito de espetacularização ao qual se refere Sibilía (2008) que o coloca como parte integrante do fenômeno social das visibilidades que é localizado tanto dentro quanto fora das redes sociais digitais. Entretanto, não se pode negar que, enquanto parte integrante de uma cultura dominadora e totalizadora, a visibilidade ganha maior volume quando observada no domínio do ciberespaço perpetrada pela disseminação e acesso a dispositivos digitais, como conta Santana (2014):

O advento tecnológico favorece as ações do tornar visível e o status de valorização social à luz da projeção midiática [...]. O valor, significado do sujeito e seu reconhecimento social estão intrinsecamente vinculados às estratégias que utiliza nos espaços de mídia [...] que popularizam o acesso à internet, o alcance do visível como capital social e, imbricadamente, se tornam, também, populares. Neste sentido, as redes sociais digitais serão aqui contextualizadas, na qualidade de elemento da cultura contemporânea e artefato que possibilita a visibilidade mediada em escala mundial. (SANTANA, 2014, pp. 59-60).

O corpo entra no fluxo da visibilidade. Se fora das redes o destaque era para o corpo celebrado midiaticamente que por esse motivo era carregado de valores e de um capital social, convidado para o ambiente *online*, esse mesmo corpo também busca angariar esses mesmos valores para si. E em um ambiente onde milhares de pessoas amplamente interconectadas e visíveis para um mundo de audiência, ser notado é um capital social necessário fazendo com que o corpo, esquecido, se torne agora visitado e consumido. Então se criam estratégias de visibilidade como a espetacularização para que esse déficit de atenção seja sanado, ou melhor, preenchido.

A observação dessa pesquisa é para a espetacularização de si com base no contexto das ‘intervenções’ corporais que buscam um resgate do poder de fascínio para o outro com o intuito de estabelecer visibilidades de si no espaço virtual do jogo. A espetacularização nos interessa no contexto da vida social no *WoW*, assim também como se caracteriza nas redes sociais digitais, por conta da forma como o indivíduo se apropria desses espaços visando, concordando com Santana, uma maior amplitude em tempo real de suas ações de visibilidade para maior obtenção de capital social.

Se estar em evidência, chamar atenção, ser identificado, lembrado, desejado, preterido pelo que o corpo demonstra, se torna uma espécie de ‘jogo comum’ na sociedade, da mesma maneira se comporta a dinâmica social do *WoW* - o visível é o lembrado e se lembrado precisa ser desejado. O narciso a ser conquistado é o do outro.

Entendo que, para alcançar visibilidade, especialmente na rede, não é suficiente apenas publicizar conteúdo. São fundamentais estratégias que tornem as informações visíveis, rastreáveis e interpretáveis. Mídia, espetáculo e performance são elementos que constituem, fundamentalmente, a cultura contemporânea. [...] Nessa perspectiva, identidades, modos de ser e viver, além das estratégias de narrativa que constituem a organização da vida em sociedade, são tramados, tecidos e imbricados no universo das mídias digitais. Essas mídias parecem instituir novas maneiras de ser, agir e interagir, originando uma visibilidade (SANTANA, 2014, pp.76-77)

No *WoW*, vemos nas ações acerca das alterações corporais nas representações dos personagens, como mudanças de narrativas de si. E essas narrativas que se localizam como modos de ser do

indivíduo, se apresentam, todas, com o objetivo de espetaculariza-se. Afinal, na sociedade do consumo a esfera pública que é baseada hoje na lógica do espetáculo, o que permanece “não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas mediatizada por imagens” (DEBORD, 1997, p. 9). O corpo, representado pela sua superfície, para estar em evidência, precisa habitar o espetacular que o faz se estabelecer em performances que mereçam ser notadas e acompanhadas.

Isso porque “na cena cibercultural, onde a visibilidade é um valor almejado, a importância do sujeito e o reconhecimento de sua existência estão associados, implicados à habilidade e potência de aparecer nos espaços e tempos midiáticos.” (SANTANA, 2014, p. 79). Na estrutura social do *WoW* essas performances podem ser localizadas em orientações que exijam um esforço proveniente do corpo, mas também cristalizados na beleza física que representa, também, uma performance, uma espetacularização. Se o corpo diz sobre o indivíduo, na cultura da visibilidade é o corpo espetacularizado, enquanto performático, quem faz a vez.

Em meio aos vertiginosos processos de globalização dos mercados em uma sociedade altamente mediatizada, fascinada pela incitação à visibilidade e pelo império das celebridades, percebe-se um deslocamento daquela subjetividade ‘interiorizada’ em direção a novas formas de autoconstrução. No esforço de compreender estes fenômenos, alguns ensaístas aludem à sociabilidade líquida ou à cultura somática do nosso tempo, onde aparece um tipo de eu mais epidérmico e flexível, que se exhibe na superfície da pele das telas. Referem-se também às personalidades alterdirigidas, e não mais introdirigidas, construções de si orientadas para o olhar alheio ou ‘exteriorizados’, não mais introspectivas ou intimistas (SIBILIA, 2008, p. 23)

A espetacularização do corpo é uma forma do indivíduo reconstruir-se na medida em que se reconstrói para o outro - é o individual dentro do coletivo e para o coletivo. Espetacularizar-se é estar em destaque e isso se torna uma norma social e faz com que se busque essa evidência de si fazendo com que a autoconstrução, a autopromoção e a autoreferência sejam lugar comum. É a busca por uma popularidade desmedida que tem impacto direto nas relações. Ser citado, ser comentado é também ser consumido fazendo com que a lógica do homem se torne a lógica do corpo, que por sua vez atende a lógica do consumo do corpo (consumo de si) - a espetacularização construída em narrativas corporais serve para vender uma imagem a ser celebrada e absorvida socialmente, não importando meios e métodos para seu alcance.

O processo de espetacularização do corpo no *WoW*, dentre os já citados, se apresenta por um outro meio tanto curioso. Já foi dito que suas relações são norteadas também pelo consumo do corpo e pela produção de visibilidades fazendo com que as relações se tornem permeadas pelo

processo de espetacularização baseado principalmente na perspectiva da beleza da imagem corporal.

Isso faz com que o jogador necessite manter suas construções corporais o mais próximo aos modelos corporais idealizados por ele e pelas convenções sociais do jogo – o grau de relação entre jogador e personagem e sua imersão social dependem do nível de proximidade com o ‘real’ dessas mesmas construções corporais. Quanto melhor produção corporal, e aqui lemos como atributos físicos, melhor e maior será a imersão individual e coletiva. Entretanto, por mais avançados que sejam os recursos audiovisuais do jogo, os recursos para construção e customização corporal se mostram, para a maioria dos jogadores, como insuficiente.

Então, diante da impossibilidade de mudanças corporais mais substanciais na interface de customização do corpo dos personagens, e aliado a uma exigência social pela beleza física, as mudanças corporais no *WoW* ficam por conta de aquisições realizadas por um recurso técnico do jogo chamado de *transmogrification* (ou na abreviação: *transmog*). A espetacularização de si nas representações corporais dos personagens do *WoW* são orientadas por esse recurso que muda a aparência do corpo através de aquisições e combinações de indumentárias e acessórios, sem mudar os demais atributos (físicos ou habilidades) dos personagens.

Isso significa que quando se debruça em investigar o processo de espetacularização do corpo no *WoW*, na verdade o olhar está direcionado para a composição de suas vestimentas que dão a noção de mudança do corpo. É a espetacularização corporal a partir da espetacularização da indumentária. Pitombo (2000) escreve que

É interessante observar que é justamente o movimento de cobertura e enfeite do corpo que faz com que a indumentária, uma peça, a princípio, elementar e corriqueira, consiga agregar uma dimensão estética surpreendente, na medida em que trata-se de um atributo de nosso corpo. (p. 82)

E ainda que

O próprio corpo físico já é um operador e dado fundamental de produção de auto-imagem; o corpo confere ao sujeito uma história a contar, e se é próprio da nossa civilização exhibir esse corpo vestido, coberto pela indumentária, o vestuário passa, portanto, a ser um elemento fundamental, mediador, que estabelece o nexos, entre o físico e o social contribuindo para a configuração de nossa inscrição social em determinada cultura. (PITOMBO, 2000, p. 82).

A dimensão estética para a ser fundante e determinante na esfera ético-moral. O vestuário passa a ser um mediador na relação social na conjuntura de interposição entre o homem e o meio. Na ‘ausência’ da silhueta da carne ou da superfície da pele, o fascínio pode ser criado, resgatado, ou mantido por conta dos contornos de roupa – a espetacularização fica por conta da vestimenta. Ainda nas verificações de Pitombo (2000), sua dimensão prática social:

Verdadeiras máquinas de comunicar, constituídas por vários níveis de produção semiótica, as peças do vestuário são capazes de exprimir noções, valores e atributos os mais diversos [...]. A escolha de uma indumentária supõe um certo trabalho sobre o corpo que pode se manifestar seja na postura grave de um magistrado ou na reserva de uma virgem, no deboche de um roqueiro: modulações comportamentais próprias de grupo, de um corpo coletivo que partilha das mesmas crenças, valores e hábitos (pp. 83-84.)

No *WoW*, o recurso do *transmog* oferece ao jogador a possibilidade da aquisição de roupas, armaduras, acessórios de todo o tipo, armas, montarias, a composição de *tiers* etc. que favorecem uma mudança visual do personagem que simula, de certa forma, uma mudança no corpo; dependendo da qualidade de determinado acessórios, além de promover uma mudança constante no aspecto visual – que se configura como fuga do ‘tédio’ prokopiano – também podem ser vistos como forma de criar visibilidades nesse ambiente. Isso faz da espetacularização a ação/processo de tornar espetacular.

Mas a espetacularização foi, a nosso ver, conceituada de forma mais adequada, por melhor se alinhar com nossas hipóteses de investigação, a partir das observações das pesquisas de Bião (2009). Ele afirma que:

A teatralidade seria o jogo cotidiano de papéis sociais e pertencencia, sobretudo, ao domínio dos ritos de interação de ordem íntima e pessoal [...]. É o reino da pessoa e da rotina, onde se formam e se enraízam as possibilidades da espetacularidade e da própria atividade teatral. Trata-se também do reino das formas de delicadeza e de cortesia (ou ainda, do que as contraria) numa cultura dada. A “espetacularidade” (spectacularité) seria a colocação em cena extracotidiana de relações sociais que têm lugar nos espaços sociais e públicos. É o reino da grandiosidade, do chocante, do impressionante. Claro que estas categorias não podem ser compreendidas como dois estados distintos e afastados um do outro. Na realidade, os fatos sociais possuem frequentemente as duas dimensões. (p. 158)

Suas considerações acerca do conceito de espetacular/espetacularidade/espetacularização são destinadas aos estudos das artes cênicas, a etnocenologia e a teatralidade na vida cotidiana. Entretanto a sua perspectiva conceitual se alinha com a nossa a partir de seu entendimento da espetacularidade como parte imbricada de uma ação, natural, teatral. Na nossa pesquisa, assim

como em Bião, foi possível notar a presença da espetacularização como parte da ação teatral pertencente ao jogo do cotidiano social para a conquista do fascínio. Sobre isso escreve que

Teatralidade e espetacularidade – o par de categorias ideal-típicas referente à convivência em sociedade; sendo a primeira aplicada às pequenas interações rotineiras, nas quais os indivíduos agem em função do interlocutor (para o olhar do outro, como no sentido etimológico do teatro), de modo mais ou menos consciente e confuso, sem distinção clara entre “atores e espectadores”, por desempenharem, aí, todos, simultaneamente os dois “papéis”; e a segunda aplicada às maiores interações extraordinárias, quando coletivamente a sociedade cria fenômenos organizados para o olhar de muitos outros, que dele têm consciência clara como “atores” ou “espectadores” (BIÃO, 2009, p. 61)

Na observação de Bião (2009), a teatralidade pode ser vista como ação comum pertencente a dinâmica social e das relações; é o que se interpõe entre os sujeitos como prática natural das relações humanas – papéis sociais ‘sugerem’ ações teatrais. Já a espetacularidade surge como algo natural ao processo de teatralidade; a espetacularidade é a ação de tornar espetacular, grandioso, magnífico, extraordinário todo o processo de teatralidade. Assim, a teatralidade sugere a espetacularidade.

Os estudos produzidos por Bião (2009), se alinham às investigações propostas nessa tese por assentar-se a conceitos outros, essenciais, que embasam a leitura dos fenômenos deste mesmo empreendimento. Isso porque todo espaço de jogo por si só, segundo as observações de Huiziga (1971), Caillois (1990) e Elkonin (1998), se trata de um processo de assunção de papéis e além disso esses mesmos pesquisadores vêem o espaço de todo jogo como um espaço destinado a ritos e jogos cênicos - como concorda Bião com relação a vida social. E assim é a própria natureza do *WoW* que, como um MMORPG, possui esses aspectos de assunção de papéis e indiretamente suscitam em sua narrativa, a experiência social de seus atores no aspecto cênico, ritualístico e espetacularizado de uma vida social - assim como preveem esses autores.

O aspecto alinhado entre o que propõe Bião e que se apresenta no *WoW* é o da espetacularidade como aquilo que se ordena ao olhar, o que está à percepção do outro, pois o ‘espetacular é o que caracteriza o que é olhado (do latim *espectare*)’. (BIÃO, 2009, pg 162). O espetacular, no nosso caso a espetacularização, é aquilo que é criado para o espectador, para ser visto, para a audiência.

Esclarecidas nossas opções conceituais acerca do fascínio e da espetacularização, ainda se pode questionar sobre o contexto prático das visibilidades no intuito de investigar sobre sua validade. Assim, pergunta-se: Qual o sentido de criar estratégias de visibilidades para estabelecer

audiências em um jogo *online*? E no contexto de nossa pesquisa: Porque pesquisar sobre os elementos de fascínio e espetacularização do corpo no espaço de um jogo digital? Qual a ligação entre o fascínio, a espetacularização e a noção de pedagogias corporais?

3.3 Pedagogias Corporais – Os Aprendizados Próprios do Corpo.

Antes mesmo de apresentar o conceito de pedagogia(s) corporal(is), de que forma esse foi apropriado por essa pesquisa e assinalar seus respectivos pensadores, vemos como necessário estabelecer, de forma breve, algumas considerações acerca da noção do corpo na contemporaneidade e a forma como essa mesma noção se estabelece como indefinida e próxima do domínio cultural. De que corpo estamos falando? Para isso foram utilizados textos do pensador francês Le Breton.

O corpo nunca gozou do fato de ter um conceito definido e que talvez por esse motivo tenha sido atingido por mudanças paradigmáticas e culturais durante a história. O que pensadores como Le Breton, Lacroix e Vigarello defendem, é que mais do que definido pela cultura, o corpo se tornou, ele mesmo, cultura. Já que não mais referendado por qualquer outra coisa no mundo, e não pertencente a qualquer categoria encontrada na natureza, ele se esgota em si mesmo e por esse motivo se tornou ‘determinado’ também pela linguagem. O corpo é linguagem, é o que simbolicamente se constrói dele.

O corpo é socialmente construído, tanto nas suas ações sobre a cena coletiva quanto nas teorias que explicam seu funcionamento ou nas relações que mantém com o homem que encarna. A caracterização do corpo, longe de ser unanimidade nas sociedades humanas, revela-se surpreendentemente difícil e suscita várias questões epistemológicas. O corpo é uma falsa evidência, não é um dado inequívoco, mas o efeito de uma elaboração social e cultural (Le BRETON, 2007, p.26).

Sem uma definição, fica ele suscetível ao campo simbólico. Sua estruturação conceitual está ligada às construções sociais e ao contexto das subjetividades. Ele *‘de fato, não é pensado somente do ponto de vista biológico, mas como uma forma moldada pela interação social’* (idem, p. 26). Se nos definimos enquanto sujeitos devido, também, as nossas relações sociais, é possível por meio do corpo e suas manifestações compreender sobre determinada sociedade,

seus respectivos valores, onde através da linguagem proferida pelo corpo torna possível a identificação de determinado grupo social a que estão ligados seus indivíduos.

O corpo é uma realidade mutante de uma sociedade para outra: as imagens que o definem e dão sentido à sua extensão invisível, os sistemas de conhecimento que procuram elucidar-lhe a natureza, os ritos e símbolos que o colocam socialmente em cena, as proezas que pode realizar, as resistências que oferece ao mundo, são incrivelmente variados, contraditórios até mesmo para nossa lógica aristotélica do terceiro excluído, segundo a qual se a coisa é comprovada, seu contrário é impossível. Assim, o corpo não é somente uma coleção de órgãos arranjados segundo leis da anatomia [...]. É compreender a corporeidade enquanto estrutura simbólica, e assim destacar as representações, os imaginários, os desempenhos, os limites que aparecem como infinitamente variáveis conforme as sociedades. (Le BRETON, 2007, pp. 28-30)

O corpo é ao mesmo tempo determinado pela cultura e expressão de cultura; ele traduz o imaginário social tornando, ele mesmo, um dado cultural. E como cultura ele também é vivência de tudo aquilo que é produzido por si e do que é produzido pelo outro.

As características do corpo criam o corpo característico⁸. A condição social se torna, por exemplo, efeito das características corporais. Como elemento de uma construção imaginária, o biológico passa também a ser um produto da linguagem e o corpo se torna determinante para explicar a condição e o status social de cada indivíduo. Teorias bioantropológicas surgem e tem como seu objeto a carne – não o indivíduo, mas a carne que agora o define. São estudos que se baseiam na biologia humana em analisar e explorar características coletivas como parte preponderante a explicar sobre o humano até mesmo no seu contexto social e moral.

As características biológicas inscrevem o homem sob sua carne e alocam-no em classificações antro-po-sociais. Este se torna um solo apropriado para que sejam plantados, germinados e colhidos frutos indesejáveis de práticas totalitárias e segregadoras baseadas em aspectos corporais.

À anatomia é dada a substância moral e tudo que está sob a pele, inclusive ela mesma, se torna prova irrefutável e significador de sua classificação comportamental e social. A mistura de

⁸ Um desses exemplos pode ser visto em toda a literatura de teorias bioantropológicas que analisavam, dentre outras coisas, as características corporais (estéticas e principalmente biológicas) de raças específicas como base para determinar sua condição social. No Brasil é possível ver essa prática nos escritos de Raimundo Nina Rodrigues, renomado médico e antropólogo maranhense que defendia a tese que os traços estéticos e biológicos do homem negro, por exemplo, além de completamente distinta das do homem branco, o faziam possuidor de características hereditárias específicas. Essas mesmas características tornava-o, dentre inúmeros outros pejorativos, um ser inferior em todos os aspectos, propenso à criminalidade, naturalmente necessitado de ser domesticado e incapaz para a vida sócio-política. Seus estudos serviram como base, em sua época, para as práticas da Medicina Legal e Forense e da Psicopatologia Forense.

carne e sangue legitima superioridades e inferioridades, hábitos e comportamentos estabelecidos em hierarquias. Sobre isso, Le Breton cita longamente que

O corpo é atormentado por essa imaginação abundante. Procura-se por meio de numerosas medidas as provas irrefutáveis do pertencimento a uma "raça": os sinais manifestos, inscritos na pele, da "degenerescência" ou da criminalidade. De imediato, o destino do homem se inscreve na conformação morfológica; a "inferioridade" das populações destinadas à colonização ou já colonizadas por "raças" mais "evoluídas"; justifica-se o destino das populações trabalhadoras por alguma forma de debilidade. Finalmente, a ordem do mundo obedece à ordem biológica cujas provas são encontradas nas aparências corporais. Mede-se, pesa-se, corta-se, fazem-se autópsias, classificam-se incontáveis sinais transformados em índices a fim de decompor o indivíduo sob os auspícios da raça ou da categoria moral. A corporeidade entra na era da suspeição e torna-se facilmente uma peça de convicção. As qualidades do homem são deduzidas da feição do rosto ou das formas do corpo. Ele é percebido como a evidente emanção moral da aparência física. O corpo torna-se descrição da pessoa, testemunha de defesa usual daquele que encarna. O homem não tem poder de ação contra essa "natureza" que o revela; sua subjetividade só pode acrescentar pormenores sem reflexos sobre o conjunto. (Le BRETON, 2007, p. 17).

O corpo passa a definir a natureza humana e essa visão gera um abismo. O corpo prediz, dá respostas e encerra o sujeito fazendo da carne uma representação de si mesma. Tudo o que está fora do 'individualismo da carne' é eminentemente desprezado o que tem desastrosas consequências sociais baseadas em segregações estéticas a exemplo do racismo, da discriminação e do preconceito em geral - o corpo, ou melhor, a noção de corpo em sua biologia simbólica, se torna, também, algo para práticas totalitárias (na esfera política) e para práticas raciais/racistas (na esfera do comportamento). Ainda sobre a distinção da carne, Le Breton (2007) afirma que

O racismo é derivado do imaginário do corpo. A "raça" é uma espécie de clone gigantesco que, na imaginação do racismo, faz de cada um dos membros fictícios que a compõem um eco incansavelmente repetido. A história individual, a cultura, as diferenças são neutralizadas, apagadas, em prol do imaginado corpo coletivo, subsumido sob o nome de raça. O processo de discriminação repousa no exercício preguiçoso da classificação: só dá atenção aos traços facilmente identificáveis (ao menos a seu ver) e impõe uma versão reificada do corpo. A diferença é transformada em estigma. O corpo estrangeiro torna-se o corpo estranho. A presença do Outro se resume à presença deste corpo: ele é seu corpo. A anatomia é seu destino. Todo corpo não é mais "moldado" pela história pessoal do ator numa dada sociedade, mas ao contrário, aos olhos do racista, são as condições de existência do homem que são os produtos inalteráveis de seu corpo. (pp. 72-73).

Nesse momento, o homem está inscrito na própria carne. Sua biologia se torna simbólica assim como todo traço de corporeidade. Da alienação do corpo simbólico, agora a reificação da carne simbólica que elimina traços individuais, experiências e alinha o subjetivo forçosamente a uma

moral coletiva. O homem se torna não só definido pela carne, mas condenado por ela. A visão do corpo do outro agora chega carregada de valores culturais, comportamentais, vícios e características próprias que o definem individualmente a partir de sua ligação com o coletivo de sua 'linhagem'. Contra a essa categorização biológica o indivíduo nada pode fazer; não tem como escapar.

Essa característica de inscrição da 'biologia simbólica' como significante do homem, abre margem para se estabelecer processos comparativos entre raças (supremacia e superioridade) ao mesmo tempo que insere no macro das relações humanas, mesmo intra-raças, 'exercícios eugênicos', individuais e coletivos, dos mais diversos. Esses mesmos processos nominativos sobre o corpo podem ser comparados aos que estudiosos da estudos da educação física determinam como 'marcadores sociais do corpo'.

3.3.1 Marcadores Sociais do Corpo e Pedagogias Corporais

Através do nosso corpo, acessamos a um conjunto de vivências e experiências estéticas individuais e coletivas que juntas constroem a nossa identidade corporal social. Entretanto, esse corpo se tornou uma 'entidade' simbólica repleta de signos a serem interpretados - sem uma definição sobre o próprio objeto, determinado pela linguagem e pela cultura, o corpo, sem uma 'delimitação conceitual', começa a ser determinado pela perspectiva estética que por sua vez definem padrões morais e de comportamento para cada representação corporal.

Com isso a identidade corporal social do indivíduo, assim como ele próprio, passa a depender e ser identificada por valores morais específicos concernentes a cada forma corporal. São esses os chamados marcadores sociais do corpo, que se configuram dentro de uma simbologia estética, que determinam, de forma antecipada, valores morais ao sujeito e que de certa maneira o controlam e o limitam socialmente.

Esses valores por sua vez o enquadram forçosamente dentro de um conjunto de outras determinações que ditam e limitam as suas experiências e aprendizados individuais no social. São esses 'marcadores' que, para os pesquisadores de educação física, fazem parte do que se entende como 'pedagogias do corpo' - essas pedagogias são, portanto, um conjunto

entendimentos disciplinares⁹ sobre o corpo; é também tudo o que se aprende e apreende sobre o corpo.

As pedagogias encontradas nesses marcadores sociais do corpo determinam também uma espécie de hierarquia que determina socialmente qual a ‘melhor anatomia’, qual modelo corporal do momento, qual o ‘perfil estético’ mais celebrado midiaticamente que deve ser seguido, copiado, apreendido pelas pessoas. Esta pesquisa observou também esses marcadores, e os modelos corporais destacados que servem de norte às buscas individuais por criações corporais no *WoW*.

Na cultura da visibilidade há uma busca do indivíduo pela sua identificação através do corpo - o indivíduo necessita ser lembrado, glorificado, visto, percebido, desejado etc, e tendo seu corpo como veículo para essa conquista e reconhecimento. Por isso toda atenção para esse que é o seu definidor desde que demonstre, a partir do modelo corporal atual, superioridade, eficiência e beleza.

Ser forte, viril, sedutor, atlético já não basta. É necessário ser atualmente ‘super’: super forte, super viril, super atlético, super sedutor, super belo. A própria aparência física se torna performática e se representam em enxertos e próteses, e músculos espetaculares que transbordam às superfícies da pele, e das indumentárias que favorecem seus contornos e redesenham-no supervalorizando o sentido de potência, sensualidade e desempenho etc. O modelo corporal atual é o marcado pelo super vigor - a vigorexia.

A vigorexia – vista por vezes como um distúrbio - se refere a uma busca incessante, e patologicamente nunca alcançável, de uma perfeição da aparência física e por uma construção corporal espetacularizada que demonstre, ou sugira, vigor, potência, virilidade sempre acentuadas a partir da contemplação da narrativa visual daquele corpo. É esse portanto o modelo corporal vigente que determina as atuais pedagogias do corpo, que operado como um marcador social, é concernido de um conjunto de adjetivos que representa, ou sugere as experiências de: sucesso social e profissional, beleza, fascínio, encantamento, sensualidade, prestígio, superioridade, vitórias, felicidade, etc.

⁹ Sendo um controle disciplinar do corpo considerado como uma pedagogia do corpo, é necessário citar Foucault em seus trabalhos (1997 e 2005) onde se refere a conceitos como ‘corpo dócil’ quando investiga as fabricas, escolas, prisões, manicômios como instituições eficientes em métodos e técnicas para aprendizado, controle e disciplina do corpo e sobre o ‘biopoder’ na passagem do controle soberano sobre o corpo ao controle ideológico disciplinar do corpo na contemporaneidade principalmente por meio das mídias e da publicidade em geral.

Esse tipo de modelo corporal, o vigorexico, é oriundo especialmente de experiências culturais no século XX a exemplo das atividades esportivas televisionadas que impulsionaram um ideário coletivo de superioridade corporal a partir das performáticas dos atletas¹⁰ (os ‘homens-máquina’ representados na noção do corpo bom é o corpo que vence) e das atividades cinematográficas¹¹.

A expressão ‘homem-máquina’ que vigorou por entre a década de 80 e 90 e levou as pessoas às academias pela busca do corpo perfeito que por sua vez representava sucesso. Isso ajudou a criar o segmento da cultura *body building* (ou na sua tradução: ‘construção do corpo’) – uma concepção de corpos dotados de eficiências, construídos, reconstruídos e representados pela atrofia muscular, atendendo ao teatral e ao espetacular e ‘capazes’, ao menos sugestivamente, de desempenhos e performances para além do humano comum - aquele insuficiente, imperfeito (COUTO, 2012 c). Aliado a isso vem uma concepção inculcada de corporeidade voltado para a perspectiva da higienização, dos cuidados com o corpo e do gerenciamento da saúde que representa uma estratégia publicitária comercial que alimenta a noção de controle ideológico como prática do biopoder.

Nesse contexto, nos apropriamos dos conceitos de ‘marcadores sociais do corpo’ e de ‘pedagogias do corpo’ estudados pela Educação Física, para ampliar o entendimento do que se define como ‘pedagogias corporais’. Entendemos como pedagogias corporais, a partir da hipótese de que toda busca em resgate do fascínio do corpo, que todo processo de espetacularização de si através da espetacularização do corpo, não é apenas para a busca por uma audiência de si em construções de visibilidades, mas também pela possibilidade de se acessar a novas experiências sociais, através da aquisição de novos marcadores sociais do corpo.

¹⁰Sobre a influência da noção de corpo/corporalidade a partir de desempenhos espetaculares estão nas experiências das performances esportivas olímpicas. Os exemplos mais comuns foram durante o regime nazista na Alemanha e a propaganda política no cinema, de Leni Riefensthal no seu filme *Olimpia* de 1936. Nesse filme se demonstrava, entre outros, a superioridade do corpo do homem alemão nas atividades esportivas por conta de sua compleição física diferenciada (marcadores do corpo) assemelhada ao ideário grego de corpo perfeito com base numa aceção estética. O outro exemplo se localiza no período da ‘Guerra Fria’ entre os EUA e os URSS (de 1945 – 1991) onde havia uma disputa bem particular entre os atletas desses dois países, em todas as praças, modalidades e eventos esportivos objetivando definir quem detinha a sua superioridade física mascarando a verdade de uma disputa pelo poder político.

¹¹A sétima arte também exerceu influência direta na concepção de corpo performático na sociedade do século XX. As narrativas cinematográficas representadas pelos heróis corpulentos e galãs, e por que não dizer a ascensão do gênero pornográfico que mostrava a intimidade dos corpos entrelaçados explicitamente em cenas de sexo extremamente performáticas e duradouras orientadas pela beleza da carne, pela potência sexual, virilidade, gozo, sedução. Cabe também atenção a exploração do mercado publicitário com a inserção de estereótipos masculinos (virilidade, força, selvageria dominação etc) e femininos (sedução, submissão, beleza, ostentação, luxúria etc) que ditavam (e ainda o fazem) padrões de consumo e de comportamentos.

Em outras palavras, nosso esforço se concentra na ideia de que já que a todo corpo é enquadrado em seu respectivo marcador social que o imputa ostensivamente, de cima para baixo e de fora para dentro, valores, comportamentos e experiências, a busca incessante pelo poder de fascínio e pela espetacularização de si no corpo, se objetiva na aquisição de um acesso mais ampliado a experiências sociais diferenciadas - que lhes são negadas por conta desses mesmos marcadores. A partir daí, acreditamos que a inserção do corpo nessas ‘novas’ experiências sociais, geram ‘novos’ aprendizados sociais pelo corpo.

Pensamos que todo processo de espetacularização do corpo representa a vontade de se estabelecer individualmente em novas vivências e experiências sociais coletivas que levam, conseqüentemente, a aprendizagens sociais; o corpo espetacularizado não é apenas para a audiência, mas conseqüentemente também para os aprendizados. Portanto, consideramos aqui neste trabalho de pesquisa como pedagogia corporal, toda e qualquer experiência de aprendizado social que só é possível através do corpo em sua vivência coletiva.

Com isso observamos o corpo não só como um ‘suporte’, ‘dispositivo’ receptor por onde perpassam e se processam informações externas, mas como ‘veículo’ ativo e produtor de experiências e de conhecimento – experiências e conhecimentos esses exclusivos da sua condição e só por ele produzidos. Soares (2005), pesquisadora da educação física, amplia o sentido do termo ‘educação’ assim como da noção de espaços de aprendizados, quando afirma que:

Ao partilharmos da ideia de que a educação é um processo cultural no qual nos inserimos cotidianamente, temos a certeza de que somos educados por tudo o que nos rodeia, da palavra à arquitetura das casas, das escolas, dos prédios onde trabalhamos, educados pelas ruas e espaços destinados às práticas corporais, elas mesmas formas específicas de educação. (SOARES, 2005, p. 43)

A partir das lições sobre a amplitude do conceito de educação dada por Soares e diante do que sugere a nossa proposta de trabalho, entendemos que o corpo, por si só, deve ser tratado como ‘dispositivo/suporte’ legítimo de produção de conhecimento, assim como as experiências corporais que devem ser validadas como experiências de aprendizagem ligados a perspectiva formativa individual e social do indivíduo. Isso significa que “as práticas corporais podem, assim, ser configuradas como pedagogias [...], portanto, expressão concreta de possibilidades de educação” (Ibidem, p. 60).

Tudo aquilo que o corpo produz como práticas sociais, todos os desmembramentos das ações sociais do corpo, toda experiência adquirida por essas vivências, configuram-se como aprendizados sociais do corpo. Pedagogias corporais são, portanto, aprendizados sociais do corpo em sua prática coletiva.

3.3.2 Fascínio, Espetacularização e Pedagogias: O *WoW* como Espaço de Experiências Sociais do Corpo.

A partir da ideia central de nossa tese, seria inteiramente possível investigar os processos de fascínio e espetacularização do corpo e da conseqüente produção de pedagogias corporais em ambientes próprios para (re)construções e aquisição de ‘adereços de visibilidades’ corporais a exemplo de academias de ginástica ou até mesmo em clínicas de cirurgias plásticas analisando o comportamento individual e social dessas pessoas a partir de suas experiências corporais. Outra opção seria mergulhar no ambiente virtual de redes sociais digitais, que proporcionam narrativas visuais também pela exposição corporal em produções de audiências e experiências sociais representadas por postagens, a exemplo do: *Instagram, Facebook, LinkedIn, Flickr*, etc ou em ambientes digitais mais específicos de produção de visibilidades e de espetacularizações corporais em rede como os sites de relacionamentos/namoro como: *Par Perfeito, Tumblr, Be 2, Grindr, Ashley Madison*, etc. Mas porque então da escolha específica de um jogo *online*? Porque investigar processos de fascínio e espetacularização do corpo em representações corporais virtuais? Porque analisar pedagogias corporais nos personagens do *World of Warcraft*? Essas respostas estão localizadas tanto no conceito e no propósito de criação de modos de ser do indivíduo nas redes, quanto na natureza social do jogo *World of Warcraft*.

As tecnologias digitais contemporâneas trazem ao homem a sensação de maior liberdade com relação a condição ampliada de revogar o próprio corpo e a própria identidade. Os espaços virtuais caracterizados por plataformas distintas e multilugares amplamente conectados uns com os outros oferecem condições para ampliar as experiências corporais e sensoriais fazendo com que o usuário se sinta mais à vontade em dissolver-se corporal e identitariamente.

A vida nas redes amplia a sensação de escape do ‘confinamento ontológico’ do corpo tendo essa ação dentro de um aspecto de naturalidade. Parece que a expressão “vida nas redes” vem carregada de uma simbologia toda ela voltada para a liberdade para a (re)criação de si e para o alcance de novas experiências; o mundo digital se mostra como um ambiente propício para redesenhar-se, redefinir-se e experimentar-se tudo de forma sempre revogável. O indivíduo é seu próprio legislador convocando um mundo próprio que está inteiramente a seu serviço pelo tempo e pela forma que lhe aprouver.

Todo o acesso não é exatamente corporal – ao menos não precisa ter rosto, corpo, identidade ou identificações maiores, e o aspecto do “anonimato” é um dos seus maiores trunfos. Entretanto, sem marcadores sociais do corpo, o indivíduo sente maior liberdade em assumir papéis distintos em espaços distintos. Nas redes, corpo e a identidade são meros dados facultativos (Le BRETON, 2012). O usuário se dissolve com maior facilidade e frequência e o número de recriações de si é maior nesses espaços e a possibilidade de representação de si em ‘modos de ser’, nestes ambientes, perdem em grande parte a sua alcunha de contravenção social. A internet se tornou um verdadeiro laboratório para a realização de experiências pessoais, evidenciado por construções contínuas do ‘eu’ de forma remixada; um espaço social prazeroso ao qual se (re)inventam corporeidades e identidades flexíveis que levam o indivíduo a experiências e conseqüentemente a aprendizagens - pedagogias corporais. O anonimato é a palavra de ordem nesses espaços e fazem com que corpos e identidades sejam criados para que através deles as pessoas possam exprimir todas as facetas que desejarem e alimentar experiências individuais e coletivas.

É nesse contexto que Couto (2012b) afirma que o homem é hoje definido pela tecnologia. Porém, parafraseando-o, e a partir de uma constatação prática, é possível afirmar que: ‘o homem é melhor definido pela tecnologia’¹².

Quando as pessoas adoptam uma identidade *on-line*, penetram num território preñado de significados e implicações. Algumas experimentam uma sensação desconfortável de fragmentação, outras uma sensação de alívio. Algumas apresentam as possibilidades de autodescoberta, ou até autotransformação que se lhes oferecem [...] a profusão de manifestações de multiplicidade na nossa cultura, incluindo a adoção de

¹²Seria possível evitar uma frase como essa de grande apelo e alcance conceitual que exigiria maiores explicações com relação ao seu conteúdo. Entretanto, ao que foi observado durante esses quatro anos de doutoramento em depoimentos de pessoas durante as aulas, nos encontros do grupo de pesquisa, em debates, seminários e palestras, em leituras e especialmente no seu trabalho de campo, foi essa uma constatação prática - de que o mundo virtual traduz de forma mais objetiva os anseios, cria e consolida amizades, auxilia na forma como o indivíduo se relacionam consigo mesmo e com os outros, amplia seus laços de amizade e experiências, etc.

personalidades *on-line*, estar a contribuir para uma revisão generalizada das noções unitárias, tradicionais, de identidade. (TURKLE, 1997, pp. 388-389)

Adotar uma ‘identidade *online*’ como nos jogos, significa entrar num mundo favorável a troca de experiências; significa estar aberto, direta ou indiretamente, a ter que lidar com significados muitas vezes distintos do que se costuma ter no ambiente *offline*. Enquanto campo de significados, são como um solo fértil para autorealizações e autodescobertas que não são possíveis de serem executadas em qualquer outro lugar. Enquanto espaço de possibilidades todas as mesclas, interseções, misturas e mixagens, todo compartilhamento, socialização, choques, criações, adaptações, etc, favorecem para que valores criados convencionalmente, historicamente, impositivamente, tradicionalmente, tudo, possa ser revogado e sempre de forma mais prazerosa. Até mesmo sobre o corpo.

Essas experiências *online* ajudam a instaurar discussões acadêmicas acaloradas sobre o ‘desaparecimento do homem’¹³ e de sua corporeidade. Entretanto, o que os usuários demonstram é que o que está no fim, no limiar de sua existência, são valores e conceitos tradicionais de corpo; o que está se consolidando são novas formas de existir, novas formas de viver e explorar o mundo, novas narrativas de si realizadas singular ou pluralmente (mixadas), novas formas de realização pessoal e coletiva, novas formas de felicidade mediadas tecnologicamente tendo o corpo como principal veículo para essa realização (COUTO, 2012a). O corpo enquanto cultura, entregue ao contexto do ciberespaço, representa uma reestruturação ao significado de corporeidade ao oferecer liberdade e autonomia ao sujeito para a criação de novas narrativas de si, novos ‘modos de ser’, evidenciado pela relação corpo/ciberespaço/tecnologias digitais.

Na cibercultura, na era da sociedade em rede, das pessoas conectadas em tempo real, milhares de pessoas são cada vez mais seduzidas pelas inúmeras possibilidades do aperfeiçoamento técnico de seus corpos. E aqui, os chamados desertos corporais são aprisionados, menosprezados e vencidos pelas tecnologias avançadas. Por outro lado, os oásis corporais se multiplicam para que todo corpo se entregue e usufrua de um contínuo e completo estado de prazer [...]. Os desertos corporais estariam associados à vida dura, ao trabalho, ao cansaço, às preocupações, às depressões e outras variações de humor, às imperfeições e limitações físicas e mentais [...] por sua vez os oásis corporais são construtos culturais e tecnológicos, mundos de artificios, que visam o relaxamento, a eliminação dos sofrimentos e dissabores, mesmo que infinitamente

¹³ São os mesmos princípios que aconteceram em outras discussões, de outras épocas, que afirmavam que o cinema iria acabar com a fotografia, que a televisão iria acabar com rádio, que a internet iria acabar com a sala de aula, que o computador iria acabar com o professor etc. Apesar de nada continuar a ser o mesmo depois desses ‘choques’, nada jaz, tudo sobrevive.

pequenos, para que o sujeito via desestressado e integrado no mercado promocional do corpo performático, da felicidade e do bem-estar. (COUTO, 2012c, p. 167)

Além de estar ao lado desse ‘hibridismo’, Le Breton defende que o mundo digital é um ambiente que se consagra enquanto “modo de existência completo, portador de linguagens, culturas e utopias” (Le BRETON, 2008, p. 141). Ali, a dimensão corporal do indivíduo perde sua importância o que por sua vez favorece a sua liberdade e potencialidade longe de suas limitações biológicas e sociais tornando-se, ele mesmo, um código informativo onde perpassa por tudo e tudo perpassa por ele. Isso quer dizer, a partir das observações deste autor, que o ciberespaço não potencializa somente o corpo, mas o indivíduo em sua totalidade.

Essa possibilidade de potencialização estimula a criação de narrativas de si e conseqüentemente a promoção de visibilidades fazendo com que o indivíduo, conectado a outras milhares, sintasse estimulado a se autoreferenciar principalmente por meio de seu corpo nestes espaços.

A consequência imediata foi a produção de uma nova relação de visibilidade que [...] altera irremediavelmente as concepções que vigoram sobre a vida, a realidade, o homem e seu corpo. Ao mesmo tempo formalizava-se aí um dos aspectos cruciais da modernidade: o entendimento do real apenas a partir das representações. (TUCHERMAN, 2007, p. 15)

As narrativas de si, os modos de ser, servem para contar sobre o indivíduo de formas diferentes. Servem para ‘vendê-lo’, para ser comercializado com uma moeda própria, para produzir capital social e ser consumido. Esse indivíduo então encontra nas redes um solo propício para criar narrativas corporais de si, para poder estar presente, de forma mais imersiva, nesse mesmo mundo agora redesenhado como representações e por representações.

A internet é outro elemento da cultura do computador que contribuiu para encarmos a identidade como multiplicidade. Nela, as pessoas têm a possibilidade de construir uma personalidade alternando entre muitas personalidades diferentes. [...] Agora na era pós moderna, as identidades múltiplas perderam grande parte do seu caráter marginal. Muitas pessoas apreendem a identidade como um conjunto de papéis que podem ser misturados e acoplados, cujo leque variado de exigências precisam de ser harmonizadas. (TURKLE, 1995, pp. 263-265)

A multiplicidade do ‘eu’ saiu do escuro esconderijo, enclausurada, confinada dentro do indivíduo e do privado e se materializam em representações de si. Essas representações corporais são criadas com base em padrões corporais ditados pela efemeridade da cultura, dos comportamentos, das relações sociais, da mídia, dos modismos e tem como principal

característica o tempo onde cada vez que um padrão corporal surge, seu antecessor entra em desuso. O tempo de sua existência é o seu tempo de sedução fazendo dessa, uma busca infundável pela aceitação do outro. Afinal todos querem ser aceitos e o corpo é a sua principal moeda de troca.

É por esse motivo que adentramos aos espaços virtuais para uma identificação e análise dos processos de fascínio e espetacularização do corpo. Pensamos na criação de modos de ser como forma de acessar à experiências sociais através de representações corporais. Em outras palavras, quanto mais fragmentado, dissolvido nessas experiências narrativas corporais de si, mais ele se liberta de seus marcadores sociais adquirindo novos, e assim tendo mais acesso a essas experiências sociais por meio do corpo. Em suma, os modos de ser nas redes proporcionam a criação de pedagogias corporais sociais que mostram que a multiplicidade de corpos se consolida como a multiplicidade de experiências.

Com avanços audiovisuais e de processadores de dados, foi possível ampliar uma experiência física e sensorial nas redes que levou a possibilidade de uma experiência social igualmente dinâmica: foi a criação dos jogos do gênero MMORPG. São conhecidos como ‘mundos persistentes’ (CASTRONOVA, 2005) que operam sob a ideia de mundos alternativos criados para simular uma sociedade em que as pessoas podem ter suas profissões e demais atribuições e tem toda uma vida social para se desenvolver de forma contínua no ambiente *online*. O que os jogos do gênero MMORPG propõem é algo complexo, pois se trata de uma experiência social intensa a partir do corpo enquanto representação de si.

De certa forma todo o universo desse gênero é criado para atender o critério de multiplicidade de escolhas do jogador. O primeiro passo para entrar nesses mundos é o convite a criar um número de corpos virtuais a sua escolha em projeções em 3D (3 dimensões). Depois cria seus respectivos nomes dos personagens e estabelece perfis diferentes para cada uma de suas criações. Logo após é lançado no mundo virtual onde pode interagir com outras pessoas através de seus corpos virtuais, realizando experiências sociais semelhantes às vividas *offline*.

Ao inaugurar uma nova dimensão para o indivíduo, as tecnologias digitais trazem uma gama novas experiências, ou uma reciclagem de antigas, que tem no corpo e no sensorial o caminho para essa empiria. São experiências muitas vezes irrealizáveis fora deste ambiente evidenciadas tanto pelas limitações do corpo biológico, quanto pelas regras e convencionalismos sociais. Nesse ponto, as tecnologias digitais dos jogos eletrônicos/*games* (*on e offline*) se tornam ‘facilitadores’ e ‘movem’ o corpo para dentro do mundo virtual para essas experimentações

sociais do corpo. Algumas dessas experiências dos *games* são: a criação de narrativas de si dissolvidas em representações corporais, as multiconexões em rede, a experiência de desempenhos e performances corporais, a experiência social da visibilidade em processos de fascínio e espetacularização etc.

Isso faz dos jogos de MMORPG, uma espécie de ‘laboratório’ para a produção de experiências e aprendizados socioculturais. Ao criar uma representação corporal nestes espaços, o indivíduo assume a identidade, seja ela qual for, de um número infinito de personagens e convive com outras pessoas também portadoras de múltiplas identidades e múltiplas representações corporais para a construção de experiências e de conhecimento. Não são mais ‘identidades marginais’, são narrativas de si diferentes disseminadas em narrativas corporais diferentes no intuito de experimentar novas possibilidades relacionais em diversos ambientes e com diversas pessoas. Turkle (1995) fala sobre a experiência de criação corpo-identidade nas redes:

Tal como na representação, a tarefa explícita é a de construir uma máscara ou identidade fictícia viável. Nos MUDs, porém, essa identidade pode ser tão próxima do nosso real quanto o desejarmos, o que faz com que os MUDs tenham muito em comum com o psicodrama. E dado que muitas pessoas preferem simplesmente representar facetas de si própria, os MUDs podem também assemelhar-se à vida real. Brincar sempre foi um aspecto importante dos nossos esforços individuais para construir uma identidade. (p. 272).

Construir uma ‘máscara viável’, significa ter o poder de se recriar identitária e corporalmente no intuito de poder socializar melhor com as pessoas através da assunção de papéis e da assunção de corpos. A construção dessas ‘máscaras’ assumem um papel importante no contexto individual e social da vida do indivíduo, porque: a) a exemplo do que acontece no *WoW*, elas ampliam vínculos sociais e afetivos de seus jogadores e b) a criação dessas máscaras, figuradas em representações corporais, asseguram também uma alternativa de escape para os marcadores sociais do corpo e conseqüentemente no acesso a experiências sociais *online*, e posteriormente *offline*, de forma mais alargada.

O que nos chamou atenção na movimentação social do *WoW* é perceber que o acesso a ‘novas’ experiências sociais do corpo *online* levam os indivíduos, conseqüentemente, a ‘novas’ experiências sociais do corpo *offline*. A dinâmica da experiência se inverte num movimento ‘de dentro para fora’ o que significa que a vida social no jogo e suas respectivas experiências sociais, aprendizados e o construto de conhecimentos são, de certa maneira, mais significativas e prioritárias que as mesmas do mundo *offline* - segundo nossa observação acerca do jogo e do

depoimento dos jogadores. Isso porque as experiências sociais acontecem primeiro naquela sociedade virtual e se escorrem posteriormente para o lado de fora.

Por se tratar de um jogo que intercrusa servidores e conecta milhares de pessoas simultaneamente, o *WoW* se tornou um ambiente de convergência cultural. Os hábitos, costumes, comportamentos e culturas distintas podem ser vistas nesse espaço em suas tensões sociais e pessoais e promovem também mixagens de conhecimentos e comportamentos corporais.

Sendo mundos alternativos povoados por milhares de pessoas que interagem simultaneamente, é necessário se destacar socialmente, afinal ‘o que aparece é bom e o que é bom, aparece’ (DEBORD, 1997, p. 17). Então as representações corporais nesses ambientes se tornam o veículo para a diferenciação entre pessoas e também eficientes estratégias de visibilidade onde o indivíduo ‘se apresenta’ para a sociedade. As narrativas corporais, que também são narrativas de si, passam a ser também narrativas performáticas.

Tanto a exibição da intimidade como a espetacularização da personalidade, esses dois fenômenos que hoje proliferam como as duas faces de uma mesma moeda denotam um certo deslocamento dos eixos em torno dos quais as subjetividades modernas se construíam. Por um lado, registra-se um abandono daquele lócus interior, em proveito de uma gradativa exteriorização do eu. Por isso, em vez de solicitar a técnica da introspecção, que procura olhar para dentro de si a fim de decifrar o que se é, as novas práticas incitam o gesto oposto: impelem a se mostrar para fora. (SIBILIA, 2008, p. 115)

Esses relatos de si ou a espetacularização do corpo performático, não se tratam de um comportamento exclusivo dos usuários dos jogos *online*, mas da maioria dos espaços digitais que estimulam a comunicação e interação entre pessoas. Esses relatos de si e essas performances, são também narrativas que servem como diferenciação social – quem mais posta, quem mais comenta, quem mais publica, quem mais se expõe, quem é mais comentado, quem mais curte, quem é mais visto, quem mais muda de corpo etc, amplia seu capital social.

No *WoW* a perspectiva da visibilidade é tomada tanto quantitativamente (pelos números por se tratar de um jogo que resulta em *rankings*, classificações, colocações, *scores*, níveis etc.) quanto qualitativamente (pela aparência do corpo a beleza estética como produção performática). São estratégias de visibilidade que somadas auxiliam na aquisição do capital social do indivíduo, além de alavancar o seu status social nesses ambientes que por sua vez resultam na extensão de suas relações fora do jogo.

Isso faz com que as experiências sociais e corporais do *World of Warcraft*, se tornem espaço profícuo para investigar os processos de fascínio e espetacularização do corpo como parte do processo de espetacularização de si pertencente a uma exigência social. Além disso, no *WoW* as estratégias de visibilidade se cristalizam nas construções corporais espetacularizadas – essas como determinantes para o acesso a experiências sociais neste ambiente também dominado pela cultura do espetáculo e tem no sucesso do corpo a chave para uma ascensão social.

CAPÍTULO 4

O Corpo e demais elementos de Fascínio e Espetacularização no *World of Warcraft*.

Uma das principais características dos jogos de MMORPG está na criação e customização de representações corporais (personagens) e também por configurarem-se como mundos persistentes baseados em vidas sociais ativas. O *World of Warcraft* é um jogo do gênero MMORPG que se diferencia tanto pela qualidade de seu mecanismo de edição e customização de representações corporais, quanto pelo nível de participação social intensa promovidos pelas dinâmicas corporais de seus personagens, objetivando capital e visibilidade social. No contexto deste jogo perguntamos: “como os processos de fascínio e espetacularização do corpo se apresentam no *WoW*?” e “como o corpo performático e as relações sociais podem ser avaliados como pedagogias corporais neste jogo?”. Além de responder a essas questões, este capítulo tem também o objetivo de apresentar algumas características da criação e do funcionamento do *World of Warcraft*, e nesse decorrer, identificar na arquitetura do jogo elementos de fascínio e espetacularização corporal. Para alcançar este intento, buscamos uma revisão de teses e dissertações de autores que versam sobre essa temática a exemplo de Campedelli (2009), Reis (2013); em pensadores como: Huizinga (2012) e sua análise do conceito de jogo; Caillois (1990) quando se refere ao jogo enquanto processo educativo e cultural; McGonigal (2012) que trata do *WoW* e sua relação sociedade/corpo/trabalho e os estudos sobre comportamento e relações sociais nos MMORPG, produzidos por Yee (2006a, 2007), além de consultas a sites especializados do *World of Warcraft* no Brasil.

4.1 Dos RPG aos MMORPG e a Presença do Corpo Fascinante e Espetacular.

O *World of Warcraft* caracteriza-se como jogo do gênero MMORPG. Por sua vez, os MMORPG originam-se da união de outros dois gêneros: os jogos de tabuleiro do gênero RPG

(*Role Playing Game*, ou na tradução: *Jogos de Interpretação de personagens/papéis*) e os jogos online MMO (*Massively Multiplayer Online*, ou na tradução: *Jogos de Multijogadores Online*). Obedecendo a um ponto de vista de ordem cronológica, e não de sua nomenclatura, veremos inicialmente sobre a origem dos RPG, seguido das explicações sobre a natureza dos MMO, como importantes para compreender a composição do ambiente do *WoW*, ao passo que irá sendo indicada a presença do corpo no jogo e sua importância para o gênero.

Os jogos de RPG foram criados nos Estados Unidos no ano 1974 e desenvolvido a partir de jogos do tipo estratégicos (de guerra) que simulavam combates entre personagens distribuídos em tabuleiros com base em fichas ou livros para vivenciar aventuras imaginárias. O jogo de RPG funciona basicamente através do cruzamento de narrativa de histórias fantásticas, protagonizados por heróis, objetivando embates com criaturas imaginárias para alcançar níveis e habilidades corporais mais elevados.

Esse jogo é composto basicamente de: a) a descrição do **universo cenográfico**, que descreve com minúcias aquela realidade, tempo, condições, características contingências (geralmente ambientado em épocas medievais); b) a descrição da **jornada** que se refere ao tempo em que as ações acontecem - jornadas curtas ou longas, individuais ou coletivas; c) a produção da **trama** que observa toda a problemática a que se deve submeter seus personagens e todos os seus obstáculos e enfrentamentos corporais do jogo; d) a composição do **enredo** que estabelece um elo entre os personagens dentro de um recorte de tempo determinado para que suas ações estejam interligadas de forma compartilhada nessa realidade ficcional; e) **o mestre do jogo** como um mediador e aquele que tem o olhar atento às ações determinadas por ele, como quem conduz todo o processo do jogo, quem oferece os desafios aos personagens e quem de certa forma participa também do jogo com os demais participantes; f) por fim **os personagens** que são dotados de qualidades e imperfeições corporais, habilidades diversas e que ao longo do processo do jogo e sua narrativa, desenvolve-os de forma progressiva e associativa.

Sobre a composição física corporal, os jogadores podem fazer uso das chamadas 'fichas de personagens' que são cartões que contém características atribuídas numericamente (níveis) aos mesmos e que referem-se ao seu desempenho corporal (força, destreza, inteligência, de personalidade e outras habilidades diversas). Os personagens em suas características físicas, o cenário e toda a narrativa de um RPG são baseados em determinada época da história que possuem elementos que mexem com o imaginário e estimulam a criatividade das pessoas com relação a ações do corpo: o período Medieval (Idade Média).

Nestes ambientes estão inclusos o protagonismo de ladrões, donzelas, magos, guerreiros, bruxos, criaturas fantásticas etc, todos envolvidos em narrativas de embates corporais que reforça a necessidade de espetacularização e desenvolvimento corporal como estratégia de sobrevivência. No entanto, alguns jogos permitem que os jogadores possam incorporar, criar 'novos' personagens e inseri-los na narrativa, mas desde que estejam em conformidade pelas mesmas fichas de personagens que já observam e determinam características específicas de forma antecipada.

Figura 1 – Foto Ilustrativa do Jogo de RPG '*Dungeons and Dragons*'



Fonte: <<http://regras.net/como-jogar-dungeons-dragons/>>, Acessado em: 22/06/2013

É possível observar no “*Dungeons and Dragons*” (figura 1), um dos primeiros jogos de RPG lançado, a presença marcante das características corporais típicas do imaginário medieval, em suas representações clássicas: cavaleiro, criaturas diversas, guerreiras etc que sugerem experiências e exibições corporais espetacularizadas em performances de enfrentamento físico. Na projeção imaginária desses ambientes, toda vida social é baseada pelos desempenhos corporais por tratar-se de uma sociedade fincada nas dinâmicas do corpo e luta pela sobrevivência pessoal e social.

As características do jogo de RPG suscitam que cada jogador assuma o papel de um personagem interpretando-o de forma contínua enquanto joga – essa assunção não só do corpo, mas de todas

as suas características numa atuação completa tornando os RPG diferente no que tange a linearidade dos outros gêneros de jogos *online* estimulando a manutenção de vidas virtuais com uma narrativa interminável. A assunção de um corpo é a assunção de toda experiência relacional produzida por esse mesmo corpo (CAILLOIS, 1990) onde as narrativas pessoais são assimiladas, por sua vez, pela própria narrativa do jogo.

Os jogadores de RPG assumem identidades corporais que carregam as suas marcas e características previamente definidas e que precisam, através de seus respectivos enfrentamentos físicos, desenvolver seus corpos e habilidades. Isso faz com que as relações nesses espaços sejam baseadas em premissas corporais fazendo da espetacularização um processo social natural - todos os seus respectivos vínculos e laços sociais são criados a partir deste mesmo processo.

Diferente de outros jogos que são montados sobre regras pré-definidas, o RPG propõe além da assunção de papéis dentro de um contexto, uma total liberdade no que diz respeito a criação, interferência e cruzamento de narrativas com outros personagens. Esse 'escape' das regras tradicionais faz com que os jogadores compartilhem de forma coletiva suas histórias baseando-as de outras fontes externas e de suas próprias experiências gerando uma hipernarrativa.

Essa 'hipernarrativa' não se trata de um acúmulo, e sim de uma atualização constante entre elas, por meio de uma confluência de histórias que se complementam e se fundem tornando um só enredo. Isso faz com que nenhuma partida de RPG seja igual a outra e que nenhuma ação dos personagens se pareça com uma anterior dando a sua trama o caráter de infinitude - o RPG se dá, portanto, essencialmente mais por conta de uma prática cooperativa e menos competitiva entre seus participantes.

Huizinga (2012) já se referia que na prática de qualquer jogo seria também possível observar com detalhes a capacidade do indivíduo 'se tornar outro' e de incorporar e vivenciar esses respectivos papéis como algo natural e essencial para a cultura e para o próprio homem, na transferência e aquisição de conhecimento. Na leitura desse autor todo jogador, independente do jogo, ao jogar, de forma inconsciente incorpora um personagem e ao fazê-lo, deixa com que suas ações sejam norteadas por suas tradições, por sua cultura, por suas vivências e todo tipo de experiência que o valha – o jogo é, para esse autor, um mecanismo importante para a criação de experiências o indivíduo e para difusão e compartilhamento de culturas e de todo tipo de conhecimento. No contexto dos RPG, o jogo é por si só uma pedagogia, um exercício cultural

natural e o corpo é uma espécie de suporte por onde se inscrevem esses aprendizados por meio de experiências coletivas.

Em 1978, fazendo uso pela primeira vez de uma memória compartilhada entre múltiplos computadores a partir de um servidor, os alunos Roy Trubshaw e Richard Bartle, da *Universidade de Essex*, na Inglaterra, conseguiram desenvolver um sistema onde vários usuários podiam acessar simultaneamente uma mesma base de dados e, portanto, partilhar de um mesmo *software*. Era o primeiro ambiente multiusuário em jogos que inaugurava um novo gênero: o MUD (*Multi-User Dimension/Domains* ou Dimensão/domínio de multiusuários).

A princípio o MUD era um sistema que funcionava apenas em grupos de instituições acadêmicas, mas que foi aos poucos se popularizando pela Europa. O primeiro MUD era de um jogo de RPG e que substituía os livros e os 'cartões de personagens' – os jogadores assumem seus respectivos personagens e recebem simultaneamente as orientações onde eram descritos os cenários, as ações dos personagens pelo administrador da rede (fazendo o papel de mestre do jogo) e esses podiam interagir por meio da escrita de textos (*chat*) nesse mesmo ambiente/servidor. O jogador faz a leitura de uma história, não linear, e tem a oportunidade de escolher caminhos de forma hipertextual e hipernarrativa promovendo assim a interação entre inúmeras pessoas/personagens.

E foi justamente pelo fato da promoção dessa interação que o RPG (agora jogado nos MUD) não demorou para ser explorado comercialmente pelos consoles, fazendo uso da tecnologia dos primeiros videogames para recriar os mundos em 2D (2 dimensões) onde se passam as aventuras de forma virtual. A indústria dos jogos aprenderam o que tanto os jogadores de RPG de tabuleiro quanto os jogadores *online* (MUD) já sabiam a muito tempo: jogar é bom, mas jogar em conjunto, interativa e colaborativamente é muito mais prazeroso. Com isso o sucesso comercial estava garantido e após convergir para os consoles, os jogos de RPG tradicionais passaram a contar com o avanço da técnica (de recursos gráficos e de áudio) presente nos computadores pessoais e aliados ao advento da internet dava origem a um outro gênero popular de jogos *online*: os MMO.

Apesar de comumente associados somente ao gênero RPG, na verdade MMO se refere a qualquer jogo *online* que comporte conexões diretas via internet que viabilizam partidas com centenas de outros jogadores simultaneamente. Dessa maneira, qualquer jogo (seja via computador ou via console) que tenha a possibilidade de se conectar à rede para que os jogadores interajam entre si, pode ser considerado um MMO. Em cada um desses jogos se

estabelecem salas *online* (sendo elas pagas ou gratuitas) e cada uma com um número grande, porém limitado, de jogadores que se enfrentam e/ou se unem dentro de um mesmo propósito (missões) numa narrativa pré-estabelecida.

Além da interação, outra característica importante dos MMO foi a possibilidade de criação dos primeiros avatares em 2D. A relação entre jogador e jogo se tornou mais intensificada, mais imersiva por conta da ‘presença corporal’ no jogo que de certa forma materializa as narrativas pessoais em figuras corporais – a disposição das figuras dos avatares fazem com que as narrativas pessoais se tornem mais dinâmicas e fluidas nesses espaços. O avatar é “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 identificação da competitividade e pelo envolvimento emocional e afetivo do interator”. (SANTAELLA, 2007, p. 412).

Outro ponto determinante para a imersão nesses espaços está na presença corporal do outro. Os movimentos corporais e as performances de outros personagens, de certa forma fazem com que o ‘eu’ reconheça a si mesmo nesses ambientes; é como se o indivíduo se reconhecesse de forma mais intensificada a partir da presença e do reconhecimento do outro dividindo o mesmo espaço. A presença corporal do outro faz tanto com que se perceba de forma mais nítida o ‘eu’; nesse processo de presença entre o ‘eu’ e o ‘outro’ todo aquele ambiente cenográfico passa a ter, a partir daí, um sentido, uma finalidade clara – a presença do outro dá sentido à realidade em nossa volta tornando o ‘eu’ mais imersivo nela.

Apesar de ampliar o seu processo imersivo, jogadores de *videogames* compõem um público extremamente exigente e mesmo com toda dinâmica imersiva a partir das relações corporais dos MMO, exigem novidades técnicas para manter sua fidelização a determinado título. Depois de um tempo de dedicação a cada título, aquela narrativa deixa de ser fascinante e se torna cansativa, tediosa (PROKOP, 1986) e não vale tanto a pena quanto antes, investir tempo livre para dedicar-se a uma aventura 'saturada', sem encantamentos.

Não existe mais tanto desejo tampouco fascínio. Com isso, apesar de toda a evolução técnica e estética dos *games* que impressionam pela sua qualidade, o jogador daquele mesmo título anseia, com brevidade, em consumir o 'novo' novamente. Esse ‘novo’ nos jogos *online* perpassa, sobretudo, nas experiências do corpo.

Entretanto, na nossa cultura, fascínio e tédio não são antagônicos e sim complementares (PROKOP, 1986) – tudo que exerce fascínio na contemporaneidade são produtos ou

subprodutos culturais criados em escala industrial orientados para a aquisição de audiência e com prazo de validade previsto. Tudo que é tecnicamente criado para fascinar está fadado ser, muito brevemente, um modelo desgastado precisando de um *recall* ou de uma substituição imediata (COUTO, 2012b).

Tudo se torna comum pelo fim do encantamento. É necessário uma mudança, uma atualização constante fazendo com que os jogos, ou melhor os jogadores, sejam motivados pelo movimento constante, próprios do corpo (na narrativa, na aparência, nos cenários, nos acessórios, na forma de se comunicar, etc).

Quando não há nada mais a ser explorado nessas experiências, sua fidelidade não mais lhe é dada e sua paixão e interesse se esvaem. Ele busca na empiria do jogo a emoção do novo, do desconhecido, da sedução e do fascínio que não encontra fora desses espaços. Dessa forma, um MMO, assim como qualquer outro *game* ou atividade nas redes, precisam ser renovadas constantemente para não recair na aridez do 'atual' ou seu interesse será direcionado a outra atividade mais desafiadora, fascinante e inovadora. Como é possível então, evitar o desinteresse, por exemplo, de um jogador em rede e como o manter fidelizado a determinado jogo?

Nos espaços dos jogos, é possível ver um embate constante entre o fascínio e o tédio. Um jogador pode ser seduzido, momentaneamente, pelo apelo dos avanços técnicos de determinado jogo (recursos áudio visuais, pela qualidade gráfica e pela possibilidade de criar simulacros), entretanto, sem uma história bem produzida e incorporada às ações dos personagens e a determinada história, seu interesse e sua atenção, volúvel, inconstante (e contra o 'atual'), será atraída mais uma vez pela técnica, mas agora de outro título. Se a resposta não está na técnica, então onde ela pode estar?

Os MMORPG, fizeram uso da tecnologia aplicada nos MMO de conexão de pessoas em rede, aliada a característica de interpretação de papéis dos jogos de RPG e com isso oportunizando uma nova forma de jogar e de comunicação dentro desse ambiente. E sobre esse gênero, se diz que:

O MMORPG é um gênero de jogo de computador e/ou videogame que permite que seus jogadores criem e interpretem personagens em um mundo virtual dinâmico e persistente compartilhado por centenas ou até milhares de jogadores simultaneamente. Diferentemente dos games de outros gêneros, a maior parte da interação ocorre com outros jogadores humanos e seus personagens e não com personagens controlados pelo computador. (SANTOS, 2011, p. 16).

O principal avanço dos MMORPG estava na possibilidade de conexão em um número ilimitado de pessoas que poderiam além de realizar o desejo fascinante de assumir um outro papel, de também estabelecer narrativas de si nesses mesmos personagens e de interagir com outras pessoas ao invés da presença da A.I. (*Artificial Intelligence* ou Inteligência Artificial) de determinado *software*. Com essas condições permitidas pela tecnologia de desenvolvimento de processadores e por conexões via internet cada vez mais rápidas, as experiências sociais do corpo e a comunicação entre os *gamers* nos jogos de MMORPG foram intensificadas, pois também oportunizaram a participação em comunidades de forma mais ativa que por sua vez incidiram diretamente na qualidade das relações pessoais também fora desses ambientes.

No entanto, é com a criação de personagens em 2 e 3D que se dinamiza ainda mais tanto a relação do jogador com seu personagem, quanto a relação do jogador com a narrativa do jogo de forma mais imersiva e nas suas relações sociais com os outros personagens. A criação de corpos em 3D traz um movimento articular corporal nos personagens e com ele é ampliada a noção de corporalidade e conseqüentemente identificação com seu corpo – a relação entre jogador e jogo agora mediado por uma representação corporal melhor elaborada esteticamente, amplia a perspectiva sensorial do indivíduo e aprofunda suas experiências tornando-as mais imersivas. Tudo se torna mais dinâmico.

[...] estes constituem-se em tipos diferentes de jogos na Internet, cuja principal característica é a presença de um mundo virtual, onde há a interação através de um avatar e da mediação pelo computador. A base dos MMORPGs é a construção da narrativa pelo jogador através de suas ações no jogo, sua “imersão” no jogo, através do avatar, construindo narrativas próprias, progredindo e interagindo com outros jogadores. São, portanto, jogos que demandam um envolvimento e um investimento alto do jogador, para que receba as recompensas do jogo. (RECUERO, 2012, p.7.)

Com uma representação corporal tecnicamente desenvolvida, significa que aquele é um corpo mais fascinante por ser mais espetacular e que está mais habilitado a performances e conseqüentemente conquistas sociais. E segundo Recuero, parte das narrativas pessoais são construtos das performances pessoais corporais do indivíduo no próprio jogo. A participação em um mundo virtual que simula uma sociedade real pode representar uma possibilidade de aprendizados, individual e coletivo, daquele indivíduo tanto dentro quanto fora do ambiente do jogo (ALVES, 2000, 2012). Nesse caso, as construções narrativas nestes espaços e a participação em ambientes de simulação de vidas sociais podem ser consideradas como espaços de aprendizagens a partir de reconstruções narrativas de si.

O fato é que a criação de uma representação corporal em 2 ou 3D e a possibilidade de se relacionar com outros corpos virtuais, remodela a perspectiva de territorialidade que se torna ampliada onde o jogador se vê ao passo que entende que seu corpo agora também pode ser também visto. Em outras palavras, sua relação consigo mesmo é intensificada na possibilidade de ter o seu corpo espetacularizado na presença do outro corpo igualmente espetacularizado e aprender socialmente com ele.

A partir dessa premissa técnica, é lançado o jogo '*Ultima Online*' considerado um dos primeiros MMORPG. Criado pela empresa norte americana *Origin Systems*, o *Ultima Online* foi lançado em setembro de 1997 e que devido ao seu sucesso comercial teve outras sequências e nove atualizações. Construído sobre a mesma arquitetura clássica de ambiente medieval, o jogo trazia a oportunidade de criação e customização corporal e de vivências sociais do corpo.

Figura 2: Screenshot do Jogo *Ultima Online*



Fonte: <<http://ptrealms.com/MMO/conteudos.php?id=3110>>, Acessado em: 22/06/2013

Mesmo fazendo parte dos primórdios do gênero MMORPG, o *Última Online* já carregava consigo elementos de espetacularização do corpo. As características corporais marcantes, típicas do imaginário coletivo sobre o contexto histórico medieval, também estão presentes nos seus personagens. No destaque da figura 2, já é possível perceber elementos de customização como 'adereços' e armas, próprios de aprimoramentos para performances corporais.

Figura 3 - Screenshot de partida do *Última Online*



Figura 4 - Cover art de capa do jogo *Última Online*



Figura 3 - Fonte: <<http://www.webcheats.com.br/threads/ultima-online-o-maior-mmorpg-de-todos-os-tempos.1948532/>> Acessado em 28/07/2013.

Figura 4 - Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Ultima_Online_-_Kingdom_Reborn_Coverart.png>, Acessado em 28/07/2013.

A figura 3 se refere as representações corporais em performances de combate que justificam a necessidade de seus aprimoramentos físicos. Na figura 4, a *coverart* da capa de uma das atualizações do *Ultima Online*, o *Reborn*, que ao mostrar ações corporais em combates físicos, sugerem, através de seus elementos estéticos, a trama do jogo e conseqüentemente assinalam a composição estrutural da vida social daquele ambiente simulado.

Yee (2006a) afirma que a primeira experiência ‘estimulante’ (e aqui lemos: fascinante), que um jogador tem num MMORPG, está na sua primeira contemplação dos corpos disponíveis nesse ambiente. A disposição dessas anatomias são extremamente importantes para que o jogador construa suas primeiras impressões acerca daquela sociedade. Essa primeira ‘visada’ sobre o padrão das produções corporais socializando entre si, ou dispostos de qualquer outra forma, será importante para a sua própria construção corporal. Por esse motivo, quando um jogador cria uma representação corporal, ao mesmo tempo ele projeta (ou antecipa, intui) as suas experiências relacionais naquele ambiente e a partir daí (re)desenha seu corpo naquele personagem preparando-se ‘adequadamente’ para uma vida social.

Essa experiência corporal se torna uma pedagogia, pois as inscrições culturais, sociais, relacionais, comportamentais, íntimas, de comunicação etc, todas já estão inscritas sobre a pele daquelas representações corporais de forma antecipada pelo processo de ‘transferência’ do *off* para o *online*. Em outras palavras, uma representação corporal *online* é dotada, constituída a partir de toda a experiência passadas e aspirações e expectativas futuras, individuais ou coletivas, de seu precedente *offline*. Criar uma representação corporal é, dessa maneira, o início de um processo de aprendizado – uma pedagogia.

Num MMORPG, a representação corporal insere o jogador num contexto social e relacional. Seu desenvolvimento social está intimamente ligado ao seu processo de criação e de desenvolvimento corporal dessa representação. E para que esse corpo aprenda e apreenda, para que se torne um dispositivo de veiculação de informações de si e de informações produzidas pelo meio, é preciso uma ‘ligação profunda’ entre criador e criatura.

Isso significa que quanto mais possibilidades de acesso a dispositivos/acessórios técnicos para a criação de personagens, quanto mais elementos disponíveis para a customização do corpo, quanto mais desenvolvidos, maior será a espetacularização do corpo e maior será o seu poder de fascínio. Esse poder de fascínio, por sua vez, leva a um aumento de seus desempenhos corporais e visibilidade social que culminam em mais relações sociais e aprendizados – quanto maior a manipulação corporal, maior será o grau de imersão e de aprendizados sobre si e sobre o social através daquele corpo.

As narrativas dos MMORPG, permite que o indivíduo possa experimentar uma vida social de forma mais ampla no que tange a dissolução de identidades por meio de representações corporais de si. Nesse contexto, o projeto da *Blizzard Entertainment* mostra o seu diferencial por estimular ao corpo virtual relações e experiências dentro de aspectos sociais de forma mais complexa. Entretanto, as características corporais, inseridas em uma conjuntura de comportamentos e culturas, é que determinam o grau de experiências e aprendizados desse corpo.

Essas experiências estão vinculadas a perspectiva sócio-política de divisões de castas, classes, gêneros, profissões, raças, comunidades, grupos, *etc*, a um conjunto de missões e um sistema de recompensas montados em uma sociedade que simula ‘perfeitamente’ a estrutura social, institucional e cultural que conhecemos fora desse ambiente. Este projeto chama-se ao *World of Warcraft*.

4.2 *World of Warcraft* – A Criação, as Características e a Presença do Corpo Espetacular no jogo.

Em 1994 a *Blizzard Entertainment*, empresa norte americana de produção e edição de jogos de videogames, tinha como projeto criar um mundo virtual gigantesco com os mesmos moldes dos MMORPG já existentes. Criam um mundo virtual chamado *Azeroth* que é povoado por seres imaginários, fantásticos e poderosos que interagem, se comunicam, intercedem na estrutura narrativa de si, de outros personagens e por consequência, de todo aquele mundo. Estava criado o *World of Warcraft* um dos MMORPG mais jogados no mundo. A *Blizzard* descreve a ‘atmosfera’ do *World of Warcraft/Azeroth* da seguinte forma:

World of Warcraft se passa no mesmo universo de alta fantasia dos antigos jogos da franquia e adiciona uma série de elementos no enredo de um legado que já tem mais de 15 anos de acontecimentos épicos. Azeroth é um mundo de espadas e feitiçaria. Suas terras são o lar de um grande número de raças e culturas, todos liderados por reis, chefes tribais, lordes, damas, arquedruídas e outros mais. Alguns povos de Azeroth são unidos por amizades forjadas há milhares de anos; outros são inimigos jurados com histórias de ódio e rivalidade que duram por tempos. Entre todos esses diferentes reinos, culturas, tribos e territórios se encontram os dois maiores blocos que se chocam constantemente em busca da supremacia.¹⁴ (Site oficial da *Blizzard* no Brasil)

A base desse jogo *online* é a criação de um planeta virtual (*Azeroth*) habitado por personagens que se co-relacionam numa civilização que convive com um cenário de batalhas montadas numa atmosfera medievalista cuja sua ordem social está baseada na lei da sobrevivência do mais forte. O foco do *WoW* estaria centrado em estabelecer um mundo em que personagens pudessem povoar uma sociedade virtual com o objetivo de realizar missões específicas no modo singular ou compartilhado; oferece uma forma de interação que une os conceitos de *games* de interpretação de papéis à uma comunicação síncrona em um ambiente de jogo que permite decisões e ações livres, sem roteiros predeterminados em sua narrativa (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a).

É uma experiência diferenciada de vida imersiva nas redes – não uma vivência comum, mas uma baseada na(s) experiência(s) do corpo e de uma vida social participativa. O jogo propõe, além de outras coisas, que o jogador possa atuar ativamente com um número indefinido de

¹⁴ Fonte: <<http://eu.battle.net/wow/pt/game/guide/>>, acessado em: 08/07/2014.

outros jogadores espalhados pelo mundo, proporcionado pelo cruzamento de servidores, e que assim possa compartilhar culturas e aprendizados e interpretar um papel (ou papéis) dentro daquela narrativa nos chamados 'mundos persistentes' (CASTRONOVA, 2005). Callois (1990) fala sobre algumas características próprias de jogos de interpretação de papéis:

Qualquer jogo supõe uma aceitação temporária ou de uma ilusão [...] ou, pelo menos de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma actividade ou assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobretudo na encarnação de um personagem ilusório e na adopção do respectivo comportamento. Encontramo-nos, então, perante uma variada série de manifestações que tem como característica comum a de se basearem no facto de o sujeito jogar, a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir ser outra. Decidi designar estas manifestações pelo termo *mimicry*. (pp 39-40)

Assim o é no WoW que além de proporcionar uma experiência de criação corporal de um personagem, possibilita também a assunção de papéis como parte da dinâmica dos 'jogos' sociais e de representar-se a partir de outras subjetividades. Lançado em um mundo fictício e se propondo a assumir e interpretar uma vida social neste ambiente, o jogador de *WoW* interage ativamente com outros personagens e o 'eu' fica disperso em representações corporais em 3D o que amplia a sua comunicação, experiências corporais e o estabelecimento de outras experiências sociais também fora destes espaços.

É um jogo altamente imersivo por exigir uma dedicação muito grande de seus jogadores haja visto que a eficácia de cada personagem pode ser medida também pelo nível social que alcança por meio de suas performances corporais em missões com outros *gamers* – quanto mais se participa, mais se ganha (em *rankings*, níveis e categorias) e também em performances sociais (no acúmulo de capital social).

A meta de uma progressão contínua de atributos corporais e na aquisição de experiência lhe dará garantias de 'atualizações' contínuas do corpo, no intuito de ter melhor êxito ao ser lançado aos desafios, aventuras e perigos a fim de progredir em experiência no jogo (o que lhe garantirá maior poder físico, mágico, destaque, mudanças sociais, equipamentos, dentre outros) e conseqüentemente, em experiências sociais (RIBEIRO e THOMAZ, 2013).

Ao realizar determinadas tarefas especiais o personagem acumulará pontos de experiência - tais pontos garantem a evolução do personagem, que melhorará seus atributos, escalonados em categorias acerca da força, habilidades corporais, velocidade, domínio de poderes sobrenaturais e diversos outros itens, que são bastante comuns em quase todos os títulos desse mesmo gênero

de jogo. Para que ocorra essa potencialização do corpo de forma contínua, cada personagem criado deve, prioritariamente, pertencer a alguma divisão social de *Azeroth* (facções, hordas, classes, profissões etc) a que são concedidas habilidades básicas próprias de cada uma dessas. Com tais detalhes, especificidades e funções, o *WoW* é um jogo que solicita uma dedicação incomum de seus jogadores por exigir uma atenção e cuidados, diferente dos conteúdos *offline* dos jogos de consoles onde a narrativa e as atribuições são 'limitadas', previstas. É um jogo de imersão que mantém a dedicação e a fidelização dos associados a partir de uma concepção de 'colaboração' que envolve o personagem com tarefas específicas para serem executadas tanto *single* quanto *multiplayer*.

São quase 6 milhões de jogadores¹⁵ espalhados pelo globo (catalogados em 2015) inscritos e ativos interagindo, compartilhando e se relacionando das mais diferentes formas através do cruzamento de seus servidores (entre os oficiais – pagos através de mensalidades, e os gratuitos - servidores alternativos) em um mundo social virtual que apresenta as mesmas características e complexidades do mundo fora dele.

Segundo Yee (2006c) a complexidade da vida social nos MMORPG inserem-no como campo de investigação científica em diversas áreas do conhecimento. No caso do *WoW*, a apresentação de suas características em nível sócio-institucional e no nível das relações (a amplitude de comportamento, de intimidade, de aproximação entre pessoas) ampliam ainda mais o campo de análise de hipóteses científicas conceituando-o como espaço legítimo de experiências sociais e produção do conhecimento. O *WoW* se tornou um campo efervescente de fenômenos sociais diversos que assim se apresentam: **a)** na criação e projeção corporal e na transferência de subjetividades, interpretação de papéis como referencial para a construção de identidades, subjetividades, modos de ser, máscaras e *personas* do indivíduo etc, tornando-o campo de investigação da psicologia; **b)** ao simular comunidades e trazer fenômenos de ordem social comuns aos do cotidiano, se mostra como campo de investigação de hipóteses da Sociologia, antropologia etc; **c)** na disposição e constituição de território, Estados, cidades abrem para a investigação da geografia, ciência política; **d)** ao exigir a filiação a grupos, comunidades, raças, classes, profissões etc, trazem uma investigação do âmbito da política, antropologia e da ética; **e)** sendo um jogo totalmente ambientado na atmosfera medieval através de estudos específicos dessa mesma época, se aproximam de análises da história/historiografia; **f)** como espaço em

¹⁵ Fonte:<<http://www.wowgirl.com.br/2015/08/04/wow-fecha-trimestre-22015-com-5-6-milhoes-de-assinantes/>>, acessado em: 13/09/2015.

que são realizadas transições comerciais diversas - na compra e venda de personagens e acessórios diversos pela loja do *WoW* ou de jogador para outro, seja através de moeda virtual, seja por meio de moeda corrente. Essa movimentação financeira o fazem ser observado de perto por analistas financeiros, administradores, economistas etc.; **g**) tendo o corpo como seu vetor de produção e absorção de todo esse conhecimento, comportamento e cultura na sua prática social, torna-o campo de investigação também da educação.

Além disso, outros fenômenos comuns à vida social cotidiana podem ser vistos no *WoW*, como guerras, disputas pelo poder, brigas internas, rebelamentos, divisões sociais, desigualdades, relações conflituosas, problemas de comportamento, questões de gênero, hábitos etc, onde podem ser analisadas as respectivas respostas e comportamentos humanos frente a esses problemas, que ampliam ainda mais o seu campo de investigação para análises antropológicas, sociológicas, etnográficas, filosóficas, do Direito, da Economia etc.

Em suma, tudo está centrado na figura do jogador e em suas experiências corporais direcionadas ao âmbito social. O fascinante do jogo também está em perceber como as narrativas pessoais, além de se imbricar com narrativas terceiras, se apresentam, se fundamentam e respondem a esse modelo social com seus respectivos problemas. São situações do cotidiano a que todos estão submetidos e que podem ser ressignificadas no ambiente social virtual do *WoW*, ensinando o indivíduo a lidar também com elas fora desses domínios.

O jogador se reconhece nessas representações corporais e as alimenta com todas as possibilidades, desejos, que não são possíveis em suas relações e na sua vida *offline*. Isso torna o ambiente do *WoW* importante para a vida e toda uma formação social do indivíduo haja visto que oferece a possibilidade não só de uma customização corporal, mas de uma customização de suas experiências e de sua própria vida, reciclando-a (RIBEIRO e THOMAZ, 2013).

O cenário, a sociedade, assim como os corpos no *WoW*, são construídos para se alinhar diretamente à essência da trama. Essa, está fundamentada na ideia de que raças pertencentes a esse planeta, *Azeroth*, têm a missão fundamental de reconstruir o mundo, aniquilado por guerras constantes. As raças se dividem em três facções distintas, Aliança, Horda e Pandaren, e que lutam entre si por questões ideológicas, de sobrevivência e de poder.

Com relação à estrutura de regras, cada usuário, no momento de sua criação, escolhe uma Classe à qual fará parte seu avatar. A classe escolhida determina, grosso modo, o papel que o usuário irá desempenhar quando em reunido em um grupo, quando utilizando o avatar em questão. Outro ponto que também é escolhido no momento da criação do personagem é a Raça, a qual é um atributo de cunho categorizador mais

óbvio – um modo de enquadrar o avatar inicial quase que instantaneamente, já que todas as raças do jogo carregam fortes traços da raça humana em seu desenho: todos são bípedes com a postura ereta, sua compleição física é semelhante no que diz respeito à organização dos membros e nas feições do rosto. (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a, p.5)

Todo o ideário de *World of Warcraft* se assenta no vigor corporal, performático e espetacularizado materializados na figura de corpos opulentos que se digladiam para a conquista de mais vigor e potência física, ou para estabelecer suas relações com outros corpos igualmente espetaculares, ou para solidificar sua visibilidade social convertida em números. Toda a arquitetura social do *WoW* é montada essencialmente num contexto conflitivo polarizado e conseqüentemente corporal. Observemos parte da composição de sua história que corrobora com a construção de sua trama:

Por muitas eras, o titã decaído Sargeras tramou para aniquilar toda a vida de Azeroth. Para tanto, Sargeras possuiu o feiticeiro humano Medivh e o forçou a entrar em contato com Gul'dan, um bruxo orc do mundo de Draenor. Lá, os servos demoníacos da Legião Ardente trabalhavam para corromper os orcs, outrora criaturas pacíficas, e transformá-los em um exército sanguinário conhecido como Horda. Este exército amaldiçoado invadiu Azeroth pelo Portal Negro – uma passagem interdimensional criada por Medivh e Gul'dan – e enfrentaram os exércitos humanos em Ventobravo. Ajudados pela meia-orc Garona, campeões humanos como Anduin Lothian lutaram bravamente para proteger o reino. Porém, no fim, a poderosa Horda despedaçou as defesas de Ventobravo. Em meio a queda trágica d cidade, Garona traiu seus aliados e assassinou o rei Llane Wrynn, selando a derrota da nação. (site Oficial da *Blizzard*)¹⁶

A experiência de sua construção social e sua trama desenham diretamente ‘as formas da carne e os tons das peles’ para as futuras construções corporais neste espaço. Isso quer dizer que as experiências sociais exercem influência direta sobre a configuração do corpo de forma antecipada para suas futuras experiências a partir dele. Essa observação nos leva a crer que no *WoW*, uma pedagogia corporal já se inicia antes mesmo de adentrar a espaço do jogo, pois na análise de sua dinâmica social se estabelece, de forma analítica, a formação de uma identidade corporal mais adequada para sobreviver naquele ambiente.

A vida social portanto, serve como protoforma para a formação corporal e formação social do indivíduo influenciando-os diretamente, onde é necessário alinhar o discurso individual do corpo com o discurso social do corpo. No ambiente do *WoW*, esse mesmo indivíduo se depara com um discurso social do corpo baseado no enfrentamento, na autosobreviência pelo uso constante da força física. Sua saída para vencer nesse mundo, é produzir-se adequadamente e

¹⁶ Fonte: <<http://us.battle.net/WoW/pt/game/the-story-of-warcraft/chapter1>>, acessado em: 08/05/2014.

se vê na condição de ser seu próprio protagonista e assentar toda sua subjetividade em uma representação corporal que atenda suas necessidades.

Façamos então um pequeno exercício de percepção e assimilação de conteúdo: que impressões ou conclusões *a priori* é possível retirar sobre a narrativa do jogo e da composição de suas relações sociais, a partir de uma breve análise sobre o material visual abaixo?

Figura 5 – Foto da Capa da Expansão II do *World of Warcraft - Wrath of the Lich King*



Fonte: <http://www.actiongame.com.br/produtos_descricao.asp?lang=pt_BR&codigo_produto=5069>, acessado em: 28/07/2013.

Figura 6: Foto da capa da expansão III do *World of Warcraft - Cataclysm*



Fonte: <<http://www.saraiva.com.br/world-of-warcraft-cataclysm-guia-oficial-em-portugues-3731992.html?>> Acessado em: 06/08/2013

As capas das expansões são sugestivas e influenciadoras. Evidentemente que os elementos pertencentes a cultura medieval tem que se fazer presente na propaganda comercial do jogo por conta de sua trama estar montada nesse mesmo cenário de época. Ao se deparar com esse tipo de material visual, uma ‘subjetividade de ordem estética’ é despertada tanto para a intuição sobre a trama, narrativa e vida social, quanto sugere que tipo de construção corporal deve ser favorável para atender aos mesmos.

Na capa da expansão II – “*Wrath of the Lich King*”, figura 5, os elementos ‘força’, ‘vigor’, ‘poder’, ‘violência’, etc., são sugeridos pela montagem da fotografia a partir do modelo humano/humanóide lá disposto; mas é na contracapa que é possível observar um padrão estabelecido. Geralmente são três ou quatro figuras cuidadosamente retiradas do ambiente do jogo (daquela expansão) que sugerem: **a)** uma figura solo do mesmo personagem da capa (o protagonista) de corpo inteiro em posições corporais que sugerem poder, destreza, vigor, força etc; **b)** uma figura de combate físico direto com uma criatura fantástica; **c)** uma figura que demonstra sociabilidade e integração com outros jogadores/representações corporais e **d)** e uma figura que sugere um combate direto com outros personagens em campo aberto (zona de guerra). Todas as capas e contracapas do *World of Warcraft* são criadas a partir dessa mesma técnica/método de espetacularização corporal.

Já na capa da expansão III – *Cataclism*, figura 6, aparece um modelo não-humano que também alude ‘desafio’, ‘força’, ‘violência’, ‘destruição’, etc, e que por sua vez também sugere ao jogador a construção de uma representação corporal que obrigatoriamente tem que possuir suas mesmas características. As capas precisam contar histórias e todas elas, recorrem a temática de desafios corporais ensinando o indivíduo sobre aquela arquitetura social e conseqüentemente sugerindo como deve ser a composição das arquiteturas corporais individuais - serão corpos equipados para serem equiparados com as experiências sugeridas por seus respectivos desafios sociais.

Isso leva a crer que, mesmo se fossem também disponibilizados modelos corporais distantes dessa realidade ou tipo estético físico, influenciados pela própria trama do *WoW* baseada nos enfrentamentos corporais e na sua espetacularização, as escolhas seriam pelos modelos de representações corporais que sugerissem capacidade performática característica com o intuito de sobreviver aquela realidade de fantasia e de pertencer aqueles grupos sociais dirimidos por essa mesma estética corporal. Isso faz de todo corpo, assim como toda representação corporal, dispositivos sócio-culturais e nesse contexto, é possível afirmar que no *WoW* toda criação

corporal é direcionada para o sucesso de suas relações e experiências sociais e portanto, naturalmente, para o seu processo de espetacularização.

Por esse motivo, no *WoW* a espetacularização do corpo está presente no jogo desde o início da criação das representações haja visto que se tem uma ‘orientação antecipada’ daquela realidade social. Isso quer dizer que o processo de espetacularização do corpo não se inicia em suas relações sociais, mas é antecedido até mesmo no seu momento de criação.

Parte do fascínio do jogo ao qual Yee (2006a) se refere está na possibilidade de (re)projeção de si e aqui reiteramos que está também na possibilidade de espetacularizar-se; criar substantivos e adjetivos, corporais, para si, no intuito de rever-se representado socialmente. Vejamos, alguns detalhes da nossa experiência no *WoW* na figura abaixo:

Figura 7 - Screenshot de exibição do personagem finalizado (no canto superior direito destaque do rosto)¹⁷



A figura 7 é a representação corporal de nossa escolha no *WoW*. No instante em que ocorreu o seu processo de criação, alguns aspectos pessoais – subjetivos - foram convocados. A figura do lobo na escolha da raça teve significados específicos: o critério de afinidade foi central, pois

¹⁷ Refere-se ao meu personagem no *World of Warcraft*. **Nome:** KORBORUS; **Sexo:** Masculino; **Facção:** Aliança; **Raça:** Worgen; **Classe:** Guerreiro; **Reino:** Gallywinx. Criado através do *software* do jogo original *World of Warcraft* I, fornecido gratuitamente pela <www.us.battle.net/pt/>, acessado/criado em: 05/08/2013.

trata-se de um animal ao qual tenho admiração pelas suas características sociais e também pela sua disposição e toda literatura mitológica que lhe confere respectivos simbolismos. Essas justificativas revelam a nítida ‘transferência’ de valores subjetivos diversos pertencentes ao jogador à sua representação num sentido de materialização ou transferência.

Mas foi a questão social do corpo que mais exerceu influência: durante a criação desse personagem, houve um momento em que foi possível perceber que estava sendo aos poucos projetado, de forma intuitiva, como deveria ser o futuro daquela vida social no *WoW*. Foi percebido que a pergunta que insistia continuamente era: “*como gostaria de ser visto?*”. Naquele momento estava pensando ou melhor, tentando imaginar, como se incidiria o olhar do outro sobre meu corpo e que tipo de vida gostaria de ter com aquele mesmo corpo. Segundo Le Breton (1995) isso ocorre de forma natural, pois

Os limites do corpo desenham, em sua escala, a ordem moral e significativa do mundo. Pensar o corpo é uma outra forma de pensar o mundo e o vínculo social: uma desordem introduzida na configuração do corpo é uma desordem introduzida na coerência do mundo. (p. 136).

Essa representação corporal pessoal, *Korborus*, foi construída a partir de uma análise prévia sobre determinações e convenções acerca do comportamento social em geral no jogo que tange as relações, que por sua vez é composta de pessoas que atribuem seus laços e vínculos entre o ter, o ser e o aparecer. A única forma de uma integração social exitosa dependia de como se apresentaria aquela representação corporal e portanto, essa foi agraciada com atributos físicos destacados, espetacularizados, como: força, vigor, virilidade e principalmente de selvageria e agressividade – características próprias das representações corporais em geral nesse ambiente. Era necessário que aquela representação corporal passasse uma mensagem e que não restasse dúvidas sobre a postura e comportamento social no jogo a partir de uma análise estética sobre a mesma. Naquela sociedade agressiva, tinha a necessidade de ser igualmente agressivo e aquela imagem corporal precisava ao mesmo tempo anteceder ações no jogo e também passar uma mensagem do comportamento do ‘eu-jogador’.

Durante esse processo ficou claro que é possível admitir duas nuances distintas, porém interligadas sobre o processo de espetacularização do corpo no *WoW*, de forma concomitante:

a) que uma representação corporal representa a esfera pessoal do indivíduo em ver-se espetacularizado e/ou ressignificado esteticamente em representações de si atendendo ao seu

ideal de fascínio do corpo e **b)** que esse mesmo processo de espetacularização de si através da espetacularização do corpo atende, ao mesmo tempo, a uma exigência da ordem do coletivo. Nesse exemplo, a espetacularização do corpo pode ser vista, concomitantemente, como um necessário processo para a aceitação/integração social de forma contínua, como também parte de um processo individual de releitura de si por meio de novas configurações corporais. Por fim, na prática, tudo se resume a necessidade humana de convívio e de aceitação social.

Dividindo interesses, um *locus* não-geográfico, um período de tempo, essas pessoas utilizam-se da Internet [...] para constituírem uma das funções mais elementares do ser humano: a inserção num meio social, por parte de sua necessidade gregária. Estas comunidades muito frequentemente constituem websites para demonstrar sua existência e trocam experiências com outras comunidades. Estas comunidades mantêm vivo um dos pontos mais fundamentais do presente e do futuro do ciberespaço e da Internet: o senso comunitário. (RECUERO, 2000, p.2)

Recuero aponta para um certo grau de ‘naturalidade’ no que diz respeito a uma necessidade de todo ser humano estar conectado a pessoas em um grupo social seja ele *on* ou *offline*. É na proposta de interação social que o personagem contribui para a constituição da noção de pessoa no mundo virtual e também fora dele. Passa a ser um corpo relacional ao ser agregado de um conjunto de práticas, sentidos e símbolos que só tem sentido na sua interação. Isso significa que todo corpo pode ser, um corpo relacional próprio para o aprendizado e para a sua formação social.

4.3 O Fascinante e o Espetacular nos Desempenhos e Interações Corporais no *World of Warcraft*.

Em um jogo de 2D ou 3D de MMO, *on* ou *offline*, o avatar está limitado a uma comunicação síncrona e a existência de sua vida virtual condicionada apenas ao tempo em que se está conectado *online*. O corpo se move em um limite territorial marcado (mapa do jogo) que reduz o seu raio de ação, a extensão da interação com os outros é ‘limitada’ e o registro de sua existência fica representada apenas por respectivos números (rankings, níveis, scores etc) - nos

MMO o corpo, seja individual ou coletivamente, só experimenta, de certa forma, uma progressão social vertical e quantitativa.

Os gráficos em 3D do *WoW*, aliado a sua narrativa baseada em uma vida social e a sua proposta de conexão entre pessoas através de suas respectivas representações corporais, trouxeram um novo dinamismo ao corpo e ao próprio jogo, e estendeu as experiências de 'domínio da natureza virtual', além de estabelecer um senso de propósito ao jogador: o corpo deixaria de ser apenas um instrumento de localização geográfica estática e passa a ser um veículo de interação dinâmica. Não é somente o cumprir de tarefas dentro de uma jornada estabelecida, mais do que isso, é o cumprir uma jornada com o outro e com ele adquirir progressões também qualitativas. Além disso, cada ação coletiva executada por um grupo de jogadores do *WoW*, aliado a outras ações de outros grupos, podem mudar estruturalmente toda a narrativa do jogo, nas histórias pessoais e influenciar diretamente até mesmo nas futuras missões individuais. No *WoW*, o corpo só se realiza, efetivamente, com a presença do outro e as progressões são individuais, sociais e qualitativas; o *WoW* trouxe um senso de propósito ao corpo virtual: deixa de ser uma interação e passa a ser uma relação.

Tabela 2 – Comparativo entre a capacidade de evolução social entre gênero de MMO e o *World of Warcraft*

POSSIBILIDADE DE	Avatar em MMO	Personagem no <i>WoW</i>
Progressão Social (Horizontal)	Nível intermediário	Nível alto
Progressão Individual (Vertical)	Nível alto	Nível alto
Relações Qualitativas	Nível baixo	Nível alto
Mudança na Narrativa do Jogo	-	Nível alto
Mudança na Narrativa de Si	Nível alto	Nível alto
Mudança na Narrativa do outro	-	Nível alto

Fonte: Elaborado pelo autor¹⁸.

¹⁸ A criação desta tabela é oriunda da experiência de jogabilidade em jogos *on* e *offline* do autor e na observação de comportamentos sociais de jogadores dentro e fora do ambiente desses respectivos jogos. Evidentemente que não são conclusões definitivas por se tratar de dados por amostragem, ou seja, são observações oriundas de um número limitado desses mesmos jogos.

As diferenças expostas na tabela 2 (pg. 91), de certa maneira, referem-se as observações da dinâmica da vida social do *WoW* e comparativamente a de outros gêneros de jogos *online*. Aparentemente a capacidade/possibilidade de interação e colaboração proposta pela narrativa do *WoW* é, de certa maneira, superior a de qualquer outro jogo de MMO ou até mesmo de outro MMORPG e a resposta pode estar no processo de construção de representações corporais.

Isso porque o corpo no *WoW* é essencialmente um corpo projetado não somente para as ações físicas e respectivamente suas recompensas individuais, mas para toda uma projeção de vida coletiva relacional. Desde o momento da criação da representação corporal de seu personagem, o jogador sabe que está se inserindo em uma sociedade virtual em que sua ascensão social depende não só de si, mas pela maneira como se relaciona e como é visto neste espaço. No *WoW* o jogador gerencia sua vida dentro da coletividade o que faz com que seu processo de espetacularização corporal seja canalizada, por fim, em detrimento de suas performances sociais (performances corporais = performances sociais). É o melhor gerir o corpo, para melhor gerir a vida.

No *WoW* existe uma transmissão e troca contínua de experiências individuais e coletivas – o sentido de interatividade é sempre mais amplo nesses ambientes ao passo que não se pode esquecer que a ‘formação social’ de personagens no *WoW* é feita de forma contínua no campo da troca dessas mesmas experiências. Se aprende e se ‘forma’ jogando, interagindo e compartilhando com o outro. Isso faz, de certa maneira, que a contínua formação das estéticas corporais e suas absorções, no *WoW*, sejam advindas das relações sociais desse mesmo corpo. No *WoW* o processo de interação através do corpo proporciona mais do que a comunicação, mas uma relação, uma troca de experiências, informações e aprendizados entre pessoas. Essa troca constante construída socialmente é necessária para que se tenha melhor êxito nas suas ações dentro do jogo e para o estabelecimento de laços dentro ou fora deste ambiente. No *WoW* “os atores associam-se a outros, recebendo informações destes e contribuindo para gerar valores para a conexão” (RECUERO, 2012, p. 134).

Toda comunicação verbal é evidenciada principalmente por diversos canais integrados que proporcionam a proximidade entre aqueles personagens. O sucesso nas missões depende não só das performances do corpo pelos personagens, mas das estratégias montadas pelos grupos que partem em busca de vitórias, dinheiro e de status (não necessariamente nessa ordem) e que só acontecem se houver um amplo diálogo entre os personagens. Essa comunicação e colaboração intensa e até mesmo a estrutura que se forma a partir dessas associações entre

peessoas no *World of Warcraft*, o tornou mais do que um game *online*, e sim uma espécie de rede social digital¹⁹.

Uma representação corporal é também uma construção social e para o social. Em rede, é possível estabelecer além de uma convivência entre pessoas, também poder usufruir de um conjunto de benefícios que só são possíveis na troca de experiências entre os indivíduos, como afirma Recuero (2012):

[...] fazer parte de uma rede social é relevante para determinado ator porque este tem acesso a recursos construídos pelo grupo, como, por exemplo, informações que lhe sejam relevantes [...], ou mesmo a apoio social ou acesso a normas que regem o grupo e as interações. Todos esses recursos são constituídos através dos laços sociais e, em última análise, das práticas conversacionais (p. 136).

Assim é também no *WoW*, pois fazer parte de uma estrutura interativa e comunicacional entre pessoas no jogo é mais do que uma vontade do jogador, é uma necessidade para a sua progressão individual e social. Estar 'associado' significa não só estabelecer amizades e interagir, mas também estar protegido e compartilhar de informações privilegiadas que o farão caminhar por aquele solo virtual sem tantas dificuldades. Essa interação e comunicação pode ser realizada via *chats* (de forma escrita convencional ou via códigos, sinais e expressões específicas criadas e compartilhadas pelos usuários) ou via áudio (*headsets* com fone e microfone e com a adição de aplicativos de comunicação) e tudo em tempo real.

É vale ressaltar que a comunicação no *WoW* além de *síncrona*, pode ser também *assíncrona*. A forma síncrona ocorre *online* durante uma partida onde o jogador pode se comunicar em tempo real com um outro jogador/personagem e assíncrona onde a comunicação pode se estabelecer fora do ambiente do jogo por meio de fóruns especializados, *blogs*, comunidades em todas as redes sociais, em sites especializados (licenciados pela *Blizzard* ou não), bem como tutoriais criados pelos próprios jogadores. De qualquer forma esse processo de comunicação e interatividade são imprescindíveis aquela vida social, conforme escrevem Manninen e Kujanpää (2007), ao afirmar que:

¹⁹ Quando nos referimos ao *WoW* como uma 'rede social digital', é uma deferência ao que propõe a pesquisadora Dr^a Camila Santana, ao afirmar que “[...] à medida que os homens vivem em coletividade e estabelecem relações entre si, estão constituindo redes, neste caso, sociais. Assim, um coletivo de três ou mais seres humanos pode configurar uma rede social, que significa, de forma simples, um conjunto de relações ou conexões e de nodos [...]. As redes, então, como forma de representação das interações, trocas, compartilhamentos, interligações constituem-se em metáfora estrutural para a conexão entre máquinas, pessoas, ideias e informações (SANTANA, 2014, pp. 62-63). A partir das observações da autora, localizamos no ambiente do jogo *World of Warcraft* essas mesmas características que assim definem como rede social, digital.

Além disso, a interação com outros jogadores e mundo do jogo, através do personagem, oferece possibilidades de desenvolver e compartilhar uma personalidade única, linhas de história e história do personagem. É este tipo de interação permitida ao jogador de interpretação de papéis. A interpretação pode ser sobre a construção e representação um personagem fictício, ou apenas uma experimentação das partes reais selecionadas dos jogadores. (p.27)²⁰

A interação no *WoW* é mais do que uma proposta do seu *software*. Ela é fundante nesse mundo, pois nenhum jogador quer que seu personagem permaneça isolado das experiências com outros, ainda porque, estar com os outros também se configura como uma estratégia de visibilidade neste espaço. Afinal é uma forma de ser visto e ter a atenção atraída para si - todos querem ser alvo de comentários e de admiração por suas conquistas ou liderar equipes inteiras nas missões. E nesse caso, as conquistas significam mais recursos, mais capital social, mais habilidade, mais elementos técnicos para levar adiante a vida nesse ambiente (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a). Cada jogador toma a decisão de qual tipo de avanço prosseguirá, que tipo de ações irá produzir sabendo que a proposta narrativa deste jogo elimina a necessidade de metas avançadas ou de ações com maior grau de dificuldades. O jogador é impulsionado por uma combinação diferente das possíveis recompensas em missões objetivas e realizáveis que são executadas individual ou coletivamente o que promove diretamente empreendimentos sociais coletivos bem como interações e relacionamentos significativos entre esses. Quanto mais dificuldades nas missões, mais ajuda é necessária. Dessa maneira cada personagem precisa estabelecer além de um bom ciclo de amizades, ter uma boa relação com os outros o que também o faz progredir numa escalada social naquele mundo.

Se o jogador se predispõe a ajudar os companheiros em determinada campanha e segue essa campanha até o fim, será solicitada a sua presença em outras ações dentro do jogo. As ações dentro deste ambiente, positivas ou negativas, formam um *status* para o personagem que será, em consequência, um referencial positivo ou negativo dentro das relações presentes ou futuras no *WoW*. Parte do que se insere como base de toda estratégia de visibilidade no *WoW* tem como indicativo as ações dos personagens e o grau de interação e a disponibilidade para a colaboração com os outros, pois

²⁰ Nossa livre tradução do original: “Furthermore, interaction with other players and the game world, through the game character, offers possibilities to develop and share a unique personality, story lines and character’s history. This type of interaction enables the role-playing of the character. The role-playing may be about constructing and representing a fictive persona, or just an experimentation of the selected parts of players actual self” (Manninen e Kujanpää, 2007, p.27)

Na prática [...] o que realmente parece prender o interesse dos jogadores é operar seu personagem ou personagens e interagir com outros personagens. [...] Com esse personagem ou conjunto de personagens, um jogador desenvolve relacionamentos com outros jogadores [...]. Para a maior parte dos jogadores, esses relacionamentos rapidamente se tornam centrais à experiência (TURKLE, 1997, p.102.).

A criação de uma representação corporal para a interpretação de papéis proposta pelo *WoW* solicita a assunção de uma vida social que precisa ser exercida diariamente em todas as atribuições que se predispôs a realizar, principalmente nas vivências coletivas. Não há espaço para decisões arbitrárias ou tomadas açodadamente – no momento em que se 'filia' a uma rede de personagens outros, é necessário uma mudança de comportamento por parte do jogador em dedicar-se inteiramente àquele grupo. Essa dedicação por vezes passa por uma aceitação de regras e de determinações, hábitos, posturas e culturas própria de cada grupo e também de cada raça de *Azeroth*.

Nesse caso, uma representação corporal no *WoW* também se insere no contexto de uma experiência social política do corpo²¹ – tudo que circunda as ações corporais, também por serem sociais, se tornam decisões políticas (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a). O próprio processo de criação de representações corporais na escolha de corpos, formas, anatomias, estéticas, facções, raças, classes, profissões inserem todas como decisões políticas do corpo e para o corpo. Se toda representação corporal objetiva uma vida social e uma dinâmica de 'cidadania', esse corpo é, eminentemente político.

Quando você cria seu personagem, você deve tomar duas decisões que afetarão profundamente seu modo de jogar World of Warcraft. Uma é a escolha da raça e a outra é a da classe. A **raça** de um personagem determina seu visual e facção (Aliança ou Horda). É importante escolher bem sua facção pois só é possível interagir e

²¹ Quando nos referimos ao termo 'política' no texto, este está contextualizado a partir das criações e ações sociais das representações corporais *World of Warcraft*. O referencial de onde falamos é de base filosófica quando se afirma que política é: “[...] o estudo dos comportamentos intersubjetivos; [...] ciência que cabe indagar qual a mais apta a satisfazer nossos ideais [...]; princípio de sua ação e de seu comportamento [...]; relações do ponto de vista moral [...]; critérios relativamente autônomos [...]; a ação que caracteriza a vida ativa desdobra-se sobretudo na dimensão política do homem, ou seja, na vida da pólis [...]; modo como as maiores instituições sociais distribuem os deveres e os direitos fundamentais e determinam a subdivisão dos benefícios da cooperação social [...]; assumir a posição para o agir humano, é estabelecer uma hierarquia entre as diferentes formas da vida em sociedade, é, em suma, uma escolha de valores, prenhe de consequências práticas e indicativas de uma visão especificada vida do homem [...].” (ABBAGNANO, 2007, pp. 900-903). No *WoW* existe uma perspectiva de escolha político-partidária quando da criação de um personagem e a escolha de uma raça. Entretanto, a nossa apropriação sobre o termo 'política', para mais além, está também na criação de uma representação corporal a partir do empoderamento do sujeito com relação ao direito, inato, de representar-se socialmente da maneira que lhe aprouver. A representação de si no mundo virtual é, portanto, a partir do conceito filosófico de política citado acima (pautado em conceitos/valores individuais como: comportamento intersubjetivo, ideais, moral, autonomia, vida social, cooperação social e práticas), um espelho do que isso é para o sujeito na vida fora desse ambiente, ou seja, uma necessidade e um direito natural.

cooperar com jogadores do mesmo lado. Você não pode se comunicar ou cooperar com membros da facção rival. *A raça é, predominantemente, uma escolha social.* Sua **classe**, por outro lado, determina o que seu personagem pode ou não fazer. Cada classe oferece um estilo totalmente diferente de jogo, portanto a melhor maneira de descobrir qual é a melhor para você é criar alguns personagens diferentes e testá-los um pouco. Claro que, para ajudar, temos um guia de classes no site. *Classe é uma escolha de jogabilidade.* (Site oficial da *Blizzard*²². Grifos do autor).

As vivências corporais no *WoW* fazem delas também um aprendizado político tanto no âmbito individual, quanto no âmbito coletivo quando da escolha de facções e ligações em comunidades. Ao escolhê-los, a representação corporal já está vinculada a todo um contexto político e rodeado por um conjunto de responsabilidades para com seus respectivos grupos. Esses que por sua vez se impõem às individualidades por conta do estabelecimento de normas, regras de conduta, obrigações, comportamentos, valores, hábitos, culturas, tratamentos etc (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a).

Na vida social, principalmente na experiência em comunidades/grupos, uma representação corporal experimenta o processo de conquistas coletivas e não são permitidas ações isoladas – tudo precisa ser integrado. Na vida social do *WoW* o corpo experimenta o peso do poder coercitivo que toda coletividade produz tornando-o, dessa forma, domesticado, ‘dócil’ (FOUCAULT, 1997). Distanciando-se dessas regras de conduta dos grupos e comunidades no *WoW*, as consequências também são experimentadas no âmbito social através do banimento - um ‘afastamento’ por banimento em grupos no ambiente do jogo torna-se uma marca negativa registrada no perfil do jogador que pode representar um comprometimento a associações sociais futuras. A vida de uma representação corporal no *WoW* é, também, um pleno exercício político-ideológico.

É possível observar também outros aspectos que determinam a perspectiva política social dos corpos no *WoW*:

a) O jogador pode simplesmente não querer compartilhar sua vida virtual ou dedicar seu tempo na companhia de outros personagens. O jogo é, nesse aspecto, “democrático” por oferecer ao jogador a condição de permanecer nesse mundo de forma isolada, onde sobrevive por conta própria, com suas habilidades de jogador, e ter conquistas pessoais, “no entanto a evolução do personagem evidentemente é mais lenta assim como os ganhos de sua economia lúdica” (CAMPEDELLI, 2009, p. 62);

²² Fonte: <www.battlenet.com.br>, acessado em 23/06/2014.

- b) Quando o personagem está decidido a usar o seu tempo interagindo e compartilhando com os outros, pode ampliar essa experiência e decidir se associar a pequenos grupos para assim melhorar seus resultados pessoais e coletivos em missões e combates. Essas escolhas por associações podem ser temporárias ou permanentes onde o personagem pode optar ficar por mais tempo em determinado grupo ou migrar para outro;
- c) Tendo livre arbítrio para figurar em grupos pequenos de combate e pode ainda participar de alianças ideológicas (que são acordos entre esses grupos de combate ou grupos 'raciais').

A interação em grupos entre personagens no *World of Warcraft* não se resumem apenas a atender a uma perspectiva coletiva proposta pelo jogo, mas também, paradoxalmente, é importante individualmente. Jogar *WoW* coletivamente é uma eficaz estratégia de visibilidade em que as pessoas tenham a oportunidade de se conhecer, de se mostrar, de dialogar, de aprender, de compartilhar etc ao passo que os trabalhos em grupos garantem recompensas que oportunizam o desenvolvimento individual. Esse desenvolvimento proporciona avanços corporais ao adquirir habilidades, força física, poderes, vigor, velocidade, poderes em geral, etc; e acessórios como: armas, armaduras, montarias, mascotes etc. que terminm por influenciar diretamente na vda social daquele corpo.

O *WoW* é um jogo que estabelece classificações a seus jogadores e essas são determinadas, como qualquer outro jogo, por números e estatísticas (*rankings*, níveis, posições, classificações, etc). Entretanto o nível de nteração entre pessoas neste ambiente criam 'critérios de sobrevivência social' que determinam e dinamizam as relações e se estabelecem em reputações, popularidades e visibilidades que compõem parte do chamado 'capital social'. É a conquista desse esse capital social que se torna parte de uma busca incessante para a maioria dos jogadores. Recuero (2012) fala sobre como essa busca se estrutura:

A construção de capital social é outro elemento característico das redes [...] porque as práticas conversacionais não são vazias [...] Ora, em uma dada sociedade ou grupo social, são as trocas conversacionais que constroem os elementos da estrutura, os valores coletivamente compartilhados e mesmo as características normativas desses grupos. Assim, a conversação é construída das interações entre os atores e é capaz de construir também um valor social denominado capital social. (pp. 134-135).

O capital social que Recuero se refere são construções de valores sociais simbólicos (e o que ee representa socialmente) que o indivíduo produz pra si e para os outros a partir de suas interações. Esse valor simbólico é convertido, por sua vez, na 'popularidade' ou 'reputação'

alcançada pelo jogador dentro do jogo sendo determinado pela forma como essas relações se estabelecem diante do cotidiano proposto por esse ambiente (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a). Outro conceito de capital social é o proposto por Santana (2014) que afirma que:

A cultura da visibilidade, contudo, não é livre de estratégias e construções. Portanto, a visibilidade aqui é entendida como um valor, um elemento importante para os atores das redes sociais, ou seja, um tipo de capital social. O conjunto de referências simbólicas dos atores sociais [...], ou seja, o capital social é resultado das interações que estabelece, dos sujeitos que promovem e do conteúdo que posta ou compartilha. As estratégias utilizadas pelos atores das redes constituídas [...] fazem com que seja forjado um imaginário a partir das leituras que os atores fazem um dos outros, isto é, acompanhando os compartilhamentos e as trocas estabelecidas. (p. 87.)

A busca pela conquista de capital social que propôs Santana, se assemelha com a busca pelo fascínio proposto por essa pesquisa no critério da visibilidade. No *WoW* as criações de representações corporais e seu processo de espetacularização corporal remete imediatamente para as relações sociais entre pessoas no jogo e essas são movidas dentro do fenômeno social e cultural chamado ‘cultura da visibilidade’.

Essa cultura da visibilidade não é um fenômeno ou prática exclusiva da vida nas redes, mas também incorre fora desses ambientes e é, a grosso modo, uma cultura que se caracteriza por incentivar o indivíduo a se estabelecer dentro de um critério de ‘aparência ou destaque social’. A cultura da visibilidade mira a vida coletiva e é a forma do indivíduo ganhar notoriedade social através, dentre outros meios e estratégias, do ‘gerenciamento de sua espetacularidade’.

A espetacularização, portanto, não é somente uma ação voltada para o corpo (na maneira como se gerencia o corpo ou representação corporal no intuito de aprimorar suas condições físicas e a sua beleza), mas também toda e qualquer prática no âmbito social que objetivamente redirecione a atenção do outro e resulte numa publicização de si - é o gerenciamento de uma autoimagem social. Apesar de ‘distintos’, um contexto está intimamente ligado ao outro: o corpo espetacular gera comentários diversos que é uma estratégia para esse processo de publicização de si e de conquista social (COUTO E SANTANA, 2012a).

No *WoW*, a busca por essa ‘audiência pessoal’ se dá tanto por meio do corpo espetacularizado, que tem a capacidade de produzir essa atenção para si tanto através de sua apreciação estética (a beleza da aparência do rosto, a aparência do corpo definido mesmo por modelos corporais espetacularizados estilizados e celebrados midiaticamente, pelo seu vigor, sua força, destreza, sua capacidade performática etc), mas também por conta dos resultados do corpo espetacular que são traduzidos em números (*ranking*, nível, status etc) dentro do jogo. Combinados, geram

uma série de comentários, postagens, citações, referências etc, que compartilhadas alimentam a autoaudiência e promovem a publicidade de si – capital social. O capital social no *WoW* se mostra como o conjunto de valores sociais de visibilidade que o corpo espetacularizado é capaz de cooptar para si através dessa publicidade.

No *WoW* o fascinante é ter um corpo espetacularizado para a vida social igualmente espetacularizada. No contexto do jogo o corpo fascinante é aquele que desperta atenção, admiração, desejo, atração, sedução etc; o corpo espetacularizado é aquele que adquire ‘adereços’, acoplagens, é aquele que é construído para as audiências de si. No *WoW* o corpo espetacularizado é o da ‘superanatomização’, é o corpo abundante, exuberante que tem a capacidade de exercer desempenhos e performances superlativas no jogo; é o da aparência física sobressaltada e superestimada; é o corpo que produz visibilidade, fascínio e conseqüentemente capital social.

Daí se justifica a busca incessante por adquirir esses ‘adjetivos corporais’ no intuito de se estabelecer e ser notado socialmente, afinal “[...] ganhar visibilidade é ganhar capital social, de diversos tipos, para si e para sua rede. Somente o que está visível é comentado, avaliado, compartilhado, discutido. [...] a visibilidade é um valor importante, pois, junto com ela, outros valores são associados” (SANTANA, 2014, p. 209).

Esses ‘outros valores’ ao qual a autora se refere, são conquistas, da ordem do qualitativo, internas do jogo, como: amizades, trocas, prazer, convites, conquista de liderança, posicionamento hierárquico, compartilhamentos, laços sociais, respeito etc. As aspirações do corpo no *WoW* não se diferem das aspirações fora desses ambientes – possuem as mesmas necessidades e objetivos no contexto de um plano de participação social – quanto mais fascínio exercido, mais publicização de si, mais o acúmulo de capital social e maior será a possibilidade de interação com outras pessoas o que gera, conseqüentemente, mais e mais desse mesmo capital. Com isso, é preciso manter ‘a máquina’ girando constantemente.

A dinâmica social do *WoW*, serve como um exemplo a teoria de Prokop (1986) que estabelece uma ligação entre fascínio e tédio. As representações corporais que exercem seu fascínio através do seu processo de espetacularização, em certa medida produzem igualmente o seu tédio – que é o fim do seu poder de fascínio. O corpo espetacular, a beleza física, para continuar sendo ‘noticiada’ socialmente, precisa se reinventar, se reciclar constantemente e isso faz com que a maioria dos jogadores fixem suas ações em conquistar mudanças físicas de suas representações corporais.

Essas ações, em certa medida, transformaram o *WoW* em dois jogos paralelos – um jogo dentro do jogo. Isso porque para a maioria dos jogadores, o jogo é uma jornada constante para o aprimoramento corporal que se traduz como aprimoramento social e experiências diferenciadas. O cerne do jogo, o seu princípio, para uma boa parte a dos jogadores, deixa de existir e passa a ser apenas um meio para se inserir numa escalada na vida social; o *WoW* simplesmente oferece uma representação corporal e a condição de se tornar espetacularizada por meio de aprimoramentos corporais que por sua vez são conquistados através de sua moeda simbólica. Essa moeda simbólica é conquistada por conta de recompensas resultantes de trabalhos orientados no jogo (McGONIGAL, 2012). O jogo se torna um meio para um fim.

As observações de McGonigal (2012) e Yee (2002) afirmam que parte do grande interesse dos jogadores pelo gênero MMORPG está no estímulo ao ‘trabalho’ em missões específicas do jogo e no seu sistema de recompensas. Desde os seus primeiros passos, o jogador se depara com uma grande quantidade de missões dentro do jogo que objetivam fideliza-lo naquele título e para que possa obter moedas simbólicas (virtuais) para começar o quanto antes suas primeiras negociações comerciais para aprimoramentos corporais. A diferença do *WoW* está na quantidade e qualidade dessas missões e do sistema de recompensas oferecidas por esse esforço. Outro diferencial dessas missões no *WoW* está em objetivos mais específicos: a) ensinar o funcionamento de toda mecânica do jogo de forma bastante didática e b) todas as missões servem como demonstrações ‘públicas’ de desempenho e performances corporais. Cada ação corporal, e seus respectivos resultados, pode ser acompanhada por outros personagens em tempo real. Dessa maneira, o exercício de cada missão passa a ser também um exercício performático, logo, uma estratégia de visibilidade – quanto mais missões, mais conhecimento sobre o jogo, mais recompensas, mais aprimoramentos corporais, mais espetacularização do corpo e audiências de si.

A figura 8, (p. 100) refere-se a uma tela de interface do jogo onde é possível verificar um quadro específico de resultados das ações realizadas de um jogador (desempenho): número de objetivos alcançados, número de mortes, vitórias, derrotas, número de abandonos de partida, objetivos conquistados de forma coletiva ou individual, nível etc. O conjunto dessas informações passam a ser de certa forma uma estratégia de visibilidade, uma forma gratuita de publicização de si, que ajudam a compor o capital social de cada jogador.

Esse quadro de informações compõem um perfil do jogador, a ser observado por outros jogadores, seja pelas suas ações objetivas dentro do jogo (suas conquistas pessoais, seu padrão

de jogo que resultam no seu *score* e nível), seja por suas ações de ordem subjetiva derivada do comportamento relacional diante dos outros. Isso é um fator extremamente importante para o sucesso de determinado personagem no *WoW* porque é também através desse perfil que se estabelece o seu ‘cartão de visitas pessoal’ ocasionando sua possível participação em grupos ou comunidades no jogo e a interação com um número maior de pessoas.

Figura 8 – Screenshot de desempenho de personagem do World of Warcraft



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=jAnw1q5yOAAQ>>, Acessado em: 04/07/2015

Viver uma vida num MMORPG como o *WoW* não significa apenas criar uma representação corporal e adentrar o seu meio social. Jogar *WoW* significa também trabalhar e muito para o alcance de seu capital social e para pertencer a comunidades. Se o jogador optar em interagir mais com pessoas e ter melhores recompensas nos grupos, tem que ser imersivo e se dedicar em trabalhos específicos - trabalhar no personagem e para seu personagem. Quanto mais se trabalha, quanto maior for a dedicação e imersão ao jogo, maior será a conquista desse capital tanto qualitativo, quanto quantitativo.

E sobre esse contexto, do trabalho, que os pesquisadores Yee (2002), Campedelli (2009) e McGonigal (2012), discutem sobre o conceito e o valor do trabalho no *WoW* como uma

atividade fascinante e ressaltam a relação entre trabalho/interação/compartilhamento nessa plataforma; há uma satisfação na realização de tarefas cotidianas. Daí se questiona que tipo de trabalho fascinante é esse e qual a sua ligação com o corpo espetacular e a produção de capital social? A resposta está no ‘prazer pelo trabalho’ e no ‘trabalho prazeroso’ proposto pelo *WoW*, que será visto a seguir.

4.4 O Trabalho Fascinante e a Espetacularização do Corpo nos Grupos do *World of Warcraft*.

De forma geral os jogos de videogame, sejam *on* ou *offline*, são esquadrinhados, à primeira vista, como espaços destinados ao entretenimento. A busca por esses jogos são, primeiramente, levados pelo aspecto da distração, do ócio, do divertimento. Para além disso, o que se vê de perto nos jogos de MMORPG como o *WoW*, é uma espécie ampliação desses espaços em verdadeiras plataformas de trabalho devido a quantidade de tarefas (propostas por suas narrativas), e que exigem muita dedicação de cada jogador para manter sua vida *online*.

Um exemplo disso é que “cada jogador do *WoW* passa uma média de 17 a 22 horas por semana no mundo virtual, mais tempo que qualquer outro jogo de computador é capaz de atrair” (McGONIGAL, 2012, p. 61.) É muito tempo de dedicação ao trabalho. Muitos desses jogadores descrevem essa atividade diária como uma obrigação e consideram essa, paradoxalmente, e mesmo no contexto do entretenimento, como uma segunda jornada de trabalho (CAMPEDELLI, 2009 e REIS, 2013).

Até pouco tempo seria impensável associar palavras com definições tão distintas quanto 'jogo' e 'trabalho'. Mas nas leituras de Yee (2002, 2004 e 2006a) e McGonigal (2010 e 2012), no *WoW*, o corpo experimenta essas duas ações de forma simultânea. Huizinga (2012, p.50.) afirma que “o valor conceptual de uma palavra é sempre condicionado pela palavra que designa seu oposto [...] a antítese do jogo é a *seriedade*, e também num sentido muito especial, o de *trabalho* [...]. Todavia, a mais importante é a parêntese complementar de opostos *jogo-seriedade*.” (grifos do autor).

No senso comum, a palavra 'jogo' remete imediatamente ao sentimento de prazer, entretenimento, ócio, alegria, compartilhamento, diversão, brincadeira etc; o conceito de 'jogo', apesar de uma carga de significados distintos apresentados ao longo da história da humanidade e com seus usos variados marcados por construções culturais, remete a um caráter de liberdade e 'falta de compromisso' – justamente contrário ao que acompanha a noção de trabalho.

Culturalmente a noção de 'trabalho' por estar ligado diretamente a outro conceito, o de 'sobrevivência', passa a experimentar no senso comum, o sentido, ou sentimento, de uma construção negativa - trabalha-se para o sustento, para a sobrevivência. Permanece no imaginário coletivo o caráter de promoção de subsistência, (auto)preservação - e quando o trabalho por algum motivo não conduz ao que se considera como 'satisfatório', ao seu conceito também passa a ser atrelado aspectos negativos como: promotor de diferenças, exclusões, desgastes, sofrimento, privações etc.

Nos dois (trabalho e no jogo) o corpo está presente. No que concede ao 'trabalho' significa também a disciplina do corpo (da vontade, dos sentidos); é quem exerce as tarefas, quem se submete às ordens; é o veículo de ação para a produção; o controle sobre o corpo é o controle sobre a vontade e conseqüentemente o controle sobre a ação – torna-se um controle também político e ideológico como uma 'interdição' sobre si e sobre sua relação a tudo que é exterior a ele (o real) - como uma 'anulação', um corpo reificado (FOUCAULT, 1997).

No que concede ao corpo no 'jogo', observando o funcionamento do *WoW*, por ser fundamentado numa perspectiva de 'liberdade' de ação do indivíduo, a representação corporal é construída dentro do contexto de arbítrio - a vontade do jogador está presente, comanda as suas ações e determina os seus passos e as decisões a serem tomadas. Com o corpo se propondo a ação do jogo e do jogar, é como se o sujeito estivesse integralmente envolvido, presente, integrado; não há separações, rupturas entre corpo e jogo. Isso porque todo jogo requer um corpo voluntário para a atenção e dedicação pagas com o prazer de uma tarefa bem feita. Nesse caso, o jogo é também um trabalho, mas com outro sentido e dentro de outro contexto.

A questão é que algumas avaliações negativas, em forma de opiniões, sobre a perspectiva corpo/trabalho no *WoW*, podem ser vistas em análises sobre os princípios desse tipo de jogo. Essas opiniões em formas de críticas colocam na maioria das vezes o *WoW*, e todo o gênero MMORPG, como exemplo ou modelo social político neoliberal que está alienando toda uma geração de jovens através do condicionamento à lógica perversa do capital/trabalho/exploração. Essas opiniões partem até mesmo de construções teóricas baseadas na experiência de

'condicionamento do comportamento' (SKINNER, 1938), nas observações foucaultianas de controle do 'corpo-dócil' e em observações equivocadas sobre o conceito empresarial de *Gamification*²³.

A interpretação incorreta das ações de trabalho no *WoW* associada a uma leitura igualmente equivocada dessas mesmas teorias, trazem um produto final que dá conta de que os jogadores estão sendo condicionados melhores e mais eficientes 'trabalhadores no jogo' (*gameworkers*) com o objetivo escuso de serem melhores e mais eficientes trabalhadores fora do jogo - controlados ideologicamente e no seu comportamento, por um modelo político.

Mas na prática, essa teoria se invalida. Isso porque na fantasia de *Azeroth* as pessoas estão felizes por justamente encontrar uma atividade laboral distinta da que encontram no seu dia-a-dia. O que é demonstrado na experiência do jogo não mostra pretensões de condicionar o indivíduo para o 'trabalho' ou para se 'trabalhar de forma condescendente'. O que é possível observar, é que o indivíduo gosta de se sentir feliz e estimulado também no trabalho - e é este tipo de produto que se encontra no jogo.

Quando se adentra em um jogo como o *WoW* o primeiro objetivo é a diversão. Entretanto, pela forma como está configurada a sua narrativa, essa 'diversão' pode ser observada como ações de trabalho. Dessa maneira, quando se busca por diversão, mesmo que de forma inconsciente, em um jogo *online* se está pedindo é por trabalho. Daí vem o paradoxo: um corpo desgastado por sua carga diária e estressante de trabalho na vida *offline*, busca no *WoW*, por exemplo, momentos de prazer e entretenimento na construção de uma vida social de uma representação corporal. Entretanto, para estabelecer essa vida social é necessário trabalhar e muito no ambiente do jogo.

Esse trabalho na verdade é o nome dado a um conjunto de ações/desafios próprios do jogo a exemplo das *quests* nas *raides*, grupos ou *masmorras*²⁴, combates em geral etc, que submetem

²³ Na tradução: 'Gamificação'. É um processo bastante utilizado atualmente por instituições administrativas e seus gestores, que analisam o modelo/método de trabalho disponível nos jogos de *videogame* em geral, principalmente no gênero MMORPG, para fazer uso desses no dia a dia das empresas. Ao questionar porque os jogadores se dedicam diariamente por horas e horas para trabalhar em um jogo, perceberam o fator 'prazer' - o tipo de trabalho/produção nesses espaços é destacado por oferecer prazer. Esse 'prazer' é o sentimento evidenciado por um tipo de trabalho árduo, com metas objetivas e 'pago' por recompensas satisfatórias.

²⁴ *Quest* é o nome dado as missões oferecidas pelo administrador do jogo a um jogador ou grupo deles no intuito de resolver problemas e atingir metas para receber determinada recompensa; *Raides* se configura numa reunião maior de jogadores, 25 no máximo, para enfrentar desafios mais difíceis e para jogadores mais experientes; Já os *Grupos* são um tipo de associação menor composta apenas por cinco jogadores para explorar as *masmorras*. *Masmorras*, por sua vez, são locais em *Azeroth* que são povoados por criaturas fantásticas mais poderosas e por esse motivo guardam maiores recompensas. São desafios mais elaborados criados pelo administrador no intuito de estimular os jogadores a jogar de forma compartilhada e estratégica para obter resultado através do trabalho.

as representações corporais a um método de trabalho específico e bem sucedido que agrada a todos os jogadores. Em suas características se destacam:

- a) o trabalho dilatado em inúmeras missões bem orientadas, sucessivas, objetivas e facilmente executáveis;
- b) diante de cada trabalho realizado a contrapartida imediata de um sistema de recompensas acumulativas com premiações satisfatórias;
- c) a aquisição de moedas simbólicas utilizadas em negociações comerciais no ambiente do jogo;
- d) a conversão desse mesmo trabalho em experiências ao jogador que auxiliam no seu desenvolvimento corporal e social de forma acumulativa;
- e) cada ação de cada jogador ou grupo está interligada a dinâmica social de toda *Azeroth* – tudo o que produz uma representação corporal nesse espaço, reverbera por todo aquele mundo. Cada ação de trabalho faz parte de toda conjuntura daquele mundo. Esse método de trabalho mantém a representação pronta a ter prazer, a estar mais forte, mais ágil e mais produtiva com relação a si e a todo o trabalho que terá que realizar no jogo – o desenvolvimento pessoal está ligado ao desenvolvimento social e de forma clara.

O certo é que uma representação corporal no *WoW* precisa ser submetida a uma grande quantidade de ações de trabalho em prol de sua 'carreira virtual'. É por esse motivo que alguns jogadores mais imersivos sabem que o *WoW*, por vezes é mais exigente e até mais estressante do que seus empregos e atividades outras fora das redes. A pergunta é: porque o prazer em trabalhar *online*? que trabalho é esse que exerce tanto fascínio por entre seus jogadores?

A primeira questão é que no *WoW*, o fator prazer está presente na execução desses trabalhos e por esse motivo o jogador não se sente trabalhando; segundo é que esses trabalhos trazem uma resposta imediata e satisfatória a nossos corpos em forma de recompensas; e terceiro, porque é possível perceber o resultado objetivo em cada ação corporal na vida social dessa representação. Ao fazê-lo, a primeira satisfação do jogador é em saber que quanto mais se dedicar a trabalhar no *WoW*, mais estará convertendo o seu esforço no desenvolvimento de seu desempenho pessoal e parte dele está dissolvido na construção de sua vida social e relacional, na sua mudança corporal e no desenvolvimento de uma sociedade.

Ao passo em que trabalha para si com o objetivo de '*upar*'²⁵ seu personagem para as missões, concomitantemente o jogador está espetacularizando o seu corpo para sua vida social e ao mesmo tempo contribuindo diretamente para o desenvolvimento e expansão de *Azeroth*. Essa troca do esforço do corpo pela aquisição de seu capital social, faz com que o jogador, inconscientemente, se torne mais e mais imersivo e seus trabalhos se tornem cada vez mais difíceis exigindo acesso a ferramentas (acessórios corporais) 'especiais'. Isso faz com que no *WoW*, o corpo seja submetido a suscetíveis 'ondas' de trabalho - quanto mais se trabalha, mas se precisa trabalhar.

A produtividade bem-aventurada é a sensação de estar imerso em um trabalho que produz resultados óbvios e imediatos. Quanto mais nítidos os resultados, e quanto mais rapidamente os atingimos, mais produtivos nos sentimos. E nenhum jogo nos dá uma sensação melhor de realização de trabalho do que o *WoW*. (McGONIGAL, 2012, p. 61).

São missões rápidas, executáveis e compensatórias. O trabalho no *WoW*, tem duas instâncias: a primeira tem um alcance mais simples e se trata do exercício das atribuições de sua profissão dentro do jogo, onde “parte do trabalho é distração: você estuda uma profissão virtual, como couraria e ferraria, coletando e combinando matérias-primas para ajudá-lo a exercer a sua atividade comercial” (Idem); a segunda, muito mais abrangente, é trabalhar no seu corpo e torná-lo cada vez melhor, mais forte, mais rico, mais notado, mais hábil, mais experiente, conseguir mais poderes, mais armas, mais talento e com isso agregar para si a atenção dos outros e interagir de forma mais profunda com as pessoas e ter uma reputação melhor.

A medida em que se consegue mais pontos, o personagem é submetido a um maior número de missões e quanto mais alto o seu nível, maior é a pontuação alcançada, mais complexa e desafiadora essas se tornam, além de suas respectivas recompensas que serão mais valiosas. No *WoW* a sensação que se tem é que cada missão mais difícil, vem acompanhada de um objetivo e instruções claras fazendo com que o jogador se mantenha motivado e cada vez mais imersivo no que se conceitua como “ciclo vicioso de produtividade” (McGONIGAL, 2012, p. 61).

Parte do trabalho é emocionante e de grandes desafios: envolve combater oponentes poderosos, contra os quais você tem pouquíssimas forças para lutar. Parte do trabalho é exploração: você tem que descobrir como perambular ao redor das muitas regiões diferentes do reino para descobrir novas criaturas e explorar estranhos ambientes [...] (Ibidem, p. 62)

²⁵ A expressão '*upar*' é uma abreviação da palavra 'upgrade'. Tornou-se uma gíria usada pelos jogadores e significa dentro de um contexto 'fazer/dar um *upgrade*'. Logo, '*upar*' significa 'desenvolver'.

A representação corporal é submetida a emoções, desafios, combates, etc., mas do que se trata exatamente esse trabalho? O que faz desse trabalho tão fascinante é também a forma como esses desafios são lançados aos corpos nesse ambiente. A fantasia do *WoW* desafia o corpo e o solicita a estar pronto a todo instante para atender aos ‘chamados’; o corpo é convocado para a ação de forma ininterrupta e precisa estar preparado para encarar os desafios e deles sair vitorioso. Um corpo performático, viril, forte, intenso, agressivo passa a ser também, de acordo com as narrativas de enfrentamento corporais propostas pela trama do *WoW*, uma obrigação de toda representação corporal. Ter um corpo espetacularizado e performático são também exigências sociais acerca do trabalho nesse ambiente.

Figura 9 – Imagem de Evento no *World of Warcraft* “Cercos a Orgrimmar”



Fonte: <<http://us.battle.net/WoW/pt/game/the-story-of-warcraft/chapter27>>, Acessado em: 04/07/2015.

As figuras 9 e 10, referem-se a um evento proposto pelo *WoW* na sua 5ª atualização (*Mists of Pandaria*) em setembro de 2013. Foi uma espécie de ‘convocação’ de jogadores (antigos ou novos) para participar de uma ‘ação de trabalho’. O ‘Cercos a Orgrimmar’, dentre outras ações de trabalho já montadas pela *Blizzard* anteriormente, pretendia organizar milhões de jogadores em todo mundo para agirem de forma individual ou coletiva, simultaneamente ou não, em prol de um bem comum. Foram várias ações com objetivos claros e recompensas rápidas que mobilizaram a atenção e dedicação de todos em *Azeroth*.

Figura 10 - Imagem de Evento no *World of Warcraft* “Cerco a Orgrimmar”

Fonte: <<http://www.blogmmo.com.br/2013/09/WoW-5-4-cerco-a-orgrimmar-ja-mataram-o-garrosh/>>, Acessado em: 04/07/2015.

A imagem escolhida para essa missão girou em torno do personagem *Garrosh Grito Infernal* que sugere um personagem masculino forte, viril, violento, intimidador, desafiador, etc. Antes de ocorrer a ação proposta pelo cerco, houve uma intensa corrida dos jogadores para garantir seus respectivos aprimoramentos corporais, no intuito de se equiparem com todo tipo de acessório e habilidades para a execução dessa jornada de trabalhos. Era necessário estar apto para fazer frente aos desafios que estavam a caminho.

O exemplo do ‘Cerco a Orgrimmar’, mostra que o *WoW* oferece não é só uma vida de fantasias, encantamentos ou de experimentações, mas também uma nova forma de alimentar fantasias e emoções, de estimular, recriar a realidade, de desafiar. O corpo *online* está experimentando um novo tipo e conceito de trabalho e reaprendendo a lidar com cargas produtivas, responsabilidades, desafios etc e todos bem motivados e prazerosos.

O trabalho no *WoW* é perspectivado pelo prazer, pela satisfação. Por esse motivo ele se configura diferente, sedutor, é estimulante, excitante, fascinante, diferente do que está fora dele. Ele se baseia em desafios e em recompensas igualmente fantásticas, motivadoras fazendo com que todo esforço do corpo, seja, dessa maneira, compensador.

Para alguns jogadores é a promessa do grande desafio que faz a incrível carga de trabalho valer a pena. Nos níveis mais altos, vivenciamos uma elevada descarga de adrenalina, que os jogadores chamam de *endgame*. Os jogadores que buscam trabalhos de grandes desafios e extrema ativação mental upam o mais rápido que podem para alcançar o *endgame*, pois lá estão os oponentes mais desafiadores e o trabalho mais árduo – em outras palavras, o jogo mais revigorador e estimulador da autoconfiança. (McGONIGAL, 2012, p. 63)

O que se refere como trabalho de grande desafio no *WoW* é aquele que estimula o raciocínio, percepção, sentidos, memória, atenção, dedicação; enquanto se trabalha se está totalmente integrado a esta ação ao mesmo tempo que se interage com outros; o envolvimento e o comprometimento com as ações são feitas de forma integral. Que trabalho se tem fora das redes que estimula o indivíduo dessa maneira? Que trabalho mantém os sentidos totalmente ligados? Que trabalho dá tanto prazer aos corpos?

Quem dera o trabalho árduo no mundo real tivesse o mesmo efeito [...] o trabalho duro é, muito frequentemente, algo que fazemos porque temos que fazer – ganhar a vida, seguir adiante, atender às expectativas de outras pessoas ou, simplesmente, cumprir a tarefa que alguém nos deu. Nós nos ressentimos desse tipo de trabalho. Ele nos estressa. Ele nos rouba tempo que, de outra forma, passaríamos com amigos e familiares. Ele traz consigo muitas críticas. Temos medo de fracassar. (Ibidem, p. 37)

Quando se executa um trabalho qualquer no cotidiano, seja ele qual for, a sensação que se tem é dessa atividade estar isolada de todo o contexto e de nosso desenvolvimento pessoal, profissional e social; a sensação que se tem é de uma atividade inócua, sem sentido que não está integrada a nada e que não há uma contribuição efetiva com coisa alguma. No entanto as pessoas são inundadas diariamente com esse tipo de trabalho. Não há prazer nem motivação. A única satisfação é no seu término.

Daí o sentimento é de exaustão, de desperdício de tempo e de obrigação mais uma vez cumprida. Com o corpo exausto e a mente enfraquecida a única certeza é que outra jornada de trabalho desgastante virá no dia seguinte. É a ligação perversa, desestimulante e desgastante entre corpo e trabalho (Le BRETON, 2007).

O trabalho fora dos jogos não impulsiona, não emotiva e nem motiva. As partidas no *WoW* fazem com que se foque as energias e atenção para um objetivo. Não é só a execução do trabalho em si, mas a tudo que ele pode agregar durante o seu processo: o envolvimento total, a disposição mental e a disposição para diversas emoções e experimentações de ordem positiva, a construção de capital social, o desenvolvimento corporal, a vida em sociedade etc.

No *WoW*, quando se está em plena atividade de trabalho durante o jogo, se pensa e se porta de forma positiva, estabelecendo ligações sociais e desenvolvendo-se pessoalmente. Não é apenas para chegar a um objetivo determinado pela narrativa do jogo, não é a linha de chegada, mas sim tudo o que acontece durante o processo do trabalhar no jogo e a carga de estímulos que se experimenta e se mantém depois dele. O trabalho no *WoW*, de certa forma, ‘alimenta’, estimula tanto a representação corporal no jogo se estendendo até o corpo *offline*.

No *WoW* os jogadores são, igualmente às atividades fora das redes, desafiados e tensionados, mas dentro de outro senso de propósito. No *WoW* se trabalha para a própria felicidade e não porque se tem a obrigação de fazer, e sim porque se quer fazer. Naquele trabalho árduo se ativam os sentidos focando-os para a possibilidade de se estar executando algo de produtivo em prol de algo bem maior que os transcende.

No ambiente do *WoW* quanto maiores os desafios, maior a concentração e imersão para planejar estrategicamente as ações o que leva os jogadores a se manterem também conectados uns com os outros. Quanto mais desafiados, maior é a concentração, a conexão entre pessoas e maior será a satisfação de um trabalho bem feito (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a).

Figura 11 - Screenshot de Modelo de objetivo e recompensas de uma missão no *World of Warcraft*



Fonte: <<http://jogosonline.uol.com.br/dominiommo/noticias/ultimas/2015/11/25/evento-de-bonus-de-apexis-nesta-semana-em-world-of-warcraft>>. Acessado em 22/02/2016

Figura 12 - Screenshot de Modelo de objetivo e recompensas de uma missão no *World of Warcraft*



Fonte: <<http://gamehall.uol.com.br/selectgame/analise-world-of-warcraft-warlords-of-draenor-pc/>> acessado em: 08/05/2015

O trabalho em estágios movidos por passos acionáveis é o exemplo das figuras 11 e 12. A cada objetivo, cada ação, cada movimento, cada fase concluída outro objetivo, ação, movimento e fase é acionada (destravada). É possível notar em tempo real, se teve êxito em suas ações; é possível saber se está no caminho correto para a conclusão de um trabalho. Além de dar segurança ao jogador, saber se o seu trabalho está sendo bem executado motiva-o cada vez mais a se dedicar dando a ele uma garantia de produtividade implícita tornando tão fascinante. Jogar é um trabalho, mas não um trabalho comum e sim um '*Trabalho Gratificante*' (McGONIGAL, 2012, pp. 64-72).

A avidez para o trabalho no *WoW*, é a mesma avidez pelas construções corporais. As respostas, as conquistas trazidas por eles são imediatas e compensadoras fazendo com que trabalhar no jogo e trabalhar no corpo sejam ações igualmente estimulantes. No *WoW* toda produtividade leva a uma recompensa garantida e quanto mais trabalho se tem, mais conquistas serão apresentadas e mais evolução na corporalidade, na experiência, no capital social, nas relações etc. Trabalho gratificante é aquele que dá resultado imediato – o prazer é na execução, no

término e também nas recompensas qualitativas e quantitativas que se obtém com o esforço do corpo.

Geralmente, não conseguimos ver o impacto direto de nossos esforços, e, portanto, raramente nos sentimos satisfeitos. Ou, pior, nosso trabalho [...] não é suficientemente árduo. Ficamos aborrecidos. Sentimos que somos completamente subutilizados, desvalorizados. Estamos desperdiçando nossas vidas (McGONIGAL, 2012, p. 38)

Os jogadores do *WoW* não fogem do trabalho árduo. Do contrário, é exigido por eles esse tipo de ação. Isso porque quando se está envolvido por essa movimentação, ele se ativa fisicamente, mentalmente e intelectualmente não importando o nível de esforço e dedicação. A questão qualitativa está na possibilidade de *upar* o corpo e os atributos da representação corporal, ao passo que cada ação conflui com narrativas de outros e na narrativa do próprio jogo.

Isso faz dos resultados, uma outra característica importante dos trabalhos no *WoW*. A proposta do jogo é a de que cada ação realizada por um jogador ou grupo deles, possa mudar simultaneamente toda a narrativa (nos fatos e acontecimentos) dentro de *Azeroth*. Dessa maneira durante a realização do seu trabalho, o personagem sabe o quanto suas ações foram importantes para aquele mundo e o grau de cada trabalho realizado pode mudar todo o mundo em níveis diferentes.

A resposta é imediata e cada *gamer* se sente responsável por sua vida, pela vida do outro e de toda a sociedade naquele contexto. Assim, cada trabalho realizado converte-se em moeda simbólica, proporciona o desenvolvimento do seu personagem numa perspectiva física (habilidades, treinamentos, poderes etc) e a mais importante que se baseia na economia lúdica que é a perspectiva de interação entre pessoas estabelecendo-se também como uma estratégia de visibilidade e convertendo-se, conseqüentemente, em maior interação. Tudo ao mesmo tempo.

Entretanto, sendo também um RPG, a funcionalidade narrativa do *WoW* requer uma maior socialização entre pessoas. Assumir uma identidade corporal suscita a assunção de uma identidade e representatividade social e o jogo converge para isso. Trabalhar colaborativamente rende aos personagens um número maior de recompensas, um grau maior de *experience*²⁶ e um nível de socialização mais profunda (RIBEIRO e THOMAZ, 2009b).

²⁶Na tradução: 'experiência' e representado pela sigla 'exp' ou ainda 'xp'.

4.4.1 Corpo, Trabalho e Interação: O Fascinante e o Espetacular na vida nas Guildas.

No *WoW*, optando em jogar no modo *singleplayer*, o ônus de fracassos e conquistas são exclusivos do jogador. As vitórias, desde que associadamente, se tornam mais significativas por serem conquistas coletivas (RIBEIRO e FALCÃO, 2013) o que faz com que a preferência de todo jogador seja estar integrado de forma associativa a grupos de pessoas. Mas para além de conquistas rentáveis e desafios mais fascinantes, há uma perspectiva mais ‘primal’ relativo aos grupos que exerce poder de fascínio aos indivíduos:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno 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 (HUIZINGA, 2012, p. 12)

É assim que o autor determina a palavra ‘jogo’: como um ‘círculo mágico’ tornando-o uma remissão a perspectiva mais primitiva do homem. No caso do *WoW* em que a atmosfera nostálgica e romântica de defesa de ideais, princípios, honra e a luta pela sobrevivência através da destreza e da força, da virilidade e da habilidade corporal, torna-o um círculo mágico ainda mais denso, mais significativo, encantador e fascinante.

São espaços especiais que requerem uma atuação corporal e que criam linhas limítrofes entre a fantasia e a realidade, ao mesmo tempo que as confundem; localizam o corpo em determinado recorte de tempo e espaço e requerem sua voluntariedade e dedicação para exercer papéis e funções especiais e que lá encontram um aspecto de sacralidade. O 'círculo mágico' é o lugar onde ocorrem as ações do jogo, do jogar e do jogador como centros especiais onde nada mais pode atingi-lo ocorrendo tão somente as suas regras em si. Pertencer a esse círculo é se submeter inteira e integralmente a ele.

O fato de que o círculo mágico é só isso - um círculo - é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é encapsulado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um começo e fim, mas sem começo e fim. O círculo mágico inscreve um espaço que é

repetível, um espaço limitado e sem limite ao mesmo tempo. Resumindo, um espaço finito, com possibilidades infinitas (SALEN e ZIMMERMAN, 2003, apud. RIBEIRO e FALCÃO, 2009b, p. 85).

Separado do mundo ‘real’, o espaço do jogo se torna esse mundo real e é necessário atender às regras que esse círculo estabelece aos seus participantes. No *WoW*, quando da criação e posteriormente da inserção da representação corporal em uma escolha de raça, classe etc, o jogador já sabe que está alocado em um ambiente diferenciado e que precisa submeter o seu corpo às determinações narrativas relacionais e sociais desse espaço.

Ele é simbólico e soberano pois, “reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta [...] ele cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta” (HUIZINGA, 2012, p. 13). É um acordo, convenção silenciosa que todos percebem ao dar o primeiro passo adentro dessa linha limítrofe invisível - ultrapassado voluntariamente esse limite territorial, o corpo imediatamente pertence a esse lugar e se reporta a ele. Descumprir às determinações estabelecidas em cada círculo mágico é violar a sacralidade desse espaço.

Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. Isto é, para *nós*, e não para os outros. O que os outros fazem, "lá fora", é coisa de momento não nos importa. Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana 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. (Ibidem, 15.)

O que acontece fora desse espaço não importa ao que acontece dentro dele. Por isso, por exemplo, as ações de espetacularização do corpo e a submissão do corpo ao trabalho fazem parte dos ritos sagrados específicos do círculo mágico do *WoW* - são exigências daquele mundo em particular.

Ainda sobre os trabalhos, as missões, no caso do *WoW*, apesar da opção de ações *singleplayer*, há indiretamente uma certa obrigatoriedade pela opção colaborativa, como parte do rito interno desse círculo. As recompensas quantitativas e qualitativas, os desafios e emoções são mais gratificantes e vantajosos quando executados grupalmente em comunidades.

Essas associações constituem espaços simbólicos imaginários e sagrados e cada ação nesses, faz parte de um ritual. E fazer parte dessas fronteiras ritualísticas é uma aceitação voluntária de regras específicas de cada uma dessas células. No *WoW*, quando há a submissão de associação

a grupos e comunidades, automaticamente se aceita fazer parte não só de regras institucionais (impostas pela *Blizzard Entertainment*) mas também de convenções sociais estabelecidas de forma natural pelas pessoas que nela habitam. São regras silenciosas, pactos, costumes, hábitos, determinações, relações, ações, comportamentos que fogem do controle institucional e fazem parte da vivência prática de qualquer sociedade.

Sendo espaços que muitas vezes são campo de ressignificação dos indivíduos através de suas representações corporais, o fascinante é a vivência de novas regras e determinações sociais e suas experimentações. Nos grupos e comunidades os pactos são ainda mais profundos no intuito de manutenção e proteção enquanto espaços privados e na perspectiva de salvaguardar seus membros de tudo que está externo a eles. Cada grupo, comunidade são como instituições com suas próprias diretrizes (RIBEIRO e FALCÃO, 2009b e RIBEIRO e THOMAZ, 2013).

A grosso modo, na trama do *WoW*, *Azeroth* é um mundo estranho e hostil com regras de convivência e civilidade próprias e todo indivíduo precisa se preservar nele seja fisicamente (autosobrevivência e autopreservação), seja socialmente (relativo a vida social no contexto da visibilidade). Sua sobrevivência depende exclusivamente das suas decisões, das estratégias que monta e das performances do corpo. Mas sozinho sua jornada será muito mais árdua. Precisa de proteção, de abrigo, de quem o ensine como sobreviver nesse mundo de prazer e perigos, de enfrentamentos e de resultados. Os grupos no *WoW* oferecem essa seguridade, essa proteção. Estar associado significa também 'fazer parte de', pertencer. No *WoW* a sensação é que se participa de um grupo seletivo e que todas as suas discussões e interações fazem parte de um conjunto de ações sacralizadas e ritualísticas. Cada grupo possui sua regra de conduta e convivência próprias estabelecidos por meio de códigos de honra invisíveis e presentes o que tornam esse um círculo social, especial e pertence-lo, algo ainda mais fascinante. Se o *WoW* é por si um círculo mágico como espaços especiais e sagrados, seus respectivos grupos sociais são como círculos mágicos do círculo mágico.

Quando se é aceito num determinado grupo no *WoW*, devido ao seu caráter de seriedade, de toda simbologia romântica que o envolve, de sua característica ritualística e de sua função/objetivo social, imediatamente se tem a sensação de pertencimento, de acolhimento, de proteção. Essa sensação faz parte de uma procura constante, fazendo refletir até mesmo sobre o real motivo pelas ações presentes no *WoW*:

[...] buscamos o sentido ou a chance de ser parte de algo maior do que nós mesmos. Queremos sentir curiosidade, admiração e encantamento em relação a coisas que

evolam em escalas épicas. E mais importante do que isso, queremos pertencer e contribuir com algo que tenha um significado duradouro para além de nossas próprias existências individuais (McGONIGAL, 2012, p. 58)

O *WoW* dá ao corpo a sensação de engajamento social, político, pessoal, afetivo e de uma ligação mítica com a proposta narrativa do jogo – no *WoW* o fascinante está em pertencer a um mundo, uma proposta maior que si mesmo e de contribuir ativamente com toda essa epopeia com seu trabalho. Os jogadores querem pertencer e povoar esses espaços, contribuir em prol de uma causa que transcenda a si mesmo, estimular-se com objetivos especiais determinados por esses grupos e associações.

Mas há no *WoW* um espaço específico considerado ainda mais ritualístico e sagrado. São as associações para o exercício profissional e também para estratégias de sobrevivência e combates nesse mundo. Essas associações, esse 'círculo' no *WoW*, tem o nome de 'Guilda'.

Figura 13 – Imagem de Guilda de ferreiros/armeiros na Idade Média



Fonte: <<http://cidademedieval.blogspot.com.br/2014/05/o-paternalismo-nas-relacoes-de-trabalho.html>>, acessado em: 07/09/2015.

A palavra *guilda* faz parte da época medieval²⁷ e, dentre outros significados, de forma geral é observada como, “uma associação de caráter solene um grupo de pessoas que se reúnem para

²⁷ Nos séculos XI e XII houve uma explosão demográfica na Europa medieval e novas conjunturas de ordem social e econômica surgiram e a ‘era das trevas’ começou a sofrer reestruturações profundas ao encaminhar para a era chamada Baixa Idade Média. As Guildas se inserem nesse contexto histórico se estabelecendo como uma espécie de associação de corporações de ofício. A exemplo de modelos contemporâneos de cooperativas ou sindicatos de trabalhadores, confluíam do mesmo ofício e apresentava funções diversas com o objetivo de garantir

um fim comum. Estabelecem confrarias ligadas por alguma modalidade de juramento e expressam a vinculação entre elas por meio de formas rituais [...]” (LYON, 1990, pp. 179-180). O *WoW* faz o uso desse significado na medida em que oferece as guildas como associações de pessoas para um fim comum (trabalho), como espaço de interação, de exercício profissional, de desenvolvimento corporal e de experiências individuais e coletivas.

Figura 14- Screenshot da Guilda *Paragon* (Horda)



Fonte: <http://WoW.17173.com/content/2012-10-12/20121012102425456_all.shtml>, acessado em: 08/04/2014.

Na figura 14, a *Paragon* (Horda) considerada uma das guildas mais populares do mundo classificada como primeiro lugar (classificação na Tabela 03, p. 117). Parte do alcance dessa classificação está na opinião de outros jogadores quanto a sua popularidade, usando como critério a *xp* e nível e em demais conquistas heróicas de missões em grupo.

Ao passo que as guildas no *WoW* oferecem garantias aos seus indivíduos, impõem suas condições e solicitam que estejam à altura para participar de seu círculo no que tange habilidades para o trabalho e condição física de proteger os seus companheiros de grupos. A espetacularização do corpo e a busca por desempenhos corporais se tornam assim, uma obrigação











direitos/deveres dos profissionais, qualidade nas produções e preço justo dos seus produtos/serviços. Era uma espécie de proteção (política, social e principalmente econômica) para esses homens por meio do 'associativismo'.

e estão contidos nesse contexto especificamente para esse fim: ampliar a experiência, habilidades e vigor físico para auxiliar na manutenção daquele círculo mágico, de seus membros e no seu desenvolvimento social.

[...] a medida em que o número de membros de sua guilda aumenta e mais pessoas jogam juntas, sua guilda passa a ganhar pontos de experiência que eventualmente garantirão facilidades e bônus para todos. Quanto mais você joga com outros companheiros de guilda, mais experiência é dada a ela²⁸. (Site da *Blizzard*)

Quanto mais as representações corporais trabalham em uma guilda em suas respectivas missões, quanto mais o indivíduo trabalha para si mesmo e desenvolve sua experiência, habilidades, força física, conquistas em geral, maior é o crescimento daquele grupo. Tudo fica registrado qualitativa e quantitativamente. O status individual é também o status do grupo e vice-versa.

Tabela 03 - Classificação de Guildas do *World of Warcraft* em Fevereiro de 2016

Classificação	Facção	Nome	Reino	Nº Chefes Mortos	Conquistado	Contagem
1.		Paragon	EU-Lightning's Blade	13 / 13	Jul 18, 2015	15959
2.		Экзорсус	EU-Howling Fjord	13 / 13	Jul 23, 2015	15610
3.		From Scratch	EU-Sargeras	13 / 13	Jul 27, 2015	15444
4.		Method	EU-Tarren Mill	13 / 13	Jul 31, 2015	15189
5.		Limit	US-Illidan	13 / 13	Aug 01, 2015	15100
6.		Midwinter	US-Sargeras	13 / 13	Aug 12, 2015	15033
7.		Pwnanza	EU-Kazzak	13 / 13	Jul 30, 2015	14993
8.		Престиж Гейминг	EU-Gordunni	13 / 13	Aug 06, 2015	14865
9.		Impact	EU-Onyxia	13 / 13	Aug 02, 2015	14810
10.		Danish Terrace	EU-Sylvanas	13 / 13	Aug 07, 2015	14743
11.		Nihilum	EU-Tarren Mill	13 / 13	Aug 05, 2015	14714
12.		ScrubBusters	EU-The Maelstrom	13 / 13	Aug 05, 2015	14688
13.		Открытость	EU-Howling Fjord	13 / 13	Aug 10, 2015	14686
14.		set sail for fail	EU-Nathrezim	13 / 13	Aug 06, 2015	14641
15.		Entropy	US-Frostmourne	13 / 13	Aug 08, 2015	14620

Fonte: <<http://www.worldofwargraphs.com/pt/statspve-bestguilds-0-0-0-0-0-0-0-0.html>>. Acessado em: 15/05/2016

A Tabela 03, mostra um quadro de classificação mundial das 15 primeiras guildas (em um total de 100) que são atualizadas periodicamente (pelo site www.worldofwargraphs.com) e que mostra a disposição estatística dos grupos do *World of Warcraft*. Fazer parte desse quadro

²⁸ Fonte: <<http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/playing-together>>, Acessado em: 23/08/2014.

estatístico e ter o nome de sua guilda ali vinculado, significa ser visto por milhares de outros jogadores e conseqüentemente ser alvo de comentários. Isso justifica o número de guildas e seus respectivos participantes espalhadas por *Azeroth*²⁹ e que comprova por que motivo os jogadores preferem associar suas representações corporais à coletivos sociais - estar associado a uma guilda é também uma promissora estratégia de visibilidade no *WoW*.

No *WoW* o corpo experimenta uma nova noção de trabalho atrelado ao senso de compartilhamento, coletividade e senso de responsabilidade institucional nas guildas. Toda a simbologia do que significa o pertencimento a um círculo mágico, no *WoW* representado pelas guildas, cria um sentimento de nobreza no indivíduo e essa passa a ser uma experiência que não pode ser demonstrada objetivamente: a de pertencimento.

Esse sentimento ou sensação torna, no *WoW*, qualquer atividade corporal algo sacralizado devido a esse mesmo corpo estar atrelado, de forma mítica e simbólica, a algo que é maior que ele mesmo; algo que não pode ser explicado ou demonstrado e que faz parte de sua natureza primal - é uma sensação experimentada tanto pelo seu corpo, quanto pela sua psique (HUIZINGA, 2012 e RIBEIRO e THOMAZ, 2013).

Esse sentimento é tão presente e importante para o jogador de *WoW* que ele passa a nortear seus passos no jogo guiado pela ideia de honra. Por certo a reprodução de um ambiente medieval em que toda uma sociedade é determinada por um código de honra e sua defesa feita através do 'sangue', mexem com a fantasia dos seus jogadores. Entretanto, a guilda sugere também esse caráter de honra pelo pertencimento e o jogador passa a formar sua identidade sócio-representacional, e também corporal, como um modelo apto à defesa desse conjunto moral - é necessário estar preparado fisicamente, espetacularizado, para defender a sua honra e a honra de seu grupo.

Isso forma uma certa 'mística' que envolve o jogador, seu respectivo personagem e seu grupo, que além do encanto de pertencer a algo maior que ele, torna-se uma obrigação participar e contribuir com os seus pares. Ao adentrar ao círculo mágico das guildas, o jogador assume, dentro de um pacto silencioso, compromissos com toda aquele espaço de sacralidade e honraria. Desrespeitar essa sacralidade é algo extremamente danoso, como diz Huizinga:

²⁹ Segundo o último levantamento até agosto de 2015, são 535.993 guildas ativas no *World of Warcraft* espalhadas pelo mundo e contando com quase 6 milhões de personagens ativos. Fonte: <http://www.worldofwargraphs.com/pt/statspve-bestguilds-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0.html>, acessado em 10/12/2015.

O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um "desmancha-prazeres". Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* — palavra cheia de sentido que significa literalmente "em jogo" (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores. (HUIZINGA, 2012, p. 14, grifos do autor.)

As guildas no *World of Warcraft* são espécies de ‘células isoladas’, mas que se sustentam na dinâmica de suas relações por um conjunto de valores (ritos, leis, regras, normas, ética, conduta, honra, comportamento etc) que deixam de ser simbólicos e passam a ser práticos. Mesmo longe das suas linhas limítrofes e imaginárias que representam o círculo mágico das guildas, o jogador carrega a referência de seu ‘brasão’, sua ‘bandeira’ e tudo o que ela representa.

Fugir dessa premissa de valores significa ferir irremediavelmente a um código moral estabelecido. Assim sendo, “o desmancha-prazeres destrói o mundo mágico, portanto, é um covarde e precisa ser expulso” (idem, p. 14). Uma representação corporal expulsa de um círculo mágico, passa a carregar esse rótulo por toda aquela sociedade.

No *WoW*, o caráter de seriedade é tão presente, que ao abandonar uma partida em andamento, por exemplo, se abandona e se transgride concomitantemente também a um código ético e moral (abandonar os companheiros em meio a um combate), e fere irremediavelmente um pacto de honra estabelecido coletivamente.

De certa maneira são esses valores que fazem com que a conectividade social dentro de uma guilda seja mais forte (RIBEIRO e THOMAZ, 2013). A intensidade da conectividade entre pessoas presente no *WoW* dentro desses grupos e a organização interna das guildas, indo contra o senso comum, demonstram aspectos positivos sobre o comportamento dos jogadores: eles não são hedonistas e sim altruístas; não são indivíduos isolados, e estão clamando por interações mais duradouras, intensas e profundas com outras pessoas; sabem viver coletiva e colaborativamente etc. O exemplo disso é que

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. [...] Mas a sensação de estar "separadamente juntos", numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. (HUIZINGA, 2012, p. 15.)

No âmbito do *WoW*, o trabalho é uma forma daquela representação corporal ascender socialmente, mas termina sendo apenas um pano de fundo para aquilo que é considerado importante por muitos, que é uma espécie de ‘efeito colateral’ do jogo: unir pessoas e criar laços sociais.

No *WoW*, é pelo trabalho que se criam vínculos sociais duradouros e se adquirem esses, nas relações corporais nesse ambiente. Trata-se de mais uma consequência natural, e inesperada, oriunda dos tipos de conectividade que se estabelecem nesses espaços ao se passar muito tempo jogando/trabalhando de forma compartilhada.

O *WoW* dá a oportunidade de expressar sentimentos de admiração, simpatia a outras pessoas principalmente pelo fato das narrativas promoverem objetivos comuns a serem alcançados pelos jogadores (McGONIGAL, 2012) e o resultado dessas conquistas desembocam num autoconhecimento e no conhecimento das ações e do comportamento do outro.

O fato é que no *WoW*, os jogadores estão experimentando com suas representações corporais – em um pleno exercício pedagógico corporal - uma nova construção conceitual e prática acerca do trabalho compartilhado. Toda experiência corporal prática no *WoW* sobre o ‘trabalhar’, se tornou uma nova experiência conceitual sobre o trabalho que contrasta toda empiria sobre essa temática que esse indivíduo experimenta fora desse espaço.

A diferença notada pelo corpo entre o 'trabalho para a sobrevivência' e o 'trabalho no jogo' não está somente na forma como o corpo é solicitado nesses dois processos, mas também na recompensa dada a esse mesmo corpo pelo seu esforço. Com isso, o que antes era uma dicotomia, no ambiente dos jogos *online*, a exemplo do *WoW*, agora desaparece. O ambiente do jogo está, de certa maneira, ‘reorientando’ o conceito de trabalho ao passo que liga-o a noção de prazer. Associado a diversão e executado da maneira correta se aprende por meio de uma pedagogia corporal, que o trabalho dá prazer e que (re)constrói o indivíduo socialmente.

A cooperação nos ambientes virtuais pode ser atestada através de diversas manifestações; desde aquela presente no processo de ajuda a um usuário iniciante (indicando caminhos, macetes, truques de sobrevivência no ambiente etc.), quanto às mais sofisticadas, derivadas de uma ética, construída e centrada na ideia de companheirismo que rege uma parte significativa de jogadores. (RIBEIRO e FALCÃO, 2009b, p. 91)

É uma pedagogia corporal para a construção de um *ethos* – uma ação do corpo para uma ação formativa de uma ética e moral. A vida pública no *WoW*, dessa maneira, se mostra eficaz ao estabelecer uma espécie de releitura de instâncias do nosso meio social, econômico e político,

além de articular essas novas fronteiras ao passo em que cria novas tendências nesse mundo digitalmente mediado. Especificamente nesse caso, o *WoW* articula uma espécie de 'indefinição' entre trabalho e diversão revelando como eles podem, em breve, se tornar indistintos um do outro para esse corpo que os experimenta.

É na ação de 'matar inimigos', das performances do corpo exigidos em combates e desafios, tudo na dinâmica do labor do *WoW*, pode ser visto como representações de pequenos trabalhos bem recompensados com um objetivo claro: o prazer da vida social.

Os processos competitivos, por sua vez, representam os esforços de indivíduos ou grupos para a obtenção de aspirações pessoais, diante de um ambiente que se mostra escasso de recursos materiais ou simbólicos que supram as necessidades desejadas. Assim, os participantes entram em um processo competitivo, buscando alcançar “melhores condições de vida”, bem como os benefícios sociais decorrentes desse processo de ascensão. Nos ambientes dos ‘mundos virtuais’, este processo costuma ser bastante explorado, haja vista que fomenta no usuário o desejo de galgar situações sociais cada vez melhores, através da busca de status e reconhecimento (RIBEIRO e FALCÃO, 2009b, p. 91).

Quando se utiliza a noção de pedagogia corporal nesse contexto, se está afirmando que é somente através da presença e das ações do corpo, seja ele biológico ou uma representação corporal digital, seja no âmbito privado e principalmente no coletivo, que são possíveis determinados aprendizados sociais e formativos ao indivíduo.

Segundo os autores, na experiência dos jogos *online*, a exemplo do *WoW*, motivado por uma narrativa que virtualiza um mundo inóspito, leva o indivíduo buscar, a superar, a desafiar-se e vencer toda e qualquer hostilidade. Essas atitudes *in game* são uma referência para ações sociais no cotidiano *offline* – os desafios corporais no *WoW*, de certa maneira, ensinam a viver e a vencer os desafios cotidianos do *offline* quando criam modelos e estratégias de ação para a execução de seus trabalhos (missões) e gestão de conflitos.

Dessa maneira toda opinião negativa criada a partir do conceito de trabalho no *WoW* e sua possível exploração ideológica, política e alienante, não se sustentam por conta da extensão das vivências sociais neste espaço e da satisfação produzida aos seus jogadores. Para os jogadores não existe a pretensão de se abrir para um discurso normativo de viés político/ideológico capitalista ou de experimentos psicológicos behavioristas subliminares; não é um de forjar corpos e mentes prontas para as esteiras de fábricas.

É justamente o oposto a isso: o que se observa na prática do *WoW* é que o trabalho não precisa ser estabelecido sob um viés negativo e alienante. Ele significa prazer por atender não a ideais

políticos escusos e perversos, mas por preencher vazios individuais criados por essas mesmas práticas; estimula ao trabalho coletivo e a ações colaborativas reestruturando até mesmo a noção de responsabilidade individual ligado a funcionalidade coletiva e ajudando a formar a nossa identidade (ou identidades) sócio-representacional.

CAPÍTULO 5

O Corpo como ele é: Criações, Relações e Aprendizados – Os Bastidores da Vida Social no *World of Warcraft*.

O cotidiano da vida em *Azeroth* é intenso. A própria constituição social e a forma como os personagens se inter cruzam, como se relacionam consigo a partir de suas representações corporais, com os outros e com seus grupos e instituições comprovam essa dinâmica. O *WoW* se tornou um ambiente fértil para produções e reproduções sociais de todo tipo e sua estrutura social fomenta ao indivíduo a sua própria reinvenção, autonomia, além de ampliar as suas experiências em diferentes peles fomentando modos de ser. Ao passo que o indivíduo se autoexperimenta em suas representações corporais distintas, dinamiza também a criação de aprendizagens sociais - pedagogias a partir de seus corpos virtuais.

Essas pedagogias corporais podem ser notadas individualmente e coletivamente apesar de que na sua prática social, essas se misturam – toda experiência e construção particular é fomentado pela experiência coletiva no *WoW*. No cotidiano da audiência de si são necessárias estratégias para uma ascensão particular no consenso público e diariamente reivindicados posicionamentos sociais que são organizados em escalonamentos numéricos que determinam uma espécie de ‘darwinismo social’ que separa, e segrega, o mais apto do menos apto para a vida social. Essa ‘aptidão’ remete para o sentido de indivíduos adaptados e dos não adaptados as suas exigências, por vezes, hostis. Nessa selva de sobrevivência e visibilidade, o corpo é a principal arma.

Com isso, no *WoW* o corpo se torna a moeda simbólica mais representativa nas relações. Para tanto precisa ser espetacularizado para que apresente, ou simplesmente sugira, através de uma ‘análise estética social’, a plasticidade de uma aparência estereotipada e demonstrações performáticas de vigor, virilidade, força, desempenho, sedução, capacidade, sensualidade etc para que ao exercer fascínio, possa ser destacado na dinâmica social dos corpos. Se instaura daí uma busca incessante para vender aos olhos de uma teatralidade coletiva, um corpo capaz e espetacularizado que atenda às necessidades sociais de visibilidade e que daí estabeleça o autogerenciamento de sua audiência.

Estabelecer visibilidade numa sociedade regida pela convenção dos números estatísticos, faz do corpo, ao mesmo tempo, a sua tábua de salvação e de condenação. Isso porque sua

espetacularização é como a ‘pedra de sísifo’ já que o seu grande algoz é o desencantamento pelo tempo, o tédio. Todo corpo portanto, precisa ser atualizado constantemente para garantir o brilho de seu fascínio social. O fascínio pelo corpo justifica a sua espetacularização e vice-versa.

E é a partir desse corpo idealizado socialmente que se inscrevem as relações sociais no *WoW* que exigem não menos que a perfeição corporal em todos os sentidos para que seja apto a pertencer a dinâmica de seus grupos sociais. Ao construir essa biologia virtual e espetacular no jogo, ao indivíduo se concedem um conjunto de aprendizados de ordem social que só são possíveis através de suas respectivas experiências corporais.

Verificamos nesta pesquisa que o corpo não é apenas um elemento passivo de aprendizado teórico, mas um ‘dispositivo’, um suporte vivo ativo e prático de ensino e aprendizagem; são nas experiências corporais, nas práticas corporais sociais, que é possível adquirir aprendizagens tanto conceituais quanto práticas. Espetacularizar o corpo é portanto, uma forma de prepara-lo para essas vivências e aprendizados, e na vida social do *WoW*, aliado a sua narrativa e a presença da cultura da visibilidade, é possível percebê-los com certa clareza.

Assim, as ações dos sujeitos desta pesquisa, jogadores de *WoW*, implicam e são implicadas em suas ações corporais sociais no jogo. As práticas corporais que vão desde a criação de suas representações corporais espetacularizadas até a inserção dessas nas vivências sociais, constituem pedagogias corporais. Destarte, compreender os sujeitos jogadores com base nas suas criações de personagens e nas suas relações sociais no *WoW* e analisar suas ações e estratégias de visibilidade nessa mesma vida social, compõem a proposta deste capítulo.

Vemos o ambiente social do jogo *WoW*, em todas as suas expansões, como espaço fecundo para essa investigação sobre o fascínio e a presença do corpo espetacularizado como aporte para experiências corporais diferenciadas e aprendizagens sociais ao indivíduo. Dessa maneira, objetivando realizar uma descrição e análise de forma qualitativa, optou-se por dividir este capítulo em três seções, que abordam categorias que emergiram de nossa investigação do campo de pesquisa e que por sua vez constituem a matriz de investigação dos fenômenos sociais encontrados durante a coleta dos dados e também localizados nas discussões de nossa fundamentação teórica. São eles:

- 1) *‘O Fascínio do Corpo nas Construções das Representações Corporais no World of Warcraft’*. A primeira categoria/tema trata do ‘fascínio por criar fascínios corporais’. É todo o encantamento do corpo demonstrado no processo de criação das representações corporais do

WoW onde é possível observar que desde esse início já se identificam aprendizados sociais específicos sobre comportamento social e individual no ambiente do jogo;

2) A segunda categoria/tema, '*A Espetacularização nas Performances das Representações Corporais no World of Warcraft*', é na verdade um 'mergulho' na vida social do *WoW* onde são demonstrados até que ponto a perspectiva estética de uma representação corporal e suas demonstrações performáticas são parte de uma estratégia de visibilidade, uma espécie de mediador nas relações sociais do jogo e produtor de experiências sociais formativas;

3) '*O Fascínio e a Espetacularização das Relações das Representações Corporais no World of Warcraft*'. É a terceira categoria/tema que mostra o corpo espetacularizado fascinado pelo trabalho em grupo. É uma análise sobre a perspectiva da vida social nas guildas, o valor das performances e desempenhos sociais em grupos e o aprendizado de um *ethos* corporal sobre a vida compartilhada e sobre a noção de 'novo' trabalho.

5.1 – Tema 1 - O Fascínio do Corpo nas Construções das Representações Corporais no *World of Warcraft*.

Participar dos modernos ambientes de jogos *online* é também uma espécie de convite para o entretenimento e para a assunção de papéis. Mesmo num ambiente de projeção em 2D, seja ele de um jogo *online* ou de um jogo da plataforma de um console de *videogame*, em que o *avatar* já está previamente formatado pelo *software*, aquela figura virtual, a partir de seus primeiros comandos de movimento, já está sincronizada como em uma espécie de ligação mecânica e sensorial ao seu jogador. Isso porque “a partir dos mesmos dados, organizados de diferentes modos, temos sensações auditivas, visuais e sinestésicas, que tornam possível nos situarmos espacialmente em ambiente simulado. Ou seja, o código é transcodificado em *inputs* cognoscíveis ao humano” (RIBEIRO e THOMAZ, 2013, p. 7).

A ligação mecânica pode ser observada pela 'tradução' do cérebro aos comandos de movimento dos dedos do jogador que manipulam *Joysticks* ou teclados que por sua vez os direcionam para a representação corporal na tela. Já a ligação sensorial é inconsciente, automática - jogador e representação corporal são uma coisa só e concentrado na tela, aquele corpo passa a ser dotado

de vida (da vida do jogador) que preenche-o, mesmo que de forma inconsciente, com seus significados pessoais. É tudo transportado e a sensação é como se não houvesse uma mediação de um dispositivo digital (RIBEIRO e THOMAZ, 2013).

É como se o conteúdo cerebral e todas as suas sinapses, ligações e terminações nervosas, tudo, se transportasse para um outro corpo. Não há tela – ela não existe mais. Não se está sentado diante de um equipamento e sim de pé explorando novos ambientes a partir do seu ‘corpo extensor’. No fim das contas não há separação entre personagem e o ‘eu – é tudo fragmentado e desfragmentando-se em uma coisa só. É o ‘eu’ múltiplo (COUTO, 2012 b).

Essa sensação de ‘não mediação’, de total integração mecânica e social entre jogador e personagem é imprescindível para a criação de uma representação corporal. Isso porque no jogo, o indivíduo se torna fragmentado em formas outras de ser no mundo, como em células independentes que se deslocam, inter cruzam, interagem, experimentam e formam um único organismo vivo. O ser ‘partido’ não deixa de ‘ser ele’ em nenhum momento – o que está fragmentada é sua subjetividade, seus significados.

Uma representação corporal no *WoW*, portanto, não se trata de uma projeção ou um projeto esvaziado (JÚNIOR & SILVA, 2010). Pelo contrário, ela é antecedida por desejos e significados que a tornam também um campo de possibilidades, de realizações ao mesmo tempo de ressignificação do indivíduo (ALVES, 2005). Uma representação corporal não é somente uma projeção, o mostrar-se para o outro, mas é também um abrir-se para si mesmo; ela não é um complemento, é uma extensão; não é um corpo duplo, é um corpo em si mesmo; também não é um corpo outro, é um ‘eu’ ressignificado.

Toda a criação de uma representação corporal parte do imaginário de um sujeito e consequentemente de suas experiências e vivências – ela sempre é antecedida. Perguntei então aos jogadores: “*Que elementos você poderia destacar, que lhe influenciaram (e influenciam) na construção da representação corporal de seu personagem?*”. As seguintes respostas foram dadas:

(MEILI) *Meu personagem visualmente falando ele não parece nada comigo mais ele carrega todas as minhas características psicológicas, sacou? Acho que 90% da minha personalidade está no meu personagem. Querendo ou não é você o jogador vivenciando o jogo através de um personagem, sacou? Na hora do jogo você está sendo você através do visual de um corpo diferente. É você com características corpóreas diferentes, mais ainda assim é você.*

E na opinião de Ran:

(RAN) É a personalidade própria de meus personagens e um pouco de mim, eu acho. Eu diria que é um pouco de cada. Porque muitas vezes depende da personagem a maneira como eu vou reagir, mas sempre tem aquela 'cola' ligando as características do personagem que é um pouco da minha personalidade. Eu diria que sim, dá uma mistura dos dois.

Mesmo sem qualquer tipo de influência sugestiva na pergunta, Meili e Ran de imediato fizeram uma autoreferência – recorram ao ‘eu’. O personagem não se parece fisicamente com eles, mas carregam seus traços identitários o que significa que a forma de suas representações corporais se socializar nesses espaços, é a forma de ambos socializarem com corpos distintos. Meili afirma que se utiliza de corpos para executar modos de ser distintos (RIBEIRO e FALCÃO, 2009b) ao passo que tem a consciência do papel de sua representação corporal como uma extensão do eu. E Ran afirma que cria suas representações corporais com certa independência, mas que dependendo do contexto, um pouco de si pode interceder.

Já Aegir amplia a discussão acerca da influência do ‘eu’ na composição corporal de seu personagem quando afirma que “o corpo do personagem é, pra mim, uma realização ou, sei lá, uma projeção da minha vontade. Eu não acho que um personagem passa mensagem de mim no jogo. Eu acho que ele passa minhas características que eu almejo, dentro do jogo (AEGIR)”.

Aegir fala da criação de sua representação corporal como uma ‘realização/projeção da vontade’ como o ‘eu’ sendo representado de uma outra forma dotado de subjetividades e características que se almeja ter. É possível pensar que quando se projeta ou se realiza a vontade, não se projeta ou se realiza o habitual, o mesmo.

Dessa maneira, no *WoW*, Aegir pretende com a criação de sua representação corporal, buscar ser tudo aquilo que ele não é, ao mesmo tempo que busca conquistar tudo aquilo que ele não pode fora desse ambiente. A representação corporal serve como expressão da vontade do sujeito e inclusive ligado a perspectiva de ressignificação, como afirma Balder diste da mesma pergunta:

(BALDER) A ideia do personagem é justamente fazer a alteração pra poder ter uma ideia diferente. A parte da interpretação, a parte de criar um personagem que tenha algo meu, mas que seja diferente – essa é a ideia. Uniu o que há de melhor em mim, com a diferença – aquela ideia de interpretar algo diferente de você, pra você fazer algo pouco diferente. Na construção mesmo eu acredito que tem duas opções apenas na minha criação de personagem: ou eu crio um personagem masculino com a semelhança comigo, certo!? Algo físico, algo grande, forte, ‘aquela coisa’, ou eu crio uma personagem feminina que sendo real eu me sentiria atraído ‘por’. Então, ou é um padrão que eu gosto em uma mulher, ou é um padrão que eu possuo pessoalmente.

Seus desejos, seus fetiches, seus padrões de beleza, a forma como se vê, etc, está tudo lá nas construções corporais de Balder. Ele ainda diz que um dos motivos para a criação de sua representação corporal “foi uma experiência pra tentar entender como eu ajo e qual a diferença que isso poderia ter pra que eu pudesse criar mais possibilidades na minha cabeça e ter a ideia se meus posicionamentos na minha vida são interessantes ou não.”

Parte da vida de Balder depende das ações e realizações de seu personagem no *WoW* (JÚNIOR & SILVA, 2010). Sua representação corporal é seu ‘veículo’ e o *WoW* é seu ‘campo de testes’ para que nada dê errado na ‘corrida’ de sua vida fora daquele espaço - depende das ações e reações de sua representação corporal e (re)constrói sua vida a partir dela, ressignificando-a (ALVES, 2000). Outro entrevistado em outra resposta:

(HEIMDALL) *Criar no jogo uma coisa que não fosse a realidade - era isso eu queria transferir pro jogo; algo que aqui fora eu não podia ser. Ele era um avatar que eu criava pra interagir com aquele mundo que tinha forma de pensar dele que não era igual a minha, a forma de agir dele que não era igual a minha.*

O mesmo sentido de ressignificação está presente na resposta de Heimdall, assim como nas observações de Balder. A criação de suas representações corporais servem como ‘veículos’ ou ‘ferramentas’ para experimentações e realizações diversas e para possíveis mudanças constantes em suas vidas fora das redes. É também uma possibilidade de formar sua identidade sócio-representacional ao passo que experimenta situações em ‘contextos corporais’ distintos. Heimdall usa uma expressão bastante complexa e reveladora: “*algo que aqui fora eu não podia ser*”. Ele fala sobre o sentimento de ‘liberdade’ ou ‘permissividade’ experimentada pelos jogadores no que diz respeito a possibilidade de redesenhar-se em projetos corporais distintos. Se refere a perspectiva de ser dois ou mais como algo que não é aceito pela sociedade que confere o caráter de unicidade ao indivíduo como um conceito engessador gerado a partir da representatividade simbólica da corporalidade – um corpo necessariamente refere-se a uma *persona*.

Entretanto no *WoW*, o anonimato garante essa liberdade e o indivíduo pode ampliar o seu leque de experiências formativas em ‘carnes e peles’ virtuais distintas. Por esse motivo todos os jogadores utilizaram do simbolismo e da experiência do ‘eu’ para ilustrar os elementos de influência na sua composição corporal de seus personagens no *WoW* – o ‘eu’ está lá dissipado em corpos diferentes e com respostas comportamentais distintas como uma urgência do próprio indivíduo (COUTO, 2012 b).

A representação corporal de um personagem no *WoW*, tecendo uma análise a partir das respostas dos jogadores, são, independente do seu grau, preenchidas com elementos subjetivos com uma configuração ou que ampare a personalidade direta do indivíduo, ou que ampare o desejo natural de mudança desse ‘eu subjetivo’ (COUTO, 2007 e 2012b) – ou seja, uma representação corporal pode ser o antônimo ou sinônimo desse (TURKLE, 1995).

Todo jogador tem um direcionamento específico para sua representação corporal no jogo. Mais do que jogar, ele trata-a como veículo para experimentos pessoais e sociais em detrimento de sua vida fora daquele ambiente. No estabelecimento das relações de sua representação corporal no *WoW*, ele experimenta ter posicionamentos, posturas e atitudes, respostas e opiniões de forma distinta que o seu ‘eu’ comumente não optaria ter fora daquele ambiente.

No ambiente do *WoW*, sua representação corporal é dotada de uma liberdade que o próprio indivíduo não tem e o seu exercício é pleno também por não oferecer a ele maiores consequências perante suas escolhas. A partir disso, é também possível concluir que uma representação corporal exerce uma espécie de papel auxiliar na ‘formação do eu’ a exemplo de Balder que, por sua vez, se constrói (social, política, individual, afetivamente, etc) a partir das experiências relacionais de seu personagem. Talvez seja essa, um dos maiores aprendizados a partir de experiências corporais ao indivíduo: a formação do ‘eu’ pelo viés empírico social.

[...] possuem uma função mediadora entre a realidade e a construção da mente, hoje é bastante aceita pela comunidade científica [...] a ideia corrente é que a informação social é por demais complexa para ser processada de forma direta satisfatoriamente, e, portanto, precisaríamos de um mecanismo que ajudasse no processo de categorização – processo pelo qual um estímulo individual é localizado como pertencendo a um grupo. Essa simplificação das ideias seria proveniente de um conteúdo residual adquirido via experiências, pelo meio das quais imagens ficariam registradas e existiriam como um tipo de mediação – sendo usadas para poder apoiar o processo cognitivo – entre memórias e comportamentos. [...] são constelações de crenças e são formas de se pensar sobre as pessoas e sobre os grupos aos quais elas pertencem (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a, p. 03).

Ao longo do texto, ao qual foi extraída essa citação, os autores se debruçam sobre a importância da dinâmica social na formação do indivíduo especificando o *WoW* como um desses modelos sociais. Veem a importância da criação de representações de si na forma dissipada de modos de ser do indivíduo como mediadores que fazem com que as informações complexas da dinâmica social se tornem mais palatáveis, melhores assimiladas pelo mesmo. É o papel pedagógico das representações sociais de si como forma de auxiliar no processo cognitivo de construção e solidificação do ‘eu’.

E ainda vislumbrando essa experiência formativa social pelas representações corporais, as palavras de Heimdall, sugerem, simultaneamente, distanciamento e proximidade. Distanciamento quando usa o demonstrativo ‘*dele*’ para seu personagem. Ele criou uma representação corporal que tinha vida própria e tomava suas próprias decisões diferente das que ele tomaria; como se ele fosse apenas um espectador da vida autônoma de sua própria criação. Entretanto, ele não é simplesmente o ‘monitorador’ que acompanha as ações de um corpo autômato. Ele é o ‘ventríloquo’ por detrás do boneco, é quem opera as cordas do marionete e é quem de fato experimenta. Já a proximidade se dá pelo fato de que uma representação corporal nada é sem o seu ‘operador’; uma representação corporal não é independente e sim dotada de independência pelo seu criador para suas ações e relações.

Daí é possível refletir sobre dois pontos: primeiro que o nível de interação e de imersão dos jogadores do *WoW* é bastante intenso e que as respectivas relações estabelecidas dentro do seu espaço são bastante complexas. Um segundo ponto diz respeito, a partir da fala dos jogadores e de análises do ambiente interativo do *WoW*, a forma como as pessoas se apropriam de espaços *online* de interação, caracterizando-os como solo propício para realizar experiências subjetivas das mais diversas saboreando-as de maneiras distintas com certa ‘liberdade’ típica desses ambientes. Mas para estar lá, para experimentar essa mesma liberdade é necessário um condutor – e esse é o corpo/representação corporal.

Para todo jogador de MMORPG uma das etapas mais aguardadas em um jogo é a confecção de sua representação corporal. Mas o que se percebe é que não se trata somente do ato de criar (ou recriar-se), mas tudo que o antecede. Refere-se ao desejo de experimentar, da vontade, do sonho natural/onírico de ser outro, ou de simplesmente de experimentar viver algo de forma passageira sem maiores consequências. E é no corpo, aqui visto como veículo de transformação e de experimentação do indivíduo, que mais se permite essas projeções idealizadas, e onde é mais permitido figurar, perceber ou executar determinadas mudanças. O fascinante em criar uma representação corporal também está no propósito de criar um corpo transitório, um corpo que pode ser adicionado ou suprimido, revisitado e reinterpretado, visto em eterno rascunho (COUTO, 2012 b).

A criação de uma representação corporal, no instante em que se brinca de Deus, estabelece uma conexão à ‘Caixa de Pandora’ do indivíduo que assim que violada, todo seu conteúdo salta em direção a tela. Esse grande volume de informações necessita ser canalizado imediatamente para que nada se perca nessa transferência e que essa projeção seja montada satisfatoriamente na sua

riqueza de detalhes - quanto mais detalhes transferidos a uma representação corporal, maior será a conexão com ela.

Por esse motivo é tão importante que se tenha o máximo de dispositivos técnicos à disposição para a criação do corpo para que acompanhe, simultaneamente, as projeções do desejo do (in)consciente desse jogador. Sabendo da importância desse momento em específico para o jogador, foi feita a seguinte pergunta para os entrevistados: “*O que você acha do processo de criação corporal de personagens no World of Warcraft?*”. Heimdall respondeu que “seria mais legal na hora que você fosse criar seu personagem, você criar um personagem da forma que você imagina ele de forma completa”. Ainda na mesma linha da insatisfação com esse processo e sendo mais específico, Aegir responde que

(AEGIR) No WoW segue um padrão linear para como você vai montar seus personagens; você tem meio que uma limitação pra poder escolher o que você deve modificar no seu personagem de início. Então provavelmente é muito mais limitado do que alguns outros jogos que eu vi que você pode realmente modificar tudo no seu personagem. No WoW não, você não consegue fazer isso. Tem um padrão pra isso.

Essa insatisfação por parte dos jogadores Heimdall e Aegir mostra a importância que a criação de uma representação corporal tem para eles – a sensação melhor que se pode ter no espaço do jogo é poder intervir diretamente e intensamente no corpo (COUTO, 2012 b, 2007). O momento de criação do corpo de um personagem é, para qualquer jogador, um momento especial por saber que aquele será a materialização do seu ‘eu’ interagente e que toda a sua vida social conflui aquela representação corporal. Consequentemente, a quantidade interação, de experiências e aprendizados serão direcionadas aquela representação de si – isso leva a crer que não se criam apenas representações corporais de si, mas expectativas e projeções de vidas sociais inteiras.

Por esse motivo as limitações técnicas do *WoW*, com relação a criação do personagem, frustram um pouco os jogadores que precisam ‘por vida’ às suas subjetividades naquela representação, ao mesmo tempo que estão cientes da importância de se representar socialmente em um corpo fascinante e fascinador. Sobre essa importância, vem o comentário de Aegir que complementa que “quando a gente monta um personagem, o que a gente percebe mais nessa criação é a feição do personagem, pois muita das vezes você só pode ter aquela feição no jogo”.

Nas redes, o corpo abandona sua característica de unicidade. Uma representação corporal atende ao apelo de mudança do corpo, ao contexto de ressignificação, de possibilidades e de

experimentações (COUTO, 2007). As produções corporais por serem criações subjetivas do indivíduo são carregadas de detalhes de toda espécie e requerem, portanto, de elementos técnicos de criação que atendam a essa necessidade. O nível de interação e de experiências dos jogadores nas comunidades do *WoW* dependem também de sua satisfação com a aparência dessa representação corporal – quanto mais dotada de detalhes, mais imersiva será sua relação com esse corpo e mais imersiva a relação desse corpo com outros nesses espaços.

Contrário a característica e a noção usual e universal de corpo, uma representação corporal prediz mudanças e intervenções toda vez que acionado pelo desejo do indivíduo, assim como está separada do conceito engessado e engessador de identidade. O grau de intensidade e de profundidade da relação entre o jogador e sua representação, depende da extensão do seu poder de intervenção sobre esse corpo. Sobre a mesma pergunta, Tyr responde que

(TYR). *Levando em consideração que eu já tive experiência com outros jogos que, [...] tipo, você personaliza cada detalhe do personagem, tipo, sobancelha, espaçamento do olho, tal... detalhes mais finos. Eu acho que por já ter essa experiência de personalizar um pouco mais a fundo, se eu fosse comparar com o WoW eu diria: 'Não. Não é a experiência mais completa que eu tenho'.*

É presente o sentimento de insatisfação também em Tyr. Isso porque toda representação corporal sugere ao indivíduo a possibilidade de contínuas mudanças físicas que por sua vez impulsionam e dão liberdade ao jogador para ampliar a sua interação com outras pessoas em outros espaços, estabelecendo novas experiências com aparências e/ou com identidades distintas (ALBERGARIA, 2010). A necessidade pelos detalhes é a mesma necessidade de exercer fascínio sobre o outro

Um ícone, um *emoticon*, uma figura, uma foto, um desenho, etc pode representar o indivíduo em um espaço virtual qualquer; um símbolo pode ser carregado de subjetividade e evocar a presença do sujeito simbólica ou representativamente. Mas no espaço de um jogo *online* como o *WoW*, mais do que explorar ambientes e representar o indivíduo de forma simbólica, o que também caracteriza uma representação corporal é o exercício prático da interação com o corpo - e mais uma vez a satisfação com a aparência dessa representação corporal, se faz importante às relações. Aliás, esse é o mote.

Para os jogadores, um corpo criado ‘pela metade’ causa ‘interferências’. Significa que a relação entre esse jogador e seu personagem seja comprometida devido ao fato de que a conexão entre eles, mediados pelo contexto de fascínio, não se deu integralmente. Consequente a isso, sem essa plena satisfação, as relações estabelecidas por essa representação corporal também estarão,

de certa forma, comprometidas no que se refere a sua intensidade. Ademais no *WoW*, a beleza e o corpo espetacularizado, no contexto da cultura da visibilidade, é quem definem o grau das relações no jogo – além de belo para mim, preciso estar belo (e nesse caso, apto), para o outro; Antes de fascinar o outro, é necessário fascinar a mim mesmo, mesmo que estes estejam imbricados.

Essa constatação vem do fato de que todos os entrevistados possuem, em média, 15 personagens cada um, entre ativos e não ativos. Observou-se, a partir de suas respectivas falas, que se a representação corporal não pode ser modificada de forma mais detalhada por conta de limitações técnicas do *software* do *WoW*, se ela não atende ao desejo do indivíduo de forma plena, então a saída é criar inúmeras representações corporais diluindo sua satisfação por entre vários. Com isso é possível, conseqüentemente, ter inúmeras experiências distintas, com corpos e personalidades distintas para diversificados ambientes e pessoas, e que possam ser revisitadas e reconfiguradas toda vez que for necessário (Le BRETON, 2002).

Dentro dessa possibilidade de criação e mudança corporal, vemos esse processo como algo necessário não só para um personagem no *WoW*, mas também para o próprio indivíduo, como parte de sua formação de si no nível individual e coletivo. E dentro da conjuntura dessa mesma ‘necessidade’, também se assenta o que se refere nessa pesquisa como fascínio do corpo. Então perguntamos aos entrevistados: “*dentro do que chamamos de fascínio (sedução), como você vê e classifica a possibilidade de criação e customização de personagens no World of Warcraft?*”

(BALDER) *Rapaz, pra mim isso é muito importante porque eu quero usar, eu quero mudar, eu quero usar de novo, não quero meu corpo mais desse jeito porque não funciona mais, eu mesmo não me sinto mais atraído por esse, eu quero usar outra coisa, outra roupa. Eu mesmo [fulano] gosto de mudar e muito minha aparência. Então, é a ideia de viver no personagem isso na ‘mudança de roupa’, mas também você caracterizar o personagem de acordo com o seu humor - eu acredito que o humor seja a coisa mais relevante na ideia da aparência.*

Na resposta de Balder, ficou claro, mais uma vez, o quanto a vida social do seu personagem representa a sua vida social, fazendo com que fique difícil até mesmo de dimensionar quando começa o indivíduo e quando termina o personagem (e vice-versa), devido a forma como estende suas experiências corporais sem um limite ou diferenciação entre o biológico e o virtual. De certa maneira Balder afirma, através de sua resposta, o quanto a aparência (e sua constante atualização) é importante para a sua vida social enquanto indivíduo fora das redes, o quanto

isso também significa para a vida social do seu personagem no *WoW* e o quanto isso representa às pessoas de seu convívio *on* e *offline*.

Refletindo sobre isso na esfera de uma pedagogia corporal, é possível perceber em Balder, o quanto o processo de fascínio e de espetacularização de sua representação corporal atende ou completa o seu próprio processo de fascínio e de espetacularização corporal enquanto indivíduo. Ademais, da óbvia impossibilidade de executar de forma mais alongada seu processo de espetacularização corporal *offline*, é possivelmente nas experiências ‘de criação, troca e customização’ de suas representações corporais *online*, que Balder mais se apercebe satisfeito. Mas ele, ainda em sua resposta, traz mais outros desdobramentos conceituais sobre corpo/representações corporais nas redes que denotam também sobre o porquê desse fascínio: a primeira é a ideia de ‘funcionalidade’, a segunda é a de ‘atração’ e a terceira a de ‘humor’. Como ‘corpo descartável’- assim nos referimos a fala de Balder quando afirma que seria aquele que ‘não funciona mais’. Mas o que viria a ser o descartável, o ‘que não funciona mais’? Por certo a fala do jogador não se insere ou se associa às ilustrações sobre corpos mutilados, ou de corpos acometidos pela ação do tempo, ou de corpos que tem suas funções vitais e motoras comprometidas, ou os que sofrem com os sintomas da velhice externando debilidade, etc (COUTO 2012b, 2014). Balder se refere a ideia de ‘funcionalidade corporal para o fascínio’ no *WoW*, ainda dentro do contexto usual de ‘beleza’, como aquele que não ‘agrada mais’ ou que não atinge mais a determinadas experiências ou que já cumpriu o seu papel temporário naquele ambiente.

Não é um corpo no campo da instrumentalidade mecânica, mas de uma instrumentalidade social. É um corpo que urge mudança para experiências sociais urgentes, mas sempre temporárias; é também aquele que precisa ter corrigidas suas imperfeições/insatisfações... seus ‘tédios’ (PROKOP, 1986). Corpo bonito é, para as relações, sinônimo de corpo eficiente, fascinante, atualizado (COUTO, 2012 b).

Se determinada representação corporal ‘já atingiu o seu papel’ de fascínio, já cumpriu sua função ao qual foi criada, a aparência estética não é mais ‘atraente’ para o jogador, ela se torna obsoleta, tediosa. Uma representação corporal na maioria dos ambientes *online* e principalmente em ambientes de jogos de interpretação de papéis em que o jogador desempenha determinada função social e interacional, tem também a necessidade de ‘seduzir’ visualmente para se estabelecer relações - em outras palavras, tem a necessidade de exercer fascínio para si

e para o outro já que a beleza, e seu poder de sedução, é uma exigência fundamental e possui determinada função social também nesse ambiente³⁰. Seria esse o contexto da atração.

A atração pela beleza do seu personagem também faz parte do conjunto de significados individuais e sociais no *WoW*. Se a beleza corporal daquele personagem não o seduz mais, a própria narrativa do jogo permite criações de representações corporais de forma ilimitada para continuar a satisfazê-lo de alguma forma. A resposta de Balder faz pensar que o desejo pelo corpo é, então, o desejo pelo ‘Eu’, e não somente pelo outro como se pensa comumente.

No *WoW* a atração pelo corpo serve também para se estabelecer uma proximidade com o outro, mas esse processo se configura a partir dos meus desejos, do que espero ver no que está fora do eu. Então o que se produz, se consome e o que se oferece em uma representação corporal fascinante passa a ser uma projeção das subjetividades do ‘Eu’ (em mim e no outro).

O terceiro conceito (ou noção), de ‘humor’, foi colocado pelo entrevistado no contexto de criação das representações corporais no *WoW* obedecendo a forma como é visto e explorado nas relações sociais em *Azeroth*: a partir do significado da aparência e do tédio. A primeira coisa a se dizer é que o ‘humor’, segundo a fala do entrevistado, evidentemente não é uma alusão a comédia, a graça, ao riso, mas está associado a noção de fugacidade, de tempo, de possibilidade, de mudança etc³¹. - justamente inverso às associações imediatas (ou valores) que a noção de corpo remete: inatismo, singularidade, não mudança, a essencialidade, a identificação, a fixidade etc.

Associado ao humor (ou ‘estado de espírito’ como comumente é associado), a aparência do corpo é levada a se tornar objeto de desejo, de dominação, de fetiche e condicionado também a satisfação do sujeito numa perspectiva de temporalidade prescrita. No *WoW* a noção de fascínio do corpo está atrelada a noção de tempo.

³⁰ O *WoW* não é simplesmente o espaço de um jogo *online* e sim um ambiente que simula uma estrutura social complexa em que pessoas, além de exercer suas respectivas funções (trabalho), estão dividindo o mesmo espaço continuamente; é uma sociedade que é povoada não por representações corporais, mas por pessoas que comandam essas representações corporais. Dessa maneira, naturalmente, questões de comportamento, culturas, hábitos, costumes e todos os fenômenos de ordem social que se estruturam fora do ambiente do jogo, se instauram no *WoW* deslizando por essas mesmas representações. Assim, o mesmo fascínio que as pessoas tem e todo o comportamento que pode ser percebido delas sobre o conceito de corpo como veículo de visibilidade do ‘eu’, pode ser diagnosticado também no espaço desse jogo.

³¹ O exemplo mais comum é a conhecida expressão “estado de humor” que significa o ‘momento’ específico em que se encontra o indivíduo que o faz ver, enxergar ou interpretar a mesma coisa de forma distinta, em função dos seus estados de ânimo em diferentes momentos.

Heimdall exemplifica isso quando afirma que “eu acho bacana poder criar um personagem no jogo e poder mudar ele. É da hora. É porque eu uso muito um personagem diferente pra cada estado de espírito meu. A depender do meu estado de espírito, eu uso um corpo modificado lá dentro do jogo”. Observa-se que a noção de corpo, ainda associado ao humor, se torna efêmera, condicionada ao sabor do momento do indivíduo, ao mesmo tempo que reforça o papel das representações corporais nesses ambientes como construções necessárias para atender aos binômios de temporalidade/utilidade e funcionalidade/beleza - agora associados também como características corpóreas.

Dessa maneira, aproximamos a ideia de fascínio pelo corpo que atende a ‘estados de humor’ e de ‘tempo’ nas representações do *WoW*, ao conceito de ‘tédio’ explorado por Prokop (1986). Para ele o tédio acompanha as produções gerais da indústria cultural (ADORNO e HORKHEIMER, 1989), por serem nada mais que modelos ou padrões estéticos destinados ao entretenimento passivo dos indivíduos e com tempo determinado para seu fim comercial, ao fim do seu encanto, do seu fascínio. Por serem caracterizadas pela superficialidade da sua mera aparência (Le BRETON, 2002 e 2007) e não tendo em si maior substância, ‘aura’ ou objetivo a não ser a audiência (e no caso das representações corporais no *WoW* a ‘audiência de si’), essas produções comerciais precisam se reinventar constantemente para seu êxito social.

Em si mesmos, tanto esses produtos da indústria cultural, quanto as produções estético-corporais do *WoW*, carregam o seu sucesso imediato e a sua derrocada vertiginosa. Isso porque na mesma proporção que fascinam as pessoas, a sua beleza começa, com o tempo a entediá-las. A solução de ambos para a sua continuidade e visibilidade está em simples ‘mudanças de roupagens’ ou por opções supostamente ‘mais radicais’ buscando ‘novos’ modelos igualmente estilizados que, de certa maneira, obedecem aos mesmos padrões anteriores.

O termômetro para determinar quando um corpo ‘não mais funciona’ no *WoW*, está também na produção de audiência sobre esse - quando cessam os ‘comentários’ diversos de outros personagens, postagens, elogios ou quando surge outro corpo de personagem que redirecione os holofotes da visibilidade, é hora de mudar.

A questão é que da mesma maneira que, dentro do *WoW*, o jogador condiciona a aparência física de sua representação corporal à sua satisfação, ao seu humor e a visibilidade, essa mesma ‘especificidade do olhar’ contamina o indivíduo quando se direciona para as projeções corporais em sua volta – o processo de humor/tédio encontrado em si, passa a exercer influência nesse mesmo indivíduo quando do seu olhar sobre o outro.

Ainda sobre a mesma pergunta Meili afirma que: “Eu acho massa poder criar e mudar um corpo como você quiser porque você acompanha tudo desde o zero e ‘vê’ o crescimento dele no jogo e tal”. Talvez seja possível afirmar que a representação corporal de um personagem no *WoW* sirva como uma ‘pedagogia’ ao indivíduo ao passo que se torna um modelo de corpo e de comportamento permanentemente revogável na medida em que suas experiências se alargam e trazem o seu desenvolvimento individual (em números) e social (nas relações). É o fascínio de poder mudar o corpo de acordo com a profundidade de suas experiências, aprendizados e desenvolvimento *in game* para o *out game*.

A sociedade contemporânea se encontra imersa, enquanto fenômeno antropológico-cultural, no seu fascínio pela imagem, pela visibilidade e pela espetacularização do indivíduo. Por ser essa uma cultura totalizadora, os espaços interativos e as comunidades estabelecidas nos ambientes virtuais também se norteiam por esses mesmos aspectos. O corpo é, nesse caso, parte (talvez principal) desse fenômeno massivo de visibilidade e espetacularização do eu e ‘passaporte’ para participação dessa cultura midiática de audiência.

No *WoW* há uma cobrança clara entre os jogadores para uma mudança frequente da aparência dessas representações no ambiente do jogo como algo determinante e que interfere diretamente nas relações. Essas cobranças são diretas, objetivas e motivadas por questões individuais de comportamento, gerando, conseqüentemente, problemas de convivência que se ampliam em conflitos naquela sociedade e sugestionam mudanças comportamentais no jogo. A aparência do corpo passa a ser também condicionante para as formações de comunidades no *WoW*.

Nesses grupos sociais começaram a surgir problemas de comportamento bem específicos em que as vivências e experiências individuais e coletivas *offline*, passam naturalmente a vigorar e determinar as vivências e experiências individuais e coletivas dentro do jogo. Uma dessas experiências comportamentais fala sobre a noção de visibilidade social tendo as representações corporais dos personagens como seu principal veículo de exposição.

No *WoW* é possível observar que de um lado se encontra, como já dito, a incipiência dos recursos iniciais para criação das representações corporais no *software* e por outro uma experiência social de cobrança acerca da aparência do corpo do personagem. Mudar a aparência de sua representação corporal de forma constante é, dessa maneira, algo necessário para a satisfação pessoal do jogador e para, conseqüentemente, o estabelecimento de relações nesse espaço (Le BRETON, 2007). A partir desse contexto foi assim questionado aos jogadores: “Pensando na noção de corpo/aparência e como isso é visto e tratado na sociedade, é possível

identificar essa mesma noção dentro da vida social do *World of Warcraft*?”. Assim foi respondido:

(BALDER) *Claramente. É uma noção muito forte inclusive. Tão forte que criaram o recurso de Transmog. Você mantém o atributo e muda a aparência dele. Eles aplicaram o recurso do Transmog e foi um sucesso absurdo. Eles solicitaram isso porque a aparência do personagem é extremamente importante para eles. Para eles não, deixa eu corrigir, para mim também. Então, a aparência do personagem, a forma de seu corpo é algo muito importante.* (BALDER)

Balder não só percebe a noção corpo/aparência presente na sociedade e nas relações do *WoW*, como também se declara como um adepto que traz isso nas suas experiências. Mudar a aparência significa uma atualização estética e uma renovação na vida social do indivíduo. Com isso a *Blizzard* percebeu que a questão aparência é algo extremamente importante para os jogadores do *WoW* tanto dentro de um contexto individual, quanto coletivo. O *Transmogrification* (ou simplesmente ‘*transmog*’) é uma espécie de recurso técnico comumente fornecido por jogos do gênero MMORPG e implementado no *WoW* na expansão *The Wrath of the Lick King*. Com ele é possível se adquirir acessórios de diversos tipos para mudar a aparência do personagem, sem mudar os seus atributos.

Figura 15 – Screenshot de *transmog* de casacos no *World of Warcraft*



Fonte: <<http://www.WoWgirl.com.br/2015/11/07/blizzcon-2015-moar-novidades-sobre-equipamentos-e-transmogs/>>, acessado em: 17/02/2016.

Na figura 15 refere-se a captura de tela do *WoW* de aquisição de *transmogs*. No destaque, as opções para a aquisição, por exemplo, de um *Tabard* (casaco). Entretanto, no *WoW* é possível adquirir *transmogs* de diversos outros itens como: Armaduras (placas peitorais, luvas, botas, ombreiras, capacetes, etc), armamentos (armas primárias, secundárias, armas de punhos, escudos, facas, armas de haste, adagas, espadas, arcos e flechas, bestas, etc), tiers, vestimentas em geral, etc

Figura 16 – Screenshots de antes e depois de transmog de tiers no *World of Warcraft*



Fonte: <<http://mcmoriam.blogspot.com.br/>>, acessado em: 23/05/2015.

Na imagem 16, é a representação de um *undead* (morto-vivo) do *WoW* que demonstra o ‘antes e o depois’ de sua imagem corporal após a aquisição do *transmog* de um *tier*³². A aquisição de um armamento maior (espada), mais acessórios como luvas, ombreiras, placas peitorais, protetor de pescoço, etc, mostra uma mudança substancial no visual da segunda para a primeira imagem já transmogrificada. Essa mudança de acessórios sugere uma mudança corporal e que por sua vez espetaculariza o corpo tornando-o, ao menos visualmente, mais agressivo, mais

³² *Tier*, ou na tradução “camada”, é o nome dado ao conjunto de armaduras, e suas respectivas combinações, próprias de cada classe disponíveis em cada *patch* de atualização do *software* do jogo).

imponente, mais forte, mais ameaçador, com maior capacidade performática. Heimdall também responde a pergunta, ilustrando o recurso *transmog*:

(HEIMDALL) *Oxi, com certeza. Por jogar no oficial, a Blizzard lançou um recurso chamado transmogrification. No corpo não dá pra alterar tanto conforme o que você quer. O corpo é aquele e pronto. Mas as armaduras, a forma que você transforma a roupa do seu personagem, faz muito isso. No Transmog tudo se torna modificável de acordo com seu gosto.*

O *transmog* não foi criado somente com o intuito de ser um recurso exclusivo dos jogadores dos servidores oficiais (que pagam a taxa de mensalidade), mas porque mudar a aparência de um personagem em um jogo de interpretação de papéis e que está mergulhado num contexto social de relações baseadas na aparência e visibilidade, se tornou um processo de apelo social muito intenso. E Heimdall traz novamente a questão do gosto ‘linkado’ diretamente a noção de ‘humor’- que já foi visto anteriormente. Mudar a aparência de acordo com o humor, com o gosto, seja por uma decisão individual ou por uma exigência coletiva, torna o *transmog* uma ferramenta técnica substancial no *WoW* em detrimento de sua vida social.

Tyr responde que:

(TYR) *Com certeza absoluta. Eles adicionaram o recurso do 'transmogriço' que você altera a aparência sem alterar os atributos. Quiseram evidenciar a aparência através da transmogrificação, então acho que eles quiseram evidenciar a aparência do jogador dentro do jogo; eles querem evidenciar a imagem mais do que o atributo. Tanto é que o transmog você já faz nos primeiros níveis. Se você tiver dinheiro você já vai lá e transmogrifa do jeito que quiser.*

E Meili completa:

(MEILI) *É bem isso. Quem inicia no WoW não tem muita opção de customização do corpo, principalmente nos servidores piratas. Mas já vi muita gente indo para os oficiais só pra usar recursos de mudança de corpo mais avançada. Parceria, todo mundo quer mudar o corpo no jogo. Na expansão Lich King eles implementaram o sistema de salão de beleza. Você chega a alterar tudo o que você fez quando criou o personagem, sacou?! E então até cor da pele é possível mudar no salão.*

Como é possível observar, todas as respostas foram positivas à pergunta e curiosamente ‘ilustradas’ citando o *transmog* como justificativa à questão do corpo/aparência serem tratados igualmente tanto no ambiente *offline* quanto no ambiente do *WoW*. A criação deste recurso, de certa maneira ilustra o quão a questão da aparência do corpo e seu fascínio são extremamente importantes para aquela sociedade e para a convivência direta entre pessoas. A ‘cultura’ do

corpo e da visibilidade no *WoW*, interfere diretamente na forma dos jogadores avaliarem suas representações corporais e se portarem no ambiente social do jogo na sua perspectiva interativa. A cultura de visibilidade com seu aspecto totalitário e horizontalizador se sobrepõe a característica de entretenimento comum a qualquer jogo e leva os jogadores a uma incessante busca pela aparência tendo o *transmog* como forma de encurtar essa corrida.

Num ambiente propício para experiências corporais diversas, o corpo não necessariamente precisa ter o aspecto de fixidade. Representações corporais distintas significa também experiências sociais e pessoais distintas (Le BRETON, 2002). O *Transmog*, portanto, serviu como uma saída da *Blizzard* para atender aos pedidos da grande maioria dos jogadores ao observar que as ações dos indivíduos naquele espaço estavam limitando suas práticas interacionais à obtenção de recursos para modificação contínua da aparência do seu corpo. A criação desse recurso atendeu, concomitantemente, tanto para uma 'exigência' daquele espaço social, quanto para aplacar o desejo pessoal de cada jogador pela sua mudança corporal.

Já que o *Transmog* esteve presente em todas as respostas, no intuito de alargar a nossa investigação sobre o fascínio do corpo e de sua espetacularização nas experiências de personagens do *WoW*, uma pergunta extra foi feita aos entrevistados: “*Qual a sua relação com o Transmog?*”. Balder responde:

(BALDER) *A ideia do personagem, do corpo, a parte física é padronizada. Então você pode mudar mais o rosto, mais você não pode alterar tanto o corpo. Então a alteração física fica realmente por conta dos equipamentos e você acaba vendo os jogadores dando a impressão física que eles queriam através do equipamento. Mas a verdade é a necessidade de mudar o corpo e como pode ser visto.*

A resposta de Balder reforçou ainda mais a nossa hipótese sobre a presença da noção de corpo/aparência no *WoW* assim como no ambiente *offline* e a presença do processo de fascínio e de espetacularização de si através do corpo. Como não é possível alterar o corpo de forma mais profunda, muda-se então os acessórios que atrelados ao corpo dão a sensação de mudança corporal, como também estimulam e ampliam os estereótipos de força, virilidade, desempenho, sedução, erotismo etc, ampliando seu poder de fascínio. Mas Balder também afirma que a mudança de corpo/aparência se caracteriza como uma eficiente estratégia de visibilidade e traz isso como principal motivo para o seu uso desta ferramenta técnica. Frigga também reforça o que disse Balder, quando afirma que:

(FRIGGA) *Além disso, essa parte das armaduras que é onde isso mais aparece, né, que é o que a gente vê, você vê uma pessoa com a armadura assim e tipo: “pôrra, foda. Aquele cara ali deve ser...”, e aí você vê aquilo e você acha que a pessoa já é forte. Por si só você nem precisa olhar as armaduras delas. Você imagina que ela já usou o transmog então porque aquela armadura é “foda” porque de alguma maneira você gasta muito dinheiro fazendo isso.*

Dependendo do *tier*, da vestimenta, do acessório, da armadura, etc ele simula a aparência de um corpo transformado, mas sem qualquer alteração de seus atributos que modifiquem seu desempenho (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a). Na prática, as relações no *WoW*, de certo modo, não são com ‘corpos esteticamente perfeitos’, e sim com corpos simuladamente perfeitos.

Nas respostas dos jogadores é possível concluir que: a) a presença da cultura da visibilidade na sociedade do *WoW* dentro de padrões estruturados pelo domínio do imagético, determina as ações e relações em suas comunidades e modifica o comportamento individual do jogador; b) estimula-se a construção das representações corporais como parte de estratégias de visibilidade individuais dos jogadores no intuito de se tornar parte integrante desta sociedade e de atender as suas respectivas exigências; c) no *WoW* uma representação corporal é também um produto em exposição ‘a ser consumido’ e por esse motivo precisa seduzir, encantar, fascinar o outro como condicionante para o estabelecimento das relações (COUTO, 2009). Vejamos as imagens a seguir:

Figura 17 – Screenshot de transmog de armas de mão diversas do *World of Warcraft*



Fonte: <<http://www.WoWgirl.com.br/2015/11/24/transmog-placas-cloudkeeper/>>, acessado em: 10/12/2015.

Na figura 17, a disposição na tela do jogo de modelos de *transmog* de armamentos femininos - todos chamativos, imponentes, ‘ameaçadores’. Observando com atenção, são acessórios do universo masculino, mas que curiosamente são usados por mulheres que contrastam com a perspectiva de personagens femininos marcados por estereótipos de sensualidade, beleza, fragilidade etc. As mulheres precisam, dentro de seus estereótipos (marcadores sociais do corpo, nesse caso, de gênero) já demarcados, mostrar também eficiência e usam os *transmogs* de armas masculinas para sugerir força e a virilidade.

Nas relações do *WoW* é preciso demonstrar através da aparência, qualidades e sugerir que é capaz de desempenhar performances corporais espetaculares. Os *transmogs* tem, portanto, papel importante na qualidade de vida social (relacional) de seus personagens e servem como estratégias de visibilidade eficazes.

Figura 18 – Screenshot de *transmog* de acessórios corporais (ombreiras)



Fonte: <<http://www.WoWgirl.com.br/2015/11/24/transmog-placas-cloudkeeper/>>, acessado em: 10/12/2015.

Na figura 18 está um *transmog* de *cloudkeeper* (ombreiras). Esse acessório em específico não possui nenhuma utilidade prática no jogo, não auxilia em nenhuma performance corporal em embates físicos, mas compõe uma performance corporal tão importante quanto: a da

espetacularização. Elas ajudam, com outros acessórios específicos, a compor um visual que tem o objetivo de formar um personagem dotado de beleza e que objetiva chamar atenção, produzir audiência para si – o que é extremamente importante naquela vida social e conseqüentemente na formação de laços sociais.

O corpo apela por mudanças e essas são intensificadas pela forma como uma sociedade baseada na imagem consome visibilidade. Talvez seja possível pensar, a partir disso, que essa mesma cultura seja uma construção não externa ao indivíduo, mas advinda dele; a cultura da visibilidade talvez seja a materialização de um desejo natural do indivíduo. Entretanto, o que foge da percepção das pessoas é que essa ‘facilidade de mudança do corpo’ (seja ela *on* ou *offline*) não está alocada necessariamente no contexto de uma liberdade do sujeito, mas de seu aprisionamento ideológico e até mesmo disciplinar social (FOUCAULT, 2005).

A cultura da visibilidade é muito mais intensa, dominadora e totalizadora em comunidades *online* a exemplo do *WoW*. Isso porque nesses ambientes, as representações corporais são também preconizadas pela proteção do anonimato – quem aparece nas relações são as representações corporais e não os indivíduos (por mais na prática e nas suas relações imersivas sugiram que sejam uma coisa só). Isso traz ao indivíduo a sensação de liberdade de expressão e favorece a mudança constante de seus posicionamentos e comportamentos dentro das relações no jogo.

Numa sociedade permeada pela questão da visibilidade, o corpo fetichizado é a mercadoria de escambo para as relações. Sua aparência é que determina a intensidade e qualidade dessas mesmas relações e o êxito da criação de uma representação corporal é medido pela quantidade de relações que esse corpo estabelece no ambiente do *WoW*. Toda representação corporal necessita, portanto, se enquadrar dentro de um padrão corporal midiático e estilizado (COUTO, 2012 b) se quiser criar e manter relações em suas respectivas comunidades.

Dessa maneira a construção das representações corporais, desde que pensadas para as relações deste ambiente, são estabelecidas também no intuito de alinhar-se ou atender a padrões corporais previamente engendrados (Le BRETON, 2009). Por esse motivo, o momento de construção da primeira representação corporal de um jogador no *WoW* na maioria das vezes é uma materialização de sua vontade³³. Mas essa mesma construção no decorrer do jogo (e as

³³ Ainda assim é possível pensar que mesmo na primeira escolha de customização da aparência física de sua representação corporal, o indivíduo já esteja totalmente influenciado pelo padrão imagético corporal estilizado pela Indústria Cultural. Então sua busca seja para reproduzir esses padrões e alinhar-se a eles.

demais criações que se seguem), sempre se estabelecem a partir do discurso e dos padrões de beleza corporal exigidas pelas comunidades deste ambiente - o jogador rende-se a estigmatizações corporais para que não corra o risco de não pertencer a nenhuma comunidade ou de ser aliado de alguma delas. Nesse contexto o corpo se define, ao mesmo tempo, como objeto de inclusão e de exclusão social (Le BRETON, 2002). Longe dos padrões, também significa afastado das experiências e aprendizados.

Essas estigmatizações operam numa via de mão única, de interesse comum: os jogadores que racionalizam a subjetividade do 'eu' se estabelecendo em categorias ou padrões de beleza objetivando às construções das representações corporais e a *Blizzard* - que cria padrões corporais a partir dessas exigências no intuito de não perder a fidelização dos clientes.

Catalogar todas as construções de representações corporais no *WoW* e estabelecer categorias e padrões corporais que povoam um universo de milhões de jogadores é uma tarefa das mais complexas. Entretanto, essa discussão foi levada para os entrevistados no intuito de identificar elementos de fascínio pelo corpo no *WoW* e lhes foi perguntado: “*É possível detectar 'padrões' ou categorias de beleza no ambiente de criação de personagens do World of Warcraft?*”. Obtivemos as seguintes respostas:

(BALDER) *Então... o World of Warcraft tem a Aliança e a Horda. Frente da Aliança e a Horda, a Horda são criaturas mais bestiais e a Aliança são criaturas mais humanoides. Quando você sai do humano, vai pra outras raças humanoides, você tem uma similaridade muito grande na Aliança nesse padrão. Então poucos fogem disso. Em contrapartida, quando você vai pra dentro da Horda, eles realmente aceitaram muito da linha da bestialidade. Então os personagens da Horda, não tendem a ser simétricos, não tem aquela beleza simétrica. Eles tem bestialidade assimétrica justamente pra poder diferenciar eles dos humanoides.*

As escolhas corporais para a criação de personagens no *WoW* são baseados em padrões corporais específicos, ou melhor, padrões de beleza estigmatizados. Cada processo de espetacularização corporal é portanto realizado sobre uma base corporal padronizada que se alinha com a perspectiva narrativa do próprio jogo. Em um ambiente medieval de combates corporais violentos, é necessário no mínimo dois lados para esse enfrentamento. De um lado a Aliança que representa figuras corporais humanas de beleza simétrica e de outro a Horda que é composta na sua maioria por seres humanoides, que servem de contraste, cujas representações corporais apresentam traços de aparência assimétricas. Ribeiro e Falcão (2009a), enquadram o

momento da escolha de raças no *WoW* como parte de um processo que chamam de ‘estereotipia’. E assim o descrevem:

Outro ponto que também é escolhido no momento da criação do personagem é a Raça, a qual é um atributo de cunho categorizador mais óbvio – um modo de enquadrar o avatar inicial quase que instantaneamente, já que todas as raças do jogo carregam fortes traços da raça humana em seu desenho: todos são bípedes com a postura ereta, sua compleição física é semelhante no que diz respeito à organização dos membros e nas feições do rosto. É importante deixar claro que das dez raças que são dadas para que um jogador escolha, cinco o levarão para a facção da Aliança (que teoricamente representaria ideais iluministas de razão e civilidade) e cinco para a facção da Horda (que representaria aspectos mais voltados à essência bestial do homem), mantendo assim um equilíbrio de quantidade de escolhas. (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a, p. 6)

Balder confirma o posicionamento dos corpos já prefigurados que estabelecem padrões corporais para as raças. É possível pressupor que, dentro de comunidades virtuais baseadas na cultura de exposição e de corpos como objetos de fetiche de visibilidade estética, haja, mesmo que longe de ser esse um objetivo da *Blizzard*, o estímulo e a disseminação de possíveis diferenças étnico-raciais e que podem, de alguma forma, incitar segregações a partir das escolhas de determinados corpos fora do que se estabelece como padrão. Em outra resposta:

(FRIGGA) *Eu vejo um padrão bem político no WoW em relação as facções da mesma forma que em relação ao corpo. E isso termina reverberando uma coisa na outra, né? A gente sabe que as raças tem a ver com elas, por exemplo, você não pode ser Blood Elf sem ser aliança, né? Você tem que ser Horda. Eu vejo uma clara distinção entre Horda ser de Esquerda e Aliança ser de Direita. Assim, fica muito claro ao decorrer do jogo. Com as cores que eles usam é uma coisa óbvia, e também o direcionamento dos jogadores - os jogadores da Aliança são geralmente mais conservadores. Foi uma coisa que eu reparei ao longo do tempo e é algo curioso porque você não imagina que a pessoa vai seguir aquilo ali só porque o jogo tá dizendo que você é azul e a direita é azul, então você vai se identificar. Mas acaba acontecendo. É uma clara visão política. E isso reflete muito na formas dos corpos em sua estética.*

Não é um exagero por parte de Frigga. No *WoW* é possível entender a perspectiva polarizada de seu contexto político e suas principais estratégias sociais - os padrões corporais no *WoW* são também parte de padrões políticos polarizados. Na interface de customização inicial do *WoW*, o jogador antes mesmo de escolher a forma padrão de sua representação corporal, é direcionado para uma tela em que opta pela raça do seu personagem: de um lado a Horda, de outro a Aliança e o Pandaren (que é considerada uma raça mais neutra).

Nessa tela de edição se apresentam corpos dos personagens pré-configurados e confeccionados de acordo com a sua ligação com a narrativa do jogo. A observação de Frigga chama atenção para algo relevante, mas que foge *a priori*, à percepção dos jogadores: por tratar-se de opções de raças, que por sua vez estabelecem uma correspondência entre corpo e raça, a criação de uma representação corporal no *WoW* faz dela também uma escolha política (LE BRETON, 2007).

Mas essas diferenças políticas vão ainda mais além. Na figura 19, temos a interface da tela de criação de personagens da Aliança. De cor predominantemente azul, a perspectiva de imagem localiza o jogador na parte interna do que se assemelha a um castelo que é iluminado predominantemente pela luz natural e cercado de imagens (bustos) de cavaleiros e de respectivos brasões que os representam. A fotografia do ambiente remete a ideia de lar, de algo para ser defendido. As projeções arquitetônicas ao fundo trazem a ideia de um reino e consequentemente de uma conjuntura política-ideológica que precisa ser mantida – assim como é a história oficial da Aliança no *WoW*.

Figura 19: Screenshot de tela inicial de formatação de personagens da Aliança do *World of Warcraft*



Fonte: <<http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/>>, Acessado: 25/08/2014.

A imagem remonta uma perspectiva política aristocrática de detentores de bens e posses que dentro de uma conjuntura civilizatória de dominadores, defendem suas leis, regras, costumes e tradições de invasores que se opõem a suas determinações sociais.

Já na interface da tela de criação de personagens da horda, a seguir na figura 20, é possível ver o contraste corporais de personagens. A tela da horda sugere, através de sua fotografia, um ambiente sombrio, escuro, abandonado, envolvido em um cenário obscuro, de medo, de terror, hostil, composto por criaturas ‘não-humanas’ disformes e igualmente estigmatizadas; sugere um local onde seus habitantes sobrevivem à margem de um controle social e se estabelecem dentro de suas próprias regras políticas. Remontam a ideia de sofrimento, segregação, privações e que lutam para ser integrados a uma vida social de direitos. Renegados.

Figura 20: Screenshot de tela inicial de formatação de personagens da Horda do *World of Warcraft*



Fonte: <<http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/>>, Acessado em: 25/08/2014.

Seguramente são perspectivas políticas distintas que se encontram no *WoW* e que dentro dessas polarização necessita de maiores discussões e que por certo trarão outros desdobramentos e consequentemente outras análises. O exemplo de um desses desdobramentos e análises realizada por observações acerca do jogo é o comportamento de jogadores brasileiros diante dessa dicotomia política no *WoW* que se dividem entre os azuis (aliança) e os vermelhos

(horda). A questão é que, por vezes em tom de brincadeira, por vezes dentro de muita seriedade, diante do atual cenário político partidário no Brasil dividido entre os partidos de direita (os ‘azuis’, representando os ‘coxinhas’) e os de esquerda (os ‘vermelhos’ representando os ‘petralhas’), estão sendo criadas no momento, situações inusitadas que levam a discussões e confrontos verbais e até físicos, tanto *on* quanto *off-line*, entre personagens e jogadores de *WoW* da Aliança e da Horda.

Independente da base da narrativa do *WoW* sugerir conflitos entre o dualismo entre bem e mal, o certo e o errado, o herói e o vilão, etc, não se podem esquecer das perspectivas interpretativas dos indivíduos baseados em valores pessoais a se estabelecer sobre aquelas projeções corporais. A questão a ser levantada, a partir das observações de Frigga, é se essas escolhas dentro de um plataforma de interação entre milhares de pessoas, de diferentes culturas, raças, religiões, valores e diferentes níveis de instrução, direta ou indiretamente, consciente ou inconscientemente, podem influenciar nas relações ou mesmo na assimilação ou defesas mais radicais de posicionamentos particulares em geral no âmbito do jogo ou mesmo fora dele? Vejamos comparativamente a perspectiva estético corporal de dois personagens e a fotografia em que foram inseridos:

Figura 21 – Screenshot de personagem da horda

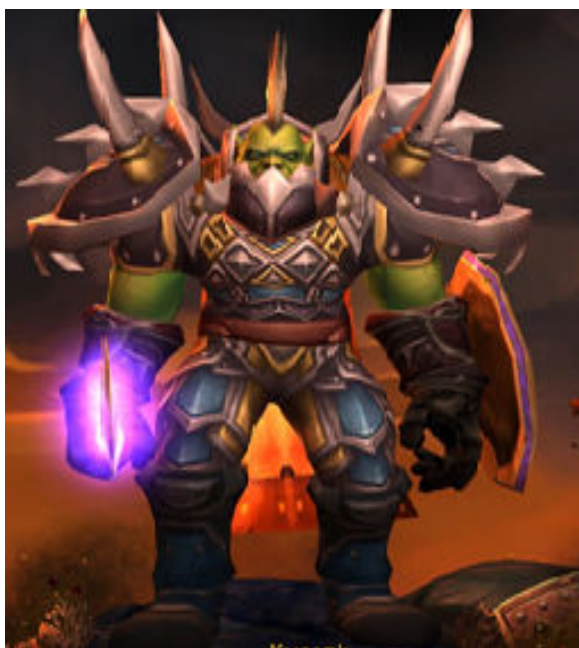


Figura 22 - Screenshot de personagem da Aliança



Figura 21 - Fonte: <://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>, criação de um dos entrevistados, acessado em: 04/02/2015.

Figura 22 – Fonte: <://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>, criação de um dos entrevistados, acessado em: 04/02/2015.

As figuras 21 e 22, tratam-se de duas representações corporais de dois entrevistados desta pesquisa. O primeiro, um personagem da Horda e que carrega todas as características físicas e estereotipadas próprias de sua raça, assim como estigmatizações corporais próprias dos personagens masculinos do *WoW*. Da mesma forma a personagem feminina da aliança que, também com traços estereotípicos femininos do jogo, se enquadra nas características próprias da raça.

No personagem da Horda há uma fotografia sombria e que leva a uma interpretação, a partir de sua ordem estética, de um enquadramento sócio-político que os caracteriza como minorias, como oprimidos que buscam resistir e sobreviver; por outro lado a personagem feminina da Aliança, que também a partir de uma análise de sua fotografia, sugere a perspectiva de política aristocrática de defesa de valores de direita e talvez no papel de opressores. Diante disso, ainda permanecendo na observação anterior de Frigga é possível questionar: a espetacularização corporal pode ser também uma espetacularização político-social? Ran afirma que

(RAN) Eu me sinto mais inclinada a fazer personagens da aliança por 'N' outros motivos e o corpo inclusive. Porque a aliança é feita para ser os heróis tem toda aquela representação do corpo 'certinho'; tem toda aquela coisa do personagem com uma postura correta, ereta com jeito de herói e isso acaba sendo mais atraente pelo menos pra mim do que a postura da Horda que tem aquilo de uma postura deformada justamente pra dar essa noção de vilania, sabe?!

Ran, por sua vez, fixa-se nas formas das representações corporais e de suas respectivas diferenças. Ela é clara quando afirma que suas escolhas por determinada raça está diretamente ligada a postura e a forma corporal característica da mesma – o ‘corpo de direita’ que sugere beleza, heroísmo, simpatia, simetria etc contrastado com o ‘corpo de esquerda’ que sugere vilania, feiura, deformidade, bestialidade etc (RIBEIRO & FALCÃO, 2009).

Não significa que Ran é tomada, em seu comportamento, com arroubos de defesa de valores políticos ligados a dimensionamentos estéticos no jogo. Mas essa é uma postura comportamental recorrente nas relações sociais do *WoW*. Afinal, Le Breton afirma que “*a compleição física é uma fórmula geradora de comportamentos e de representações ligados à posição de classe [...] as compleições físicas corporais próprias às diferentes classes sociais*” (2007, p. 82). Isso faz da escolha de uma representação corporal no *WoW* também seja uma forma de (re)definição social do sujeito quando se (re)constrói naquela imagem externa de si (COUTO, 2012 b).

No exemplo do *WoW*, ao se criar identidades corporais, assumimos seus respectivos papéis ao tempo em que nessa postura se incidem posicionamentos políticos. Essa forma, estamos questionando em que medida são essas também assunções de comportamentos categorizados? Espetacularizando o corpo, espetacularizamos também nossos comportamentos? Espetacularizando nossos corpos, assumimos novas identidades? Provavelmente essas questões teriam maiores esclarecimentos se observadas no âmbito da antropologia ou da psicologia, porém, o que pôde ser analisado diante de observações acerca da sociedade de *Azeroth*, e nas respostas dos entrevistados, é a presença de categorias de beleza dispostas para a criação de personagens ligadas também no contexto de categorias políticas – uma totalmente imbricada com a outra.

Mas ainda sobre a pergunta anterior sobre os padrões e as categorias de beleza presentes no *WoW*, outro prisma foi levantado nas respostas dos entrevistados. As categorias de beleza que ajudam a construir corpos fascinantes foram colocados a partir de discussões sobre a influência da mídia em estabelecer padrões corporais na criação dos personagens. É o que diz Meili ao afirmar que “Sim. E são padrões corporais que tentam atender a diversos tipos de jogadores. Mas são padrões, que eu vejo, de corpo meio que midiáticos, sacou?! A base dos traços de rosto são tipicamente europeus mesmo dos monstros da horda”. Nesse bloco de respostas, os entrevistados afirmam a presença de padrões e categorias de beleza corporais. A partir daí foram questionados que padrões seriam esses? E assim responderam:

(BALDER) Se eu não me engano houve uma alteração não sei se no Burning Crusade ou no Lich King que adicionaram alguns padrões que não existiram. Mas foram alguns. Eu diria que os cortes de cabelos foram dez. São pouquíssimos recursos de customização física de personagem e são todas no padrão social aceitável por assim dizer, né?! No padrão social midiático da coisa: aquela coisa branquinha, ou com cabelo curto ou cabelo comprido, cabelo de rabo de cavalo... uma coisa bem comum. Isso acaba, na minha concepção, claro opinião minha, reforçando o padrão.

Na resposta de Frigga, vem o seu ‘complemento’:

(FRIGGA) Tem sim. Você tem, por exemplo, até as figuras de mulheres gordinhas. Ainda assim esses personagens tem a característica da mulher gorda socialmente aceita mesmo que fora do peso. Está tudo ali ainda. Os padrões estão ali ainda aprisionando. Mesmo nos personagens que saem um pouquinho desse padrão, o padrão ainda tá ali claramente identificado.

O que pôde ser observado nas narrativas dos entrevistados e numa análise na dinâmica social do *WoW*, é que as experiências sociais e seus respectivos aprendizados dependem, em parte, da aparência física dos respectivos jogadores. Ainda que presos a padrões políticos e representados por modelos corporais midiáticos, os personagens do *WoW* precisam estar alinhados a essas imposições e discursos sociais.

Figura 23 – Capa do *World of Warcraft I*

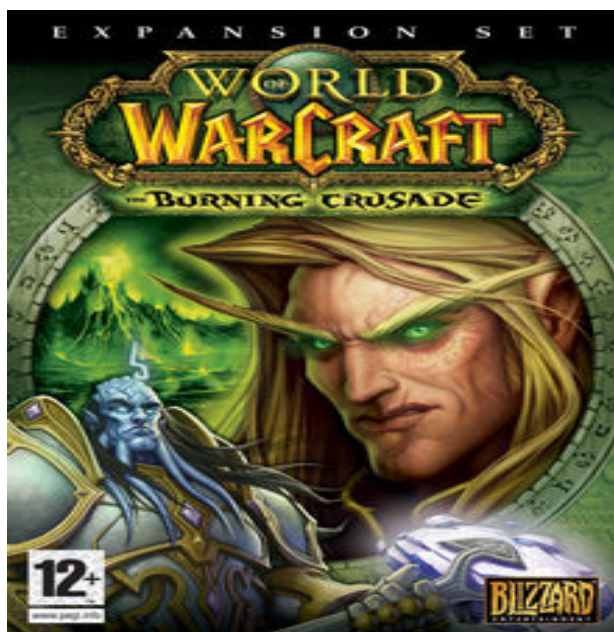


Figura 24 – Capa do *WoW II – The Burning Crusade*

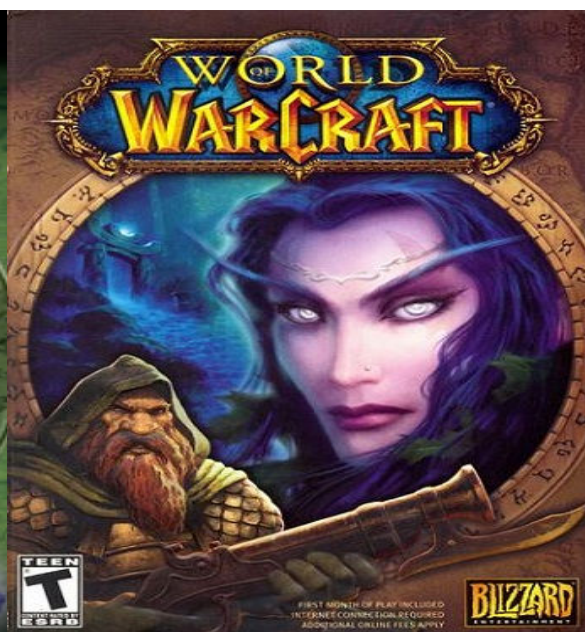


Figura 23 - Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:WoW_Box_Art1.jpg>, acessado em: 06/08/2014.

Figura 24 - Fonte: <<http://alvanista.com/games/pc/world-of-warcraft-the-burning-crusade>>, acessado em: 06/08/2014.

Nas opiniões de Balder e Frigga, a disposição dos modelos corporais base contidos no jogo, são de corpos midiáticos padronizados que limitam a escolha dos jogadores e de certa maneira o inserem num discurso da estética da beleza da visibilidade. E não é nenhum exagero em achar que a *Blizzard* se propõe conscientemente a reproduzir esses padrões. Basta observar as figuras 23 e 24 que ilustram as capas dos dois primeiros jogos do *WoW*. São praticamente idênticos em sua fotografia.

Ambas trazem figuras de *Blood Elfs* embalados numa descrição estética baseada em sensualidade, força e beleza marcadas aqui no aspecto visual da face: olhos claros, boca levemente carnuda, nariz afilado, cabelos longos etc, O próprio perfil estético dessa raça é bastante sugestivo no que tange a observação de padrões estilizados: silhueta ‘enxuta, cintura fina, músculos bem distribuídos e pernas levemente mais alogadas. Os *Blood Elf*s são os modelos

corporais mais celebrados pelos jogadores de *WoW*, pois trazem consigo os traços corporais mais celebrados socialmente com base no perfil corporal europeu.

Figura 25 - Screenshot de personagem da Aliança (criação de entrevistado da pesquisa)



Fonte <<https://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>>, acessado em: 04/02/15.

Figura 26 - Screenshot de personagem da Horda (criação de entrevistado da pesquisa)



Fonte: <<https://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>>, Acessado em: 04/02/2015.

As figuras 25 e 26 ilustram as respostas dos entrevistados sobre os padrões ou categorias de beleza encontradas no *WoW* que advêm do modelo europeu socialmente celebrados. Pele clara, cabelos compridos, rosto afilado para as mulheres que sugerem beleza e sedução e barba e corpo forte que lembram traços característicos de conquistadores europeus do século XV.

Figura 27 – Screenshot de personagem Pandaren (criação de um dos entrevistados)



Fonte: <<https://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>>, acessado em: 04/02/2015.

Na figura 27 segue uma personagem de criação também de um dos entrevistados que ilustram a opinião de Frigga em respeito as *chubbies* (denominação em inglês de ‘mulheres mais gordinhas’). É a figura de uma personagem da raça Pandaren que nitidamente está pouco acima do peso e mesmo assim se enquadra no que Frigga apontou como ‘socialmente aceito’. Existe claramente um ‘limite’ para o que se confere como representatividades corporais sociais. A chamada ‘liberdade de criação’ de uma representação corporal no *WoW* é na verdade limitada devido a um aprisionamento de valores culturais midiáticos padronizados. Entretanto, apesar da constatação desse fato, não é possível precisar se os corpos no *WoW* constituídos a partir desses padrões de beleza são de imposição da *Blizzard* ou uma exigência dos próprios jogadores.

Entretanto, apesar das preferências no *WoW* por representações corporais que apresentam traços de perfis midiáticos europeus, pela maioria dos jogadores os levarem a experiências e aprendizados sociais, mesmo que negativamente ou de forma excassa, as experiências e aprendizados ocorrem com as representações corporais consideradas menos celebradas midiaticamente, ‘fora de padrão’, as grosseiras, disformes. Seriam possivelmente experiências sociais negativas, mas ainda assim, experiências.

A figura 28 trata-se da arte conceitual de uma das diversas personagens do *WoW* utilizado pela ‘IA’ (Inteligência Artificial) do *software* para interagir com os jogadores no ambiente do jogo. Dentro de um padrão estético pré-estabelecido, essa personagem é considerada pela maioria dos jogadores e jogadoras, uma ‘chubbie’. As ancas que apresentam traços levemente mais robustos, maxilar mais arredondado etc a enquadram como uma personagem, na linguagem dos jogadores, mais ‘cheinha’ - sempre em comparação a silhueta magérrima mais celebrada no *WoW*, das *Blood Elfs*.

Figura 28 – Arte conceitual oficial de personagem do *World of Warcraft*



Fonte: <<http://ptrealms.com/WoW/conteudos.php?id=5752>>, Acessado em: 04/03/2016.

Não é essa, portanto, a preferência corporal de jogadores no que gostariam de ver em mulheres ou da maioria das jogadoras na maneira como gostariam de ser representadas. A escolha pelos

Elfos está também em toda a construção literária e filmica, que se manifesta no inconsciente coletivo das pessoas, que baseia essa raça como aqueles que são extremamente belos e com uma vida sexual acentuada e marcada por hábitos peculiares (RIBEIRO e FALCÃO, 2009 a). Mas uma outra questão acerca das categorias e padrões de beleza pôde ser notado em uma das respostas dos entrevistados, na seguinte resposta:

(HEIMDALL) *Sim. Uma coisa que é muito nítida ver e eu já vi uma pessoa levantar essa questão dentro do jogo. Por exemplo não existe personagens humanos que sejam negros. Só tem personagens humanos brancos com barba ou com cabelos longos dificilmente vê algo que foge muito disso.*

Heimdall está se referindo a questão de representatividade corporal-social (RIBEIRO & FALCÃO, 2009). Sendo ele um indivíduo afro-descendente, Heimdall gostaria de ser representado socialmente em personagens que tivessem as características físicas próprias de sua raça. Essa também é a opinião de Frigga ao afirmar “que não tem muita representatividade nos corpos dos personagens do *WoW*”. Estaria o processo de fascínio limitado desde que condicionado a essas questões?

Essa ‘falta de representatividade’ a que ela se refere diz respeito a escassez de modelos corporais ou de suportes de criação de corpos que façam com que os indivíduos se sintam plenamente representados - plenamente identificados neles. Lembrando que parte da imersão de um jogador no jogo depende também do seu grau de relação com o seu personagem – quanto mais representativo ao indivíduo, mais profunda será a relação jogador/personagem e consequentemente mais imersivo esse será no jogo. Eles querem ser representados socialmente, mas não somente pela estilização de padrões comerciais de modelos de corpos.

Dessa maneira é possível observar que no *WoW*, a produção das representações corporais, ao menos na sua parte estética, não são para atender a subjetividade individual de seus jogadores, mas para reforçar um padrão midiático ‘aceitável’, regulado, regulador e impositivo. No *WoW* não se produzem representações corporais sociais de jogadores em suas projeções subjetivas, e sim são reproduzidas generalizações de modelos corporais reificados (Le BRETON, 2007). Mas como são esses padrões corpóreos midiáticos? Como se caracterizam? Dessa maneira perguntamos: “*Quais as características corporais mais presentes nas representações corporais do WoW?*” e assim foi respondido:

(MEILI) *São para os personagens masculinos: o corpo forte, musculoso, bem definido que é essencial para as lutas no jogo, sacou? e para os personagens femininos a característica é sempre a sensualidade – seios grandes, lábios carnudos, coxas grossas.*

E de forma, quase complementar, vem a resposta de Frigga que afirma:

(FRIGGA) *Mas tem a cobrança do ser forte. Todos os personagens são fortes. Todas as mulheres são gostosas. E isso passa a ser uma exigência das relações no jogo: o corpo bonito. Você não tem uma personagem fora de forma. Eu discuto sempre com minhas amigas com relação aos corpos das mulheres que é um negócio absurdo, toda e qualquer mulher no WoW é gostosa. Seja ela azul, verde, baixa, alta, um dragão, sabe, ou outro animal, ou de outra espécie, mesmo assim ela é uma mulher gostosa. E o cara na maioria são caras fortes.*

Antes de analisar as respostas acima dos entrevistados, não se pode esquecer um detalhe importante e que já foi discutido por algumas vezes no decorrer dessa pesquisa: a narrativa do *WoW* é baseada numa atmosfera que remete a uma época específica da história: a idade média. Esse período, de acordo com descrições históricas sobre essa época (na literatura, na arte, na poesia, na religião, na sociedade, na cultura, nos costumes etc) aliados a leitura particular das produções cinematográficas que contam sobre esse período, criam alegorias, fantasias, alimentando o imaginário coletivo.

Esse imaginário se encontra no estabelecer de uma arquitetura universal sobre o ambiente medieval como uma era de enfrentamentos, de uso da força, de batalhas, de selvageria, da sobrevivência, de atos heroicos etc resumindo a noção de corpo como um ‘veículo’ performático, forte e viril sempre pronto para ser desafiado. Imaginamos que se o jogo fosse ambientado em outra época da história da humanidade ou em qualquer outra narrativa/ambientação a análise sobre o corpo poderia ser diferente, mas a perspectiva da visibilidade ainda seria a mesma.

O corpo no *WoW* é um corpo selecionado para a proposta narrativa do jogo e que serve para ilustrar, mesmo que de forma estereotipada ou caricata, aquela sociedade específica a que se quer reproduzir. Não podemos esquecer que parte da imersão do jogador depende também de como esse se projeta nesse mesmo ambiente virtualizado nos seus mínimos detalhes – quanto mais fiel for sua reprodução corporal nesses ambientes, maior será o seu grau imersivo nesse espaço. Isso faz do corpo, no caso do *WoW*, como principal ponto de expressão alegórica e representativa do que foi aquela época – sem esquecer que é também papel atribuído ao corpo, refletir, materializar sobre o seu tempo como um objeto representativo, formativo e cultural.

Dessa maneira o que se espera desse corpo é que ele, adaptando-se naturalmente àquela cultura social, seja caracterizado (dotado) pela força, destreza, desempenho, potência, agressividade, violência, agilidade, masculinidade, virilidade, imponência etc na composição estereotipada masculina, e sensualidade, força, beleza, delicadeza, fragilidade, sedução, etc nas composições femininas - até mesmo como características de gênero (COUTO, 2009) e marcadores sociais do corpo.

Em outras palavras, para corresponder diretamente a narrativa explorada pelo *WoW* (ou em qualquer outro jogo de arquitetura medievalesca), o corpo deve ser munido dessas características que o alinham ao ambiente narrativo e a essa descrição histórica e também alegórica. A força masculina e a sensualidade feminina precisam, necessariamente, fazer parte do imaginário coletivo da sociedade de *Azeroth*.

Entretanto, não se pode perder de vista o fato de que as pessoas preferem se ligar a esses perfis corporais do que outros. Se de um lado existe a discussão de que o *WoW* reproduz ‘corpos midiáticos’, por outro uma realidade comportamental/cultural que mostra a preferência por parte da maioria dos jogadores em representar-se socialmente com esses corpos em suas respectivas vidas sociais no jogo - como ‘consolação’ ou compensação pela impossibilidade de tê-los na sua vida fora das redes. Mas a partir das respostas dos entrevistados, das observações no ambiente do jogo, vejamos os exemplos das imagens:

Figura 29 – Screenshot do *World of Warcraft* de personagem *Blood Elf*



Fonte: <<http://www.bestyle.com.br/geek/2013/3/WoW-girl>>, Acessado em: 09/07/2014.

As imagens 29 e 30 ilustram as observações dos entrevistados no que tange a composição estética dos corpos femininos no jogo: todas são representações corporais de mulheres exuberantes tanto na sua aparência facial, quanto nos contornos de seus corpos. Mesmo as raças que fogem da perspectiva simétrica quanto a sua estética corporal, a exemplo das *undead* ou das anãs, ainda assim resguardam em si, proporcionalmente, essas mesmas características de exuberância corporal como forma de exercer seu fascínio.

Figura 30 - Arte conceitual oficial de personagem do *World of Warcraft* - Elfa Noturna



Fonte: <<http://www.garotasgeeks.com/elfa-noturna-de-world-of-warcraft-ganha-cirurgia-plastica/>>, acessado em: 22/08/2015.

Figura 31 – Screenshot de personagem masculino da Horda (criado por um dos entrevistados)



Fonte: <<https://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>>, acessado em: 04/02/2015.

O corpo ‘enxuto’, as pernas longas e bem torneadas, os olhos marcantes, cabelos compridos e vestimentas (*tiers*) que dão ênfase aos seios e destacam cintura numa composição sensual, são as principais características das representações corporais femininas.

A violência, as guerras, remetem aprioristicamente a toda uma simbologia própria do ideário masculino. Assim é o *WoW* como uma civilização em guerra onde homens nobres lutam pela sobrevivência ou pela defesa de ideais, exigindo um corpo figurado pela lógica da força, resistência e agressividade. Por esse motivo até mesmo na postura corporal das representações masculinas (ver figura 31) há uma remissão a estas características. São corpos fortes, viris que estão prontos para atuarem na dinâmica narrativa dos embates e enfrentamentos daquela sociedade. São composições corporais que precisam demonstrar ter capacidade de enfrentamento e poder.

E essa é a atmosfera que circunda o *WoW*. Convivem lado a lado os estereótipos corporais sugeridos tanto pela experiência histórica da idade média e os mesmos estereótipos produzidos pela presença da cultura da visibilidade no contexto coletivo e individual a partir das vivências do corpo. Os corpos fortes e sensuais mais do que pertencentes a uma exigência social na maioria das comunidades do *WoW*, tornam-se também parte de estratégias individuais criados pelos jogadores para obter êxito nas relações nesse ambiente.

Na sua grande maioria, quem cria uma representação corporal em um ambiente simulado, está imerso na perspectiva da projeção do ‘eu subjetivo’ (COUTO, 2012 b). Dessa maneira, na maioria das vezes, tudo aquilo que não corresponde ou não pertence ao corpo do indivíduo fora das redes, também evidenciado pelo domínio do fetiche, é automaticamente transferido à representação corporal - o que justifica as escolhas (ou a aceitação) pelo padrão midiático de estilização do corpo.

E de modo geral, portanto, tudo o que compõe o ambiente do jogo (narrativa, produção do corpo, subjetividades, significados pessoais e coletivos, etc) convergem a esses mesmos padrões e conseqüentemente podem trazer alguns problemas para aquela ordem social. Por esse motivo perguntamos: “*Já detectou em algum momento, problemas com relação às escolhas corporais dos personagens no World of Warcraft?*”. As respostas foram:

(FRIGGA) *Olha, assim, é tudo muito igual do que tá fora do que tá lá dentro. Em relação à sociedade o que eu posso perceber das pessoas que eu convivo, das pessoas em geral, é que existe uma pressão da sociedade pra que o indivíduo busque aprovação. O tempo inteiro. Então existe a cobrança para que as pessoas, entre num certo padrão de beleza, que as pessoas tenham um corpo específico. No WoW também*

é assim. Existe a cobrança do corpo perfeito. Então isso vai construindo na pessoa um desejo que não tem fim, assim de agradar.

Frigga buscou embasar sua resposta levando em conta suas experiências fora do ambiente do jogo e depois, comparativamente, trazendo para a realidade do *WoW*. O corpo virtual se mostrou como referencial para o estabelecimento das relações sociais no jogo interferindo diretamente no comportamento e na percepção das pessoas com relação a sua representatividade social. Como se não bastasse no *WoW* a cobrança do corpo perfeito dentro de padrões midiáticos para aquela vida social, ela ainda denuncia um contexto machista e sexista acerca das representações corporais femininas, quando diz:

(FRIGGA) As armaduras femininas são coisas assim ridículas. Por exemplo, uma coisa que me chama atenção são acessórios que desenha, simula o peito. O WoW continua fazendo pra atender o desejo dos homens com relação ao corpo da mulher no jogo. Para que usar isso se não for só para querer aparecer e agradar os jogadores homens? De acordo com o que percebo do comportamento de alguns jogadores eu deveria seguir ao estereótipo e sensualizar de toda forma e desfilhar beleza.

Figura 32 – Screenshot de Transmog de Colete



Figura 33 – Screenshot de Transmog de Perneiras



Figura 32 - Fonte: <<http://pt.WoWhead.com/item=65312/colete-do-pranto>>, acessado em: 27/08/2015.

Figura 33 - Fonte: <http://pt.WoWhead.com/item=8309/perneiras-do-heroi>>, acessado em: 27/08/2015.

Nas figuras 32 e 33 representam alguns *transmogs* ao qual Frigga se referia nas suas observações. São acessórios adornativos que espetacularizam o corpo com o objetivo de fascinar realçando curvas típicas pertencentes ao feminino no intuito apenas de atrair atenção para ele. Nos combates corporais (lutas) não tem nenhuma utilidade prática, mas exercem papel fundamental nos enfrentamentos sociais em busca por visibilidade. Como efeito colateral está a formação de um ideário em volta do feminino no *WoW* que passa a ser retratado dentro da ótica, apenas, da sensualidade e da sexualidade.

Nesse caso, é como se um padrão corporal engendre um comportamento social (RIBEIRO & FALCÃO, 2009). Seja no momento de criação inicial ou nas mudanças no decorrer do jogo, todas as representações corporais convergem, de certa maneira, ao processo de padronização corporal midiático. São ‘corpos comerciais’ que antes mesmo de circular nesse ambiente virtual, também povoaram o íntimo dos seus jogadores.

Isso faz de toda plataforma virtual de um jogo *online* também um ambiente de fantasia e de realizações. Sendo assim, as escolhas pelas alegorias corporais e dos fetiches, mais do que permitidas, são a regra básica desses espaços. Isso define o *WoW*, e qualquer outro jogo de interpretação de papéis, como um espaço indiretamente ‘não sugerido’ para pessoas que querem se representar virtualmente através de seus ‘corpos comuns’, que pelo viés dessa escolha, correriam grande risco de não pertencer aos agrupamentos sociais nas comunidades formadas no jogo e a partir dele – por priorizarem a aparência padronizada e midiática dos corpos.

O fetiche também se caracteriza como uma manifestação do inconsciente que em determinado momento desloca-se para a vida prática do indivíduo e se revela socialmente em diversas formas. Todo o fascínio pelo corpo forte e sensual deixa de ser apenas um referencial de apreciação estética inconsciente - como parte da exigência da cultura de uma sociedade ‘espetacularizada’ - e passa também a integrar-se e a determinar mudanças na esfera comportamental dos jogadores de forma individual e coletiva. O desejo privado por determinada estigmatização corporal que leva a construções pessoais, passa a ser determinante na relação com o outro.

(HEIMDALL). *Cara, assim, problemas de relações nos grupos tem muitos por causa de aparência e de nível de jogador. Eu poderia citar mais alguns, mas tem um em especial: eu por exemplo tinha uma colega com que eu raidava, era uma paladina Blood Elf e todos os transmogs que ela usava era aqueles mais ‘de verão’, mais aberto, de biquíni assim, calcinha assim e tal. Assim, eu não a conheço pessoalmente fora do jogo. Eu converso, trocava uma, duas palavras com ela, mas pelo que eu via dela fora do jogo ela era o oposto do que era o personagem dela dentro do jogo. Ela*

usava de sensualidade dentro do jogo para agradar os homens e chamar atenção. Não era ela.

É difícil identificar em que medida as mudanças de comportamento a partir de mudanças corporais, são uma opção do indivíduo (SANTAELLA, 2004) ou se isso se trata de um fenômeno sócio-comportamental imposto por uma 'cultura social diferenciada'. Entretanto é possível refletir que, diante das respostas dos entrevistados, que de padrões corporais estilizados, estigmatizados e reificados, são exigidos igualmente, individual e coletivamente, padrões comportamentais estilizados, estigmatizados e reificados (RIBEIRO & FALCÃO, 2009a).

Nesse caso, uma representação corporal masculina precisa ser (ou sugerir-se) viril, assim como se espera de uma representação corporal feminina que atenda ao apelo da erotização. É a obrigação de viver à sombra do devaneio coletivo da beleza celebrada representada por padrões de comportamento sociais celebrados. (COUTO, 2012 b, 2007).

O principal alvo dessas 'imposturas' são, sem dúvidas, as representações corporais femininas que, localizadas sob o estigma da sensualidade e da erotização, são engendradas pelo domínio do ideário masculino. Por mais que isso esteja aos poucos mudando de forma geral, o aspecto visual das representações femininas no *WoW* e os próprios acessórios dos *transmogs* procuram atender principalmente a exigência dos jogadores, homens, sobre a materialização do corpo feminino nas redes³⁴.

O que se percebe na prática é que, na maioria dos jogos *on* e *offline*, a 'fala' masculina é superior à feminina³⁵ (por mais que isso claramente esteja mudando), pois ainda se tem a ideia que jogos tido como 'violentos' são a preferência do público masculino fazendo com que a *Blizzard* (e a grande maioria dos jogos desse mesmo gênero) ceda mais aos desejos dos homens mesmo em relação a tudo aquilo que se refere como domínio do feminino, no intuito de estimular sua

³⁴ Longe do objetivo de se produzir uma discussão aprofundada sobre 'gênero', mas apenas pela orientação de se apresentar fatos coletados nas entrevistas através de observações, o que se percebe no *WoW* é que as mulheres, ao produzir suas representações corporais nestes espaços dentro dos padrões midiáticos, apesar de estarem munidas do discurso de 'liberdade de expressão', mesmo sem perceber, estão atendendo a uma solicitação masculina sobre elas. De um lado parte das jogadoras são contra os modelos de corpos femininos dispostos no *software* do jogo que operam padrões corporais celebrados, de outro estão jogadoras que se identificam com esses mesmos modelos e se veem representadas por eles com o intuito de fascinar por meio de seu corpo espetacularizado.

³⁵ Não tem como apurar de forma precisa o número de jogadoras e de jogadores. Todos são livres para criar perfis/contas com qualquer identidade de gênero. O que se constata é que os jogos de temática mais violenta são praticados na sua maioria por homens. Entretanto, após o lançamento da franquia *Tomb Raider* no fim da década de 90 pela empresa *Eidos Interactive*, que tem a primeira protagonista de sucesso (*Lara Croft*), a presença de mulheres no universo dos jogos eletrônicos é cada vez maior.

fidelização ao jogo. Isso fez também com que, conseqüentemente, se ampliem situações relacionais que podem ser vistas como questões conflituosas de gênero e que se tornaram comuns no ambiente do *WoW* através das representações corporais.

Nas relações do *WoW*, a partir da fala dos entrevistados, é possível perceber alguns problemas gerados a partir da presença e supremacia do fetiche do corpo pelo masculino. O domínio do feminino, reduzido apenas a aparência, é esvaziado ideológica e socialmente e sobrepujado pelo controle do masculino. Mesmo em representações corporais nas redes, quando a noção de fetiche do corpo, aliado a ações orientadas pelo machismo se disseminam, posicionamentos preconceituosos e de domínio do ideológico, que são o primeiro passo para ações e reações violentas, podem ser detectadas.

O aspecto físico de sensualidade, imposto pelo masculino, outorga às jogadoras e suas respectivas representações corporais femininas, uma condição de submissão diante da vontade do dominador, relega sua participação nesses espaços como coadjuvantes e por vezes reduzem sua figura a partir de um esvaziamento ontológico ou ideológico – todos eles a serem preenchidos pela vontade dos jogadores. Isso faz com que no ambiente do *WoW*, para a maioria dos jogadores, representações corporais femininas sejam apenas constituídas de estereótipos marcados por símbolos de submissão; sua participação nessa sociedade, na maioria das vezes, é reduzida apenas a figuras representativas do apelo sexista dominante.

Meili afirma que “o pior é que as personagens femininas, mesmo sendo criação dos homens, se portam de forma sensual no jogo”. Os jogadores, independente de justificado por qualquer explicação, motivo, causa ou circunstância, criam representações corporais femininas e por vezes simulam e/ou praticam comportamentos sensuais de forma opcional e as mulheres, por sua vez, criam personagens masculinos como alternativa simplesmente para continuar pertencendo àquele espaço e fugir das imposturas masculinas.

5.2 Tema 2 - A Espetacularização nas Performances das Representações Corporais no *World of Warcraft*.

O *WoW* é um jogo. Por assim dizer, está fundamentado por determinadas características ou elementos ‘típicos’ que assim o identificam: adversários, desafios, vitórias, derrotas,

estratégias, lutas, enfrentamentos, competições, explorações etc que se estabelecem em enfrentamentos físicos constantes e tem a força corporal e demais desempenhos e performances, medidos constantemente. Assim, cria-se uma representação corporal para participar desse ambiente simulado para que esses corpos sejam testados, tensionados, avaliados, pressionados, medidos, através de desafios propostos pela narrativa do jogo.

Todo o ‘fazer’ dessa representação corporal resulta em números que por sua vez são convertidos dentro do que se chama de ‘economia lúdica’. Isso faz com que toda ação executada por determinada representação corporal no *WoW* represente também um número ou um valor simbólico que, dentro da conjuntura de um jogo de dinâmica qualitativa, será também avaliado junto a sua vida relacional nesse espaço.

Números fazem parte de qualquer jogo seja ele virtual ou não. Os placares, os scores, a precisão, os tempos proporcionados pelos corpos testados são lugar comum nos jogos e definem quem chega ao final vitorioso ou não. Mas estamos nos referindo a um jogo como o *WoW* que se classifica como um ambiente de interpretação de papéis dentro de uma proposta narrativa que sugere a contínua interação de pessoas. Colocando mais complexidade a esse quadro, lembremos que é também uma sociedade caracterizada pelo domínio da cultura do corpo e pela espetacularização do ‘eu’. A uma representação corporal que é construída para as relações, mais do que a pragmática objetividade dos números, no *WoW* se pensa também numa noção ‘qualitativa de desempenho’ – os números como referencial qualitativo.

Como ‘medir’ o melhor, o vitorioso num jogo de interpretação de papéis? O que significa a palavra ‘desempenho’ para os jogadores e para a vida social de suas respectivas representações corporais naquela sociedade? Qual o significado de ‘desempenho’ nessas comunidades? Essas foram indagações que serviram como base para essa bloco temático da análise de dados e que orientou a formulação de suas questões e da própria entrevista.

No *WoW* as produções corporais são os veículos necessários para se estar presente no jogo; é também a fonte de materialização dos desejos e do fetiche dos jogadores; é o principal alvo e por onde mais se disseminam práticas da cultura da visibilidade presente nas comunidades deste espaço, assim como é a principal moeda de troca para as relações neste ambiente. Toda representação corporal no *WoW* que interage naquele ambiente, precisa refletir um bom desempenho corporal. A avaliação deste desempenho não está presente apenas quando o corpo é submetido a tensões pelos desafios que são postos diante das representações corporais e deles

se obtém pontos. O sentido da palavra ‘desempenho’ nas comunidades do *WoW* ganham novos significados e contornos, pois estão ligados diretamente a outra expressão: ‘posição social’.

O desempenho físico de uma representação corporal no *WoW* é avaliado e convertido em números que o colocam em determinado nível e *ranking* que por sua vez, definem o seu status e/ou posicionamento social naquela sociedade. Mais do que a busca pela aparência, uma representação corporal precisa também buscar o seu posicionamento que o colocara em determinada casta social. Por esse motivo questionou-se: “*Dentro do que chamamos de espetacularização do corpo como demonstrações de vigor, virilidade, força etc, em que medida esses são importantes no ambiente do World of Warcraft?*”. Os jogadores responderam que:

(FRIGGA) *É importante porque no WoW todo mundo olha a vida de todo mundo e tem aquela disputa de quem é melhor e quem não é bom. Então isso tem sido, né, a preferência da maioria dos jogadores, né?! Jogar é isso: pra ficar forte, tem que ficar forte logo. Eu acho que a maioria das pessoas que jogam WoW não joga pra se divertir ou então acha que se divertir é ser mais forte. O WoW é riquíssimo não tem fim e as pessoas, sabe, usam isso de uma maneira tão mecânica que acaba... podia só ter um mapa e não precisava ter cinco Continentes, sabe?! Pra que se você vai, sei lá, só pilhar até você se achar forte o suficiente, chegar no Level máximo e pegar o máximo de item.*

O jogo se torna portanto, uma busca incessante também pela potencialização física da representação corporal para a ‘produção de desempenho em grande escala’ (COUTO, 2012 b). E antes de conquistar o seu desempenho, uma representação corporal no *WoW* precisa ampliar sua capacidade corporal – é nesse momento que o jogo torna-se outro (um jogo dentro do jogo). Os ‘itens’ citados por Frigga são uma espécie de ‘recompensas acumulativas’. Essas recompensas podem ser acessórios que produzem diretamente alguma habilidade ou fornecem ‘moedas simbólicas’ que servem como pagamento na compra de alguma habilidade que potencializara o desempenho dessa representação corporal.

Um corpo nesse espaço precisa estar apto para superar tanto os desafios propostos pela narrativa do jogo, quanto para os desafios sociais de ‘aceitação’. Essa aceitação estimula os jogadores a se apropriar do jogo de forma diferenciada no intuito de buscar elementos que mudem, ao menos, o aspecto de sua forma corporal com o objetivo de se tornar ‘visível’ dentro daquela sociedade (SIBILIA, 2008, DEBORD, 1997).

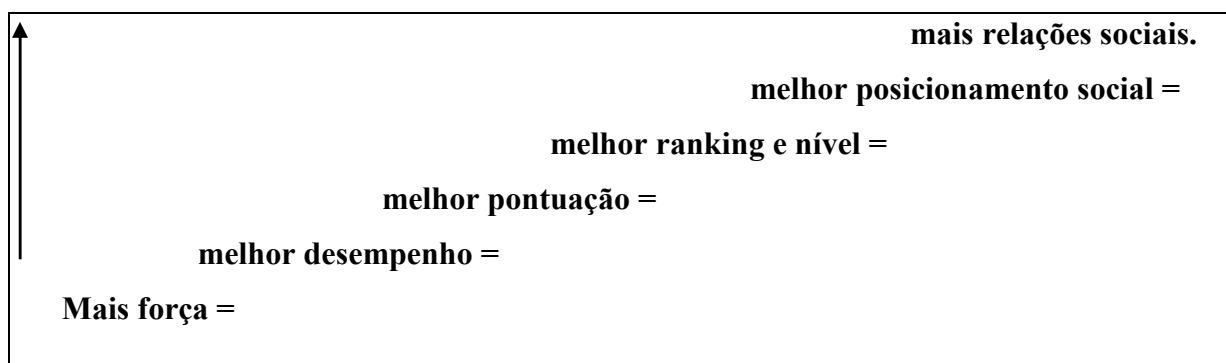
Não é só a questão da aparência estética, uma exigência social no *WoW* – é a primeira ‘avaliação’ em uma representação corporal, mas não a única. Sobrevivência e ascensão social de um jogador dependem também das produções do corpo – pontuando e se estabilizando em

números de um *ranking* (RIBEIRO & FALCÃO, 2009 b). E a maneira como esta sobrevivência social passa a ser o objetivo da maioria dos jogadores figuradas na busca pelo desempenho do corpo, reflete diretamente nas relações dessas pessoas consigo mesma, com o jogo e com as outras. Frigga ainda completa:

(FRIGGA) A Blizzard percebeu que as pessoas estavam jogando nesse propósito tanto que hoje é mais fácil você usar. Eles tornaram menos difícil esse desenvolvimento, porque eles viram que as pessoas não estavam ligando pros detalhes que eles, coitados, com tanto cuidado desenhavam, sabe?! Deu uma guinada no mecanismo de você desenvolver o personagem. Você pode em uma semana chegar do 0 ao 100 se você jogar com dedicação e sabe, você não lê nenhuma quest, você vê o que tem que fazer e faz, vê o que tem que fazer e faz, vê o que tem que fazer e faz. Se fizer isso, você pode seguir um passo a passo e ficar muito forte em pouco tempo. É isso que a maioria dos jogadores fazem. Como falei ai, né, corpo forte e sensual é no fim de tudo sinônimo de aceitação, sacou?!

No fim das contas, uma representação corporal num espaço virtual, o que se busca é a sua aceitação social, que por sua vez é determinada pelo conjunto de resultados que conferem o seu ‘sucesso’ no âmbito coletivo - o seu destaque. O narciso não é mais representado na adoração do próprio corpo, do ‘eu’ que se autocontempla; não significa que é aquele que gosta mais de si, mas trata-se hoje do que tem condições de despertar prazer no outro através de si (VIGARELLO, 2013).

Gráfico 01 – Diagrama de fluxo de ascensão corporal e social de personagens do *WoW*



Fonte: Elaborado pelo do autor.

Por mais que não concorde, Frigga sabe que as ações das representações corporais no *WoW* se movem e se intencionam para a sua (sobre)vivência relacional neste espaço. A *Blizzard* percebeu esse tipo de comportamento e passou a oferecer ao jogador condições para ‘upar’ sua representação corporal, mas que verdadeiramente objetivam potencializar a quantidade e a qualidade de suas relações nesse espaço através de sua aceitação social.

O posicionamento no *ranking* ou o nível que o jogador possui, representa diretamente o status que o indivíduo possui naquela sociedade. Ele pode estar naturalmente buscando uma idealização física para sua representação corporal, mas ao mesmo tempo estabelecendo uma estratégia para que os horizontes de suas relações se ampliem nesses espaços através das comunidades do *WoW*. Sobre a mesma pergunta, Aegir respondeu:

(AEGIR) *É importante mesmo até porque minha entrada em grupos foi por conta do meu desempenho de luta e eu jogo de forma muito agressiva e isso tudo favorece no meu perfil e no meu ranking, certo! E termina que ranking é igual a desempenho e desempenho é igual a performance.*

Aegir admite que no *WoW* ‘*ranking*’ significa o mesmo que desempenho, o que atesta que a forma como o corpo se espetaculariza em (e para) suas performances e que serve como referencial para associações no jogo. Uma representação corporal além de ter uma boa aparência precisa ter um ‘nível alto’ dentro daquela sociedade se quiser participar grupos de ‘níveis altos’. Quanto mais alto o nível do grupo em que se participa, mais prestígio social terá seu personagem.

A ‘estatística’ que acompanha cada representação corporal, ligada a sua aparência física, são o passaporte de entrada na maioria das comunidades cujos participantes são criteriosos com relação à aceitação de um novo membro. Isso leva os jogadores a realizar constantes intervenções para adornar seus corpos (no que tange a aparência física) e potencializá-los (no que tange a busca de força e desempenho).

Essa busca muda substancialmente o comportamento do jogador de forma geral, conforme observa Ran ao afirmar que “eles ficam, sabe, dias fazendo a mesma DG³⁶, pra pegar aquela coisa. As vezes não quer nem usar aquilo, só quer usar aquilo pra poder parecer com outra coisa. Pra seu corpo parecer diferente e mais atrativo, mais forte pra aparecer mais pros outros, sacou?!”.

Aristóteles já dizia sobre a natureza do homem, o *zoon politikon*, proclamando que ele só se realiza na *pólis*, no convívio com o próprio homem. A busca das representações corporais, por fim e analogamente ao clássico grego, se refere a sua realização individual exclusivamente no convívio coletivo. Em outras palavras, o corpo espetacularizado nos seus desempenhos ou na sua aparência tem portanto o fim social como afirma Tyr: “Eles só querem ficar forte logo pra

³⁶ Abreviação da palavra em inglês: “*Dungeon*” (‘masmorra’ em português). De forma geral, *dungeons* são locais especiais para missões no *World of Warcraft* com recompensas diferenciadas.

todo mundo ver quanto você é foda”. Analogamente, o corpo só o é socialmente - a carne e sua biologia são naturais, mas o corpo, enquanto parte da cultura, é uma construção inteiramente social e para o social (LACROIX, 2014).

Isso faz do desempenho não só uma ação natural resultante das ações do jogador no jogo. É também uma obrigação como parte de uma estratégia de visibilidade onde quanto maior o seu desempenho, mais visto e comentado por outros jogadores; quanto maior suas performances, maior a visibilidade do jogador - o corpo precede o sujeito. Nesse contexto perguntamos aos entrevistados: “*Você acha que na sociedade do World of Warcraft exista uma cobrança, direta ou indireta, para a demonstração de desempenhos corporais dos personagens?* Nas respostas:

(HEIMDALL) *Sem dúvidas. Quando o cara é noob e não tem tanta experiência, ou quase nenhuma, é complicado porque você se sente inferiorizado sacou? Você quer participar mais e mais e olha para os outros e vê aquela galera que tem bons números, que se destaca. Comigo mesmo foi assim, eu me vi pressionado a ter bons resultados logo ainda mais que tinha um monte de amigos mais veteranos por lá.*

Na resposta de Heimdall é possível observar o quanto a vida social tem influência direta em nossas ações e comportamentos e o quanto nos posicionamos de forma distinta diante do apelo social. Sentir-se inferiorizado diante dos outros levou a Heimdall a se estabelecer de forma diferente diante de si mesmo no intuito de agradar o outro objetivando assim, contraditoriamente, agradar a si mesmo.

O desempenho do corpo é o desempenho do próprio indivíduo na medida em que ter um baixo desempenho no jogo, socialmente refere-se a ser um indivíduo com valores discutíveis, ‘inferiores’. Cria-se um *ethos* envolta disso e o desempenho passa a ser ‘termômetro’ do indivíduo quanto a seus próprios valores morais. Quanto mais desempenho corporal, mais valor social, ético e moral.

(BALDER) *É evidente. O ideal para algumas pessoas não é jogar, compartilhar, mas ter um corpo que possa ser visto como superior e que possa demonstrar isso continuamente em combates. Por isso todo mundo corre atrás de montar logo um corpo forte porque é importante ser assim dentro do jogo pra poder lutar com mais eficiência.*

Construir corpos é também construir desempenhos e eficiências. Os jogadores iniciam suas buscas por construções corporais que possam proporcionar desempenhos no jogo com o intuito de ampliar suas condições estatísticas numéricas e também poder ser visto, citado, comentado a partir de suas ações corporais naquele ambiente. A obrigação de demonstrar desempenhos

muda completamente a forma do jogador portar-se no jogo – ele precisa se estabelecer em suas próprias eficiências e busca um rápido acesso a elas (COUTO, 2012b).

Com fazê-las? Como foi dito, a *Blizzard* cria saídas para a construção de representações corporais, para as mudanças estéticas dos corpos e sua potencialização. No *WoW* duas opções foram criadas e que estão integradas a narrativa do jogo. Chamamos aqui de ‘conquista direta’ e de ‘aquisição paralela’³⁷.

Sobre o que chamou-se de ‘conquista direta’ de certa maneira já foi aqui apresentado. É o nome dado as ‘recompensas acumulativas’ que cada representação corporal adquire através de suas performances no jogo ou por meio de *quests* ou de embates diretos com outros jogadores. Essas recompensas podem ser ‘moedas’ simbólicas, itens ou habilidades advindas de acessórios, todos dispostos para o jogador pelo *software* que também propõe um valor específico para cada um desses. Eles podem ser ‘pagos’ respectivamente com as ‘moedas simbólicas’ acumuladas pelo jogador durante o jogo.

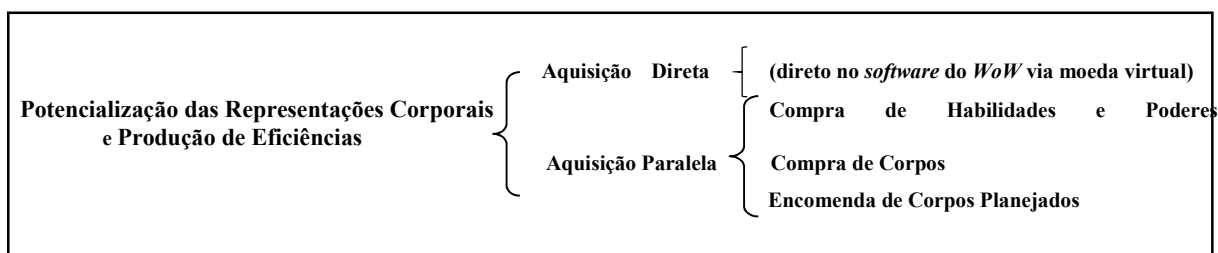
Entretanto sendo oriunda da vontade do próprio jogador ou pela pressão exercida pela sociedade do *WoW* à uma ascensão social, a potencialização de uma representação corporal pode ser adquirida de forma muito mais fácil e sem sacrifícios. O jogador pode ir até o site de compras do jogo³⁸ e munido de um cartão de crédito poderá adquirir sem maiores problemas todo tipo de recursos disponíveis.

São armamentos, poderes, mascotes, montarias, habilidades, aumento de força etc, que poderão praticamente reconstruir sua representação corporal e potencializa-la substancialmente e tudo isso adquirido sem esforço, estresse, sofrimento e com conforto e comodidade. A outra maneira é comprar com moeda real, as moedas virtuais com outro jogadores e daí adquirir acessórios disponíveis no próprio jogo - é o que se chama aqui de ‘aquisição paralela’.

Fica mais ou menos claro que a busca por representações corporais perfeitas e a ampliação de suas performances fazem com que os indivíduos busquem a qualquer preço maneiras para editar, intervir nas suas extensões corporais no intuito de serem aceitos socialmente pelas comunidades (COUTO & SANTANA, 2012a).

³⁷ No *WoW*, não existe uma nomenclatura (teoria ou conceito) definida para essas ações. Foram criados esses ‘nomes’ com base na observação do contraste das ações perpetuadas pelos jogadores para a aquisição dessas ‘habilidades’ de suas representações corporais. É portanto o nome dado aos caminhos distintos para a potencialização do corpo pelos jogadores, assim nomeados com o intuito apenas de ilustrar devidamente essa prática.

³⁸Fonte: <<http://us.battle.net/WoW/pt/shop/>>, Acessado em: 09/07/2015.

Gráfico 2 – Diagrama de panorama geral sobre formas de aquisições corporais no *World of Warcraft*.

Criação do autor.

Se o objetivo não é o da conquista nas arenas de combate, e sim o de ter sucesso nas comunidades mais abastadas do *WoW*, desde que tendo condições financeiras de ‘*upar*’ sua representação corporal, o ‘esforço físico’ é dispensável. Ganha-se muito mais e mais rápido investindo financeiramente no personagem do que dedicando-se por horas jogando nesse ambiente.

Dessa maneira se cria uma ‘distância’ muito grande entre as potencialidades das representações corporais no jogo e essas diferenças de eficiências podem ser vistas no decorrer das partidas nos encontros (combates) entre personagens nas arenas de *PvP*³⁹.

(BALDER) As cobranças pelos desempenhos criam situações chatas no jogo. É que hoje em dia tem a questão de você pagar pra ter ‘poder’ e pro cara demonstrar que é bom. Você vai lá e gasta todo seu tempo fazendo um personagem, deixa ele todo bonitinho, vem um individuo lá paga com o dinheiro dele e bota um personagem com corpo mais forte que o seu com um desempenho muito maior e você não pode acompanhar e não adianta o que você faça que você não pode alcançar.

Se os *transmogs* fornecem acessórios em que os jogadores adornam suas representações corporais tornando-os aparentemente corpos mais belos, mais sensuais e mais fortes, em contrapartida existem outros meios aos quais os jogadores podem buscar ampliar a força e o desempenho de suas representações corporais de maneira permanente. O meio não é o esforço físico e o desempenho, mas através do ‘poder’ do cartão de crédito.

Na resposta anterior, Balder provavelmente é um jogador que não investe o seu dinheiro na aquisição desses acessórios que ‘anabolizam’ suas representações corporais; suas conquistas devem ser derivadas do seu esforço simplesmente se dedicando por horas e horas jogando, passando por todas as dificuldades e dependendo apenas de suas habilidades. Por outro lado, qualquer enfrentamento imposto ou proposto a esses corpos potencializados artificialmente

³⁹ Abreviatura de *Player versus Player* (ou na tradução: *jogador contra jogador*).

serão facilmente suplantados por suas habilidades corporais recém adquiridas estarem acima dos desafios que lhes surgem – assim seus números crescem e sua posição social o acompanha de forma meteórica.

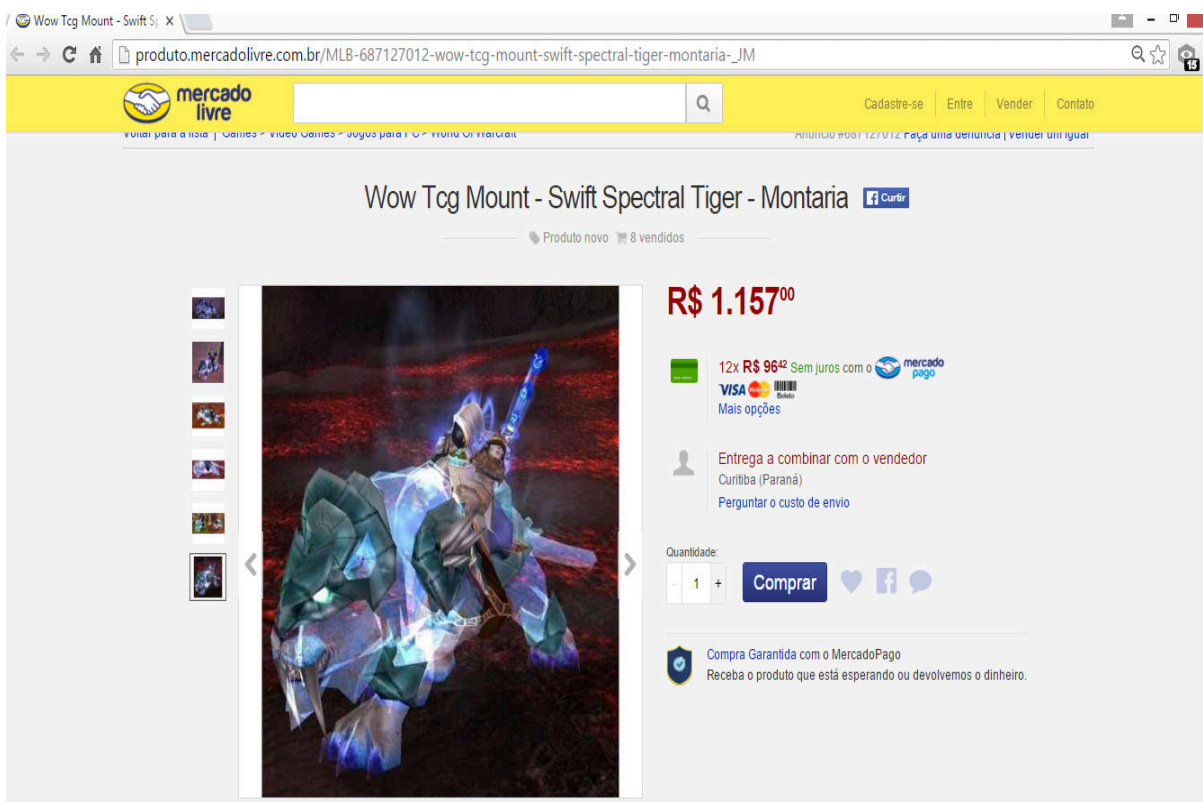
É o que atesta Meili em sua resposta aproximando desempenho corporal de desempenho social ao afirmar que: “Claro que se cobra desempenho. E não é indireta não, é diretamente mesmo. Se para formar grupos é necessário ter nível alto é claro que ter bons desempenhos é algo necessário no *WoW*”.

Mas existe ainda uma forma que torna ainda mais fácil a conquista de um posicionamento social no *WoW*. Trata-se de algo que apesar de muito praticado, em princípio não era muito apreciado e nem incentivado pelos criadores do jogo e se refere a um grupo que objetiva a compra e venda de representações corporais (também anunciados como vendas de contas ou de perfis).

Um jogador mais habilidoso, cria inúmeros personagens com formas físicas variadas, aparência, raças, desempenho e níveis distintos etc, dedica-se ao máximo a eles investindo tempo e dinheiro em sua produção, espetaculariza o seu personagem e, depois de estar inserido em determinadas comunidades no *WoW* e de ter seu status social estabilizado, vende-os por preços razoavelmente altos.

A ‘clandestinidade’ faz com que esse ativo comércio de corpos seja um assunto delicado entre os jogadores. Isso porque está ligado a ideia de ‘trapaça’ (HUIZINGA, 2012) - algo não admitido na comunidade fazendo com que, quem compra, nunca admita essa prática para que não sofra retaliações ou qualquer outra hostilidade em suas respectivas relações e até banimento.

Um desses exemplos está na figura 34 que se refere a um dos anúncios de venda de conta no *WoW* em um conhecido site de compra e venda de produtos diversificados na América do Sul. No anúncio, a venda de uma conta que possui um nível alto no jogo destacando uma montaria bastante rara (o *Swift Spectral Tiger*) que além de potencializar o rendimento e todo o desempenho das ações corporais do jogador, potencializa também a visibilidade do mesmo por se tratar de um item raro e também por ser possuidor de uma beleza estética que chama atenção. Na estratégia do vendedor, a certeza de que está se adquirindo um produto “para poucos”, exclusivo, que trará o destaque social almejado.

Figura 34 - Anúncio de vendas de personagem/conta do *WoW*

SE SPECTRAL TIGER É A FERRARI DO WoW, ENTÃO SWIFT SPECTRAL TIGER É O BUGATTI DO WOW, A MONTARIA MAIS COBIÇADA DO JOGO... RARÍSSIMA E PARA POUCOS... É MAIS USADA POR JOGADORES FAMOSOS DO MUNDO INTEIRO. E CADA DIA MAIS RARA... E AS ÚLTIMAS MONTARIAS QUE EXISTEM DO MUNDO... ESTÃO ACABANDO.

Fonte: <http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-687127012-WoW-tcg-mount-swift-spectral-tiger-montaria-_JM>, acessado em: 16/11/2015.

Ainda neste mercado, existe um outro grupo que objetiva a aquisição de representações corporais por encomenda que são mais caras por conter detalhes ao gosto e ao fetiche do cliente. Esses 'corpos por encomenda' fazem parte de um comércio paralelo, bastante rentável e com uma procura muito grande por pessoas que desejam possuir determinada aparência em sua representação corporal e desejam poder ter determinado status social dentro de relações mais abastadas no jogo. Esses 'criadores de contas/perfis' não são tão fáceis de se conseguir contato temendo ações legais da própria *Blizzard* e de represálias de outros jogadores.

Figura 35 – Screenshot de blog para compra e venda de contas e criação de personagens de MMORPG⁴⁰

Mercado Negro - Venda de Contas, Pets e Equipamentos



Vendas de Pets e Equipamentos

mercado pago Off-game

VISA Mastercard American Express

O INÍCIO DO FIM - FALANDO UM JOGO

Antes de começar a falar sobre o assunto, quero deixar bem claro algumas coisas:

- Não se trata apenas de um servidor, isso ocorre em muitos jogos
- Não "puxando-saco" de ninguém, apenas falarei a verdade
- Não vou divulgar nomes nem dados, nem mesmo daqueles que comprovadamente, fazem comércio de itens fora do jogo, por moeda real.

Acessado em: 16/11/2015.

Na figura 35, o *screenshot* de um *blog* de encomenda de perfis de personagens de diversos jogos de MMORPG. No seu ‘anúncio’ comercial algumas coisas chamam atenção: o(s) criador(es) do *blog* já o intitulam como ‘mercado negro’ sabendo da natureza do negócio; as várias formas de pagamento para o seu negócio mostra que é algo supostamente rentável; por fim as ‘informações preliminares’ que contam com sigilo total dos envolvidos – já sabendo de possíveis problemas legais por conta da *Blizzard* e de problemas ‘éticos’ com relação às comunidades de jogadores que repulsam esse tipo de negócio alegando trapaça.

A questão é: porque (ou para que?) as pessoas encomendam corpos clandestinamente se os criadores dos jogos oferecem condições de potencialização corporal imediata? A resposta está nas ligações sociais pertencentes às relações nas comunidades do jogo. Além do óbvio em não ter ou não querer investir tempo e dedicação para desenvolver um personagem, está à disposição de quem possa pagar, uma verdadeira *self-service* de corpos prontos para consumo e com uma vida social inteira já desenvolvida e previamente administrada com sucesso.

⁴⁰ No intuito de contribuir com a pesquisa, um dos entrevistados apresentou este *blog* como referência para, dentre outros, a criação de contas/personagens feito sobre encomenda para diversos jogos de MMORPG. Entretanto vive na clandestinidade e poucos tem acesso. Dessa maneira, para manter a integridade dos envolvidos, optamos em não divulgar o link da página que só é acessada via convite.

Oficialmente, e tem pouco tempo, foi criado um recurso, na loja da *Blizzard*, que oferece o serviço de “*upgrade total*” de um personagem que vai do nível 0 à 100 pagando pouco mais de uma centena de real (figura 36). A *Blizzard* reconheceu essa exigência (e ao mesmo tempo uma necessidade) dos jogadores, e criou esse recurso no intuito de fazer com que se ampliasse a participação e interação social dos *gamers* através de suas as representações corporais. Entretanto, apesar dessa facilidade, este recurso ainda não é o mais completo para os usuários. Mas porque dessa insatisfação se, sem esforço, é possível ampliar o nível de sua representação corporal?

Figura 36 – Propaganda da expansão VI - *Legion* sobre progressão instantânea de nível



Fonte: <<https://eu.battle.net/shop/pt/product/world-of-warcraft-legion>>, acessado em: 16/01/2016.

A resposta pode estar nas motivações individuais dos jogadores localizada nas consequência e não na causa das relações pessoais nos jogos. O que mais atrai essas pessoas além da beleza física de seus corpos virtuais espetacularizados e de seu status social, é também a extensão das relações do mundo virtual. As comunidades *online* de jogos como o *WoW* tendem a se expandir para fora das redes e os laços e/ou vínculos de amizade se estendem consequentemente (TURKLE, 1995). Isso faz com que a vontade de se criar um corpo espetacularizado possa também ser visto como uma necessidade do indivíduo em ampliar seus vínculos afetivos e laços sociais a partir das vivências de suas respectivas representações corporais em rede.

Mas é preciso salientar que as ‘modalidades’ de aquisição de perfis/representações corporais de forma ‘clandestina’ ou ‘facilitada’, de um lado proporcionam um fácil acesso ao indivíduo a um personagem de sua escolha. Por outro lado isso tem negativo relativo ao contexto social e de aprendizagens: a) apesar de um corpo espetacularizado e com habilidades específicas, não sabendo opera-las adequadamente, o jogador não terá bom êxito nos trabalhos das guildas e nem nos demais agrupamentos sociais do *WoW* e b) não tendo êxito no trabalho nas comunidades, o jogador corre o risco de não ter uma experiências sociais mais alargada, ou até ínfima, o que prejudica diretamente nos aprendizados sociais do corpo. Isso leva a reflexão de que um corpo espetacularizado não significa necessariamente ter habilidade (jogabilidade) de usufruir dessas mesmas potencializações.d

Mais do que os serviços oficiais da *Blizzard* em oferecer apenas o aumento de nível, o que alguns jogadores esperam, configurados também como pedagogias corporais, é seu fácil acesso à comunidades, a uma vida social já estruturada naquele ambiente e vínculos afetivos com pessoas. Mais do que um desempenho físico, o que se espera de uma representação corporal é também que promova um desempenho social e afetivo e se possível, para além das redes.

A *Blizzard* e o *WoW*, dessa maneira, prestam um serviço significativo para jogadores/indivíduos que querem estender suas redes de relacionamento com outras pessoas. E não se pode esquecer do fato de que a quantidade de pessoas com que se relaciona, nesse caso tanto no jogo quanto fora dele, é também uma eficiente estratégia social para visibilidade, uma forma de avaliação de desempenho e uma forma de aquisição de capital social.

Foi observado nas conversas em particular com jogadores e nas partidas do *WoW* durante esta pesquisa, que a noção de desempenho e performance corporal de um personagem está associado sempre a o contexto social das relações figurados principalmente no quesito ‘aceitação’. Ser aceito é questão fundante para qualquer indivíduo em sua vida social, mas numa sociedade como *Azeroth*, mergulhada pela cultura da visibilidade esse quesito se potencializa. Assim perguntamos: “*Você acredita que o desempenho e a performance corporal de um personagem no jogo influencia no estabelecimento de relações com outros (ou grupos) no WoW?*” As respostas foram:

(BALDER) *Então, com aquele grupo eu consegui a minha vaga pelo meu desempenho crescente, eu podia na época não ser melhor do que os jogadores que estavam na raid, mas toda vez que eu fui como substituto, eu aprendi a mecânica e eu fiz a mecânica correta. Todo personagem numa raid não pode simplesmente ter seu corpo forte, precisa a todo tempo demonstrar essa força e virilidade nos embates e as*

vezes com violência no jogo. Se seu desempenho é bom, daí você se estabelece no grupo e as interações são maiores, sacou?!

No *WoW*, uma coisa é ser comentado, citado pelos outros pelo seu aspecto visual; ter seu corpo admirado pela beleza estética e ampliar a audiência de si no contexto coletivo. Mas outra coisa totalmente diferente ocorre nos grupos: as *raides* exigem jogadores mais do que a aparência de um corpo viril e a competência e eficiência desse mesmo corpo passa a ser fundante nesses grupos. É necessário mostrar desempenho nas performances corporais em que todos os personagens estão submetidos. O que importa são os resultados, as eficiências produzidas por essas representações corporais. O sucesso social, até mesmo no nível das interações, depende do desempenho corporal. É como atesta Frigga ao afirmar que:

(FRIGGA) O seu desempenho conta muito como você vai se relacionar com outras pessoas. Se você não tem um desempenho muito bom, se você é um jogador novato, se você simplesmente não pegou o jeito daquilo por algum motivo você vai ter que lidar muito com a impaciência das outras pessoas.

Bem parecida com a resposta de Frigga, vem as observações de Ran quando diz:

(RAN) Depende muito do grupo, dos indivíduos, de que como uma regra geral. Mas é claro que sempre tem aquele jeito de brincar ou de praticar bullying com outros jogadores: 'Ah seu noob você não sabe jogar direito', 'sai daqui, vá aprender a jogar'. A gente leva na esportiva, mas sabe que a real é que ninguém quer você lá se não tiver como desempenhar bem o seu papel, né.

Outro ponto importante observado nas respostas das duas jogadoras, dizem respeito sobre os iniciantes no jogo. Não há tempo para cuidar de representações corporais que iniciam sua jornada no *WoW* sem a experiência adequada. Os desafios do jogo impostos àqueles corpos requerem habilidades e desempenhos bem específicos concebidos a jogadores mais experientes. Desta maneira aquelas representações corporais precisam estar prontamente adaptadas à toda hostilidade desse ambiente e suas performances bem sucedidas dependem dessas habilidades. Além disso o desafio social de convivência e do estabelecimento de relações naquele meio configura-se como uma batalha a parte dentro do jogo.

Os jogadores mais experientes não 'enxergam' as representações corporais sem uma aparência física ou números 'satisfatórios' e nem aqueles que não tem ou não demonstram ter atributos e habilidades a contento. No *WoW*, estar ligado a um grupo de pessoas não é suficiente para se estabelecerem interações, laços ou vínculos entre pessoas. Também por esse motivo é que se

instaura uma corrida para o aprimoramento corporal contínuo objetivando a construção da beleza física e para a produção de números que terminam por confluir, todos, no estabelecimento de relações e aceitação social.

(MEILI) *Com certeza, está ligado diretamente. Porque se suas performances corporais forem satisfatórias significa que você teve êxito. A ideia que as pessoas tem no jogo, principalmente nas comunidades, é que um corpo bom, produz bem, sacou? Ai existe proximidade maior, relações maiores e até respeito maior. Tá tudo muito ligado. Se seu desempenho corporal não é bom e se seu corpo não aparenta ser atrativo para os outros mesmo você sendo um noob, a chance de você jogar sozinho é muito grande.*

É possível observar que a noção de desempenho que está sendo tratado por Meili, é aquela que é resultante das performances corporais que testam individualmente a capacidade dos corpos através de lutas (desempenhos) corporais contra inimigos. É o tipo de desempenho comum a qualquer jogo que mede as habilidades corporais e converte-as posteriormente em números.

A questão é que esse desempenho, que esses números, tornam-se também indicadores de visibilidade e também servem como referencia no estabelecimento de relações em comunidades no caso do *WoW*. Assim, um corpo forte e viril pode ser o passaporte de entrada para um grupo de jogadores, mas o seu bom desempenho corporal é o preço a ser pago para manter-se nesse grupo⁴¹.

As comunidades entre pessoas no *WoW*, oferecem inúmeros benefícios para esses associados que por certo sozinhos não conquistariam. Então aquelas representações corporais se lançam continuamente ao desafio, não é somente para uma prova de virilidade e de heroísmo, mas também por se tratar de uma troca: quanto mais vitórias daqueles corpos, mais benefícios conseguem no decorrer dessas ações; quanto maior a habilidade e a violência desprendida por essas representações corporais nos seus respectivos desafios, mais valiosas serão essas recompensas e sua visibilidade. Um corpo precisa portanto ser belo, muito forte, muito viril, muito hábil, muito violento e produtivo.

⁴¹ O corpo ‘testado socialmente’, seja ele *on* ou *offline*, está ligado ao contexto de desempenho. Nas comunidades do *WoW* por exemplo, diante de critérios de visibilidade, o valor do corpo é resumido aos seus respectivos desempenhos e performances; todo corpo precisa ter resultados satisfatórios para que possa ser apreciado e assim ter o seu valor garantido socialmente. Por outro lado, singularmente, o indivíduo precisa lançar seu corpo aos desafios como prova constante de ratificar sua identidade. Ou seja, cada desafio, cada conquista desse corpo tensionado serve para atestar o indivíduo identitariamente fazendo com que seu desempenho preceda até mesmo seu nome, marcando o seu valor com o referencial de *status* social (COUTO & GOELLNER, 2007 e COUTO, 2012 b) e determinação moral.

No *WoW* é obrigação de uma representação corporal ter um bom desempenho. É o que podemos ler nas entrelinhas das repostas anteriores de Frigga e Meili que em suas respectivas experiências perceberam que sem um desempenho satisfatório, uma representação corporal diminui significativamente suas chances de pertencer a um grupo. Àquele corpo é cobrado continuamente uma resposta por meio de suas apresentações em combates individuais e coletivos, e que também serve para reafirmar sua identidade perante seu grupo ou toda aquela sociedade (Le BRETON, 2002 e 2007). Um corpo que não desempenha sua ‘função’, não é útil nessas comunidades.

Uma representação corporal precisa ser perfeita naquilo que ela se propôs a ser. Não importa de que maneira, mas ter um bom desempenho é também uma espécie de ‘obrigação social’ no *WoW*. Na opinião de Aegir:

(AEGIR) É tudo muito simples e comum de se ver brother: se você não tem determinado ranking, se você não tem uma determinada experiência, se você não tem contato mesmo com o jogo, as vezes pessoas te tratam de maneira diferente. Te vêem de maneira diferente. Nos grupos é tudo assim mesmo. Não pode perder tempo.

Aegir traz uma ‘verdade’ do jogo: desempenho corporal = visibilidade = interação. Se a narrativa do *WoW* proporciona a vida social no jogo como ponto de seu diferencial, o jogador se vê motivado a se estabelecer nos seus desempenhos corporais se quiser ser visto socialmente e se desejar interagir com outros. Tudo está baseado em números. O perfil estatístico de uma representação corporal também sugerem a experiência daquele jogador – quanto maior seu nível, sua pontuação, teoricamente maior é a sua experiência (*xp*) e conseqüentemente suas habilidades e seu nível de imersão naquele mundo.

Outro ponto a ser observado é a ligação entre desempenho, pontuação e imersão. Isso porque a maioria dos jogadores do *WoW*, não admitem que um jogador ser considerado como bom possa ter um nível de imersão baixo no jogo. Seu bom desempenho depende também do tempo em que o jogador dedica diariamente para desenvolver seu personagem. Jogadores com nível de imersão baixo, aqui lido como tempo de dedicação ao jogo, não são convidados a participar ou aceitos em determinadas comunidades.

A média declarada pelos entrevistados foi a de 4 horas por dia em 5 dias na semana (com variações) e todos declararam também que esse seria um tempo curto para ‘desenvolver a vida do personagem’. Não necessariamente, mas jogadores mais imersivos se relacionam

preferencialmente com outros jogadores imersivos por conta do nível de jogabilidade e de desenvolvimento social.

Mas a cobrança pelo desempenho corporal e o aumento de nível dos personagens em determinadas comunidades do jogo como uma obrigação social nesse espaço, criam colateralidades. Essas exigências pelas eficiências corporais leva o jogador a estabelecer um comportamento ‘compulsivo’ e repetitivo na prática do jogar. É o que observa Frigga que para escapar dessa cobrança, prefere não estar associada a comunidades de jogadores. Ela cita o comportamento usual de jogadores de algumas comunidades: “ah, eu quero jogar porque eu quero ficar forte, porque quero bater nos outros, porque eu quero matar pessoas. Esse é o objetivo, assim, de várias pessoas no mundo do jogo, mas esse não é o meu objetivo”.

Apesar de sua crítica a essa forma compulsiva de jogar, Frigga sabe que ao optar estar ‘associado’ em alguma comunidade no *WoW*, um jogador precisa submeter continuamente sua representação corporal à testes de desempenho para provar coletivamente que é capaz e que merece estar naquela comunidade, se quiser ver seus números elevados. No fim das contas, todos querem estar associados não só como uma exigência social comum a qualquer indivíduo, mas também como um incentivo natural da narrativa do *WoW*.

Mas além do desempenho em performances corporais através do vigor físico nos embates, no *WoW* também há o que chamamos de ‘desempenho aparente do corpo’. A aparência, desempenho, virilidade, sensualidade, nível social, beleza etc, são mais do que palavras, mas ‘valores’ atribuídos às representações corporais dentro do contexto social do jogo. Entretanto, esses mesmos sinônimos podem também ser alinhados a outro ‘valor’ característico das relações nas comunidades do jogo: a ‘simulação’.

A mera visão de um corpo belo, forte e sensual, marca das representações corporais no *WoW*, e em qualquer outro contexto social mesmo fora das redes, estabelece uma comunicação imediata com o outro como se aquele quisesse passar uma mensagem direta – sim, o corpo fala. Na cultura midiática do *WoW*, beleza tornou-se sinônimo de desempenho – de bom desempenho. Esse desempenho é algo que não está representado em dados estatísticos, e sim decorre da avaliação subjetiva sobre a condição estética do outro.

É como se ele, o corpo, estivesse em ‘entrelinhas’ e remetesse o sujeito, imediatamente, a associar sua aparência física a condição de desempenho funcional. Um ‘corpo bonito’ é, supostamente, aquele que desempenha bem qualquer função e supera qualquer desafio - assim como o seu contrário.

Um corpo belo é um corpo ‘capaz’; é um corpo que está em constante estado de potência e sempre apto a oferecer ou atender ao desejo de quem o queira. Isso o torna indiretamente, mesmo sem perceber que está, comprometido com a vontade e com a verdade do outro. Direta ou indiretamente toda representação corporal, essencialmente, no contexto daquela cultura social, passa uma mensagem ‘de si’ e/ou ‘para si’ (MERLEAU-PONTY, 1999).

A partir do momento em que os entrevistados deram uma resposta positiva à questão anterior sobre os desempenhos e performances corporais influenciarem diretamente na criação das relações no *WoW*, observando o comportamento ‘mais receptivo’ de três desses em suas respectivas respostas, me senti ‘mais livre’ para executar uma ‘pergunta extra’ no intuito de aprofundar melhor a essa temática. Assim, foi perguntado: “*você poderia citar algum problema mais específico causado pela questão de desempenho e performance corporal com seu personagem no WoW?*”. Das respostas:

(BALDER) *Tem o lance ai de, sei lá, competência. No nível inconsciente dos jogadores acaba fazendo com que eles aceitem melhor um personagem masculino do que um personagem feminino. Na verdade o fato de saber que tem um homem jogando com o personagem feminino acaba facilitando as vezes porque ainda existe muito preconceito com as jogadoras, no sentido de capacidade de jogar. Então o que é que ocorre: ele acaba associando a capacidade de jogar de um homem com aquilo que ele está vendo que é uma personagem feminina. E acaba tornando uma coisa mais ideal do que ter um personagem masculino com um homem jogando ou um personagem feminina com uma mulher jogando.*

Sobre o binômio ‘aparência e desempenho’, no que tange a participação de mulheres no jogo, faz surgir outro, não menos importante e que é comumente visto no *WoW*: ‘gênero e desempenho’. Infelizmente a competência de uma mulher jogando é sempre posta à prova. Uma representação corporal feminina, desde que pertencente a um jogador não sofre qualquer interferência ou ‘avaliação mais intensa’ por parte dos demais jogadores, e sua aceitação em comunidades é realizada sem maiores problemas. Mas com relação às jogadoras e suas representações corporais a situação é bem diferente:

(FRIGGA) *Rapaz, tem uma coisinha ai. Durante muito tempo eu só criei personagens masculinos, para não ser maltratada, nem questionada e nem desrespeitada. Então eu ter criado um Tauren ficou bem claro pra mim assim: eu quero que isso aqui represente o que eu quero representar e o que eu não quero que me questionem sabe, enquanto jogadora, enquanto personagem.*

A realidade revela nuances obscuras com relação ao trato social e ao comportamento: ninguém duvida da capacidade ou do desempenho de uma representação corporal pertencente a um homem. Entretanto, pertencendo a uma mulher, a vida social de uma representação corporal feminina está condicionada, imersa, nas definições de práticas machistas. A ‘máxima’ posta em prática pela grande maioria masculina é que qualquer mulher tem um desempenho (seja corporal ou nos termos de jogabilidade) insatisfatório diante dos padrões masculinos (ALVES, 2009) – é mais uma vez a presença de marcadores sociais relativo ao gênero que inparam condicionantes morais preconceituosos e estigmatizados.

As saídas encontradas pelas jogadoras, todas elas, fogem ao enfrentamento: a) ou tendem a se aproximar de uma comunidade em que se tenha já estabelecido algum vínculo afetivo com algum participante e nela não encontrem problemas relacionais; b) ou criam comunidades apenas de jogadoras em que o desempenho de sua representação corporal não será questionado ou c) a mais difícil decisão para qualquer jogadora: criar uma representação corporal masculina e se integrar com ‘falsa identidade de gênero’ nas comunidades do *WoW*.

Dessa maneira, o que mais cria animosidades entre homens e mulheres no *WoW* a partir de uma avaliação sob a questão entre ‘gênero e desempenho’, é a ideia de capacidade, ou melhor, de incapacidade das jogadoras em desempenhar qualquer atribuição a elas conferida, ressaltada pela maioria masculina. Como afirma a própria Frigga ao falar sobre a questão do seu desempenho corporal no jogo “o que eu sentia que mais questionavam em mim era minha força e capacidade de jogar”.

Foi observado a opinião de alguns homens no ambiente do *WoW*, nas conversas em *chats* e nos tutoriais da própria *Blizzard* no Brasil, e a linha de pensamento mais recorrente sobre esse assunto estabelece uma conclusão de que a grande maioria das mulheres não é capaz de desempenhar performances corporais no jogo, esteja ela com representações masculinas ou femininas, melhores que qualquer homem. O que chamou mais atenção foi o fato, absurdo, que a essa ‘incapacidade’ foi atribuída a noção de ‘inatismo’, ou seja, naturalmente elas são incapazes.

Tecnicamente, no *World of Warcraft* o domínio é bem maior do número de jogadores que de jogadoras - apesar disso estar mudando consideravelmente nos últimos anos. Essa ‘supremacia’ faz com que o ambiente dos jogos sejam caracterizados pela opinião masculina que, como já foi discutido, também assumiu boa parte da criação das representações femininas naquele espaço.

Isso relega as mulheres a um papel se não de submissão total, de secundário nas comunidades. Com isso sua participação já está bem definida pelo masculino que a coloca, na maioria das vezes e por um número significativo de jogadores, como uma mera figurante que mais se assemelha a uma parte do ambiente de forma decorativa, que um ser apto para as relações e para o jogo em si. É o que Frigga reforça ao afirmar que “a fala feminina ainda existe muito pouco dentro do mundo dos *games* e o *WoW* não é uma exceção em relação a isso. Sempre que associam o corpo da mulher apenas a sedução e a sensualidade e só”. Na dinâmica desta realidade social, o seu desempenho é, portanto, nulificado assim como sua própria presença, fazendo com que sua capacidade e habilidade dentro do jogo são sempre questionáveis.

(RAN) Se for personagem masculino é tratado de uma forma e se for feminino de outra. É porque as vezes chego a um lugar e as pessoas automaticamente partem do pressuposto que sou um homem jogando com personagem feminino. A partir do momento que eu deixo claro: “Não, eu sou mulher” o tratamento já muda e deixa de ser uma torrente de xingamentos pra: 'Você quer ajuda?', 'Você precisa de alguma coisa?', 'Você tem namorado?', 'você tem foto'? Então isso é um problema. Especialmente a partir do momento que descobre que eu sou mulher eu passo por isso. Então novamente eu vejo mais uma relação de gênero do que necessariamente uma relação de uma maneira como eu jogo, importar sabe.

Nessa parte da entrevista, a atenção para as expressões corporais da entrevistada: a forma como se ajeitou calmamente onde estava, a mudança das expressões faciais e de todo o gestual de Ran durante essa resposta, mostraram o quanto sua experiência proveniente dessa questão, de certa maneira, a incomodava. Sua resposta mostrou o quanto sua experiência especificamente nesse contexto havia sido, ao menos, desconfortante.

É possível observar tanto na experiência de Ran, quanto para a maioria dos jogadores⁴², que há um recorrente questionamento sobre a capacidade de desempenho/habilidade entre representações corporais masculinas e femininas que limitam a experiência social das mulheres nesses espaços. Na sua resposta, Ran ainda expressa mais detalhes sobre o comportamento sexista masculino que fragiliza, direta ou indiretamente, a figura feminina através de práticas comportamentais que além de desrespeitar, também as vulnerabilizam. Essas mesmas práticas ainda refletem indiretamente sobre o papel das mulheres no ambiente do jogo e naquela sociedade em geral.

⁴² Esses dados foram adquiridos durante as conversas em chats durante as partidas de *WoW* e no registro escrito de alguns fóruns do jogo espalhados pela internet (*WoWgirl*, *WoWiki*, *WoWhead*).

Quando um jogador assume o papel de uma representação corporal feminina, a primeira providência a ser tomada em uma comunidade é a sua identificação de gênero. Ele precisa deixar claro que é um homem jogando com uma personagem e ainda assim sempre será questionado sobre sua opção para que não sofra com qualquer tipo de ‘abuso moral’ por parte da comunidade. O jogador que cria um personagem feminino sabe que precisa ter um desempenho corporal acima da média, no intuito de ser testado continuamente e ter sempre resultados positivos para provar para aquela comunidade que ele tem o seu valor e que sua escolha de gênero foi apenas uma opção.

Um outro motivo que justifica esse tratamento aos personagens femininos é porque na maioria das vezes nessa sociedade elas são alvo de assédio sexual/moral configuradas pelas ‘investidas’ masculinas buscando mais intimidade. Nesse caso, nenhum homem, declaradamente, no espaço do jogo, quer passar pelo que chamam de ‘constrangimento social’ de assediar (ou de ser assediado) sexualmente uma personagem feminina pertencente a um heterossexual, muito menos a um jogador homossexual (RIBEIRO e FALCÃO, 2009a).

Já para as representações corporais femininas assumidas por mulheres, quando aceitas em algumas comunidades no *WoW*, precisam também ser muito habilidosas e ter desempenhos, performances e números sempre significativos para provar continuamente seu valor. E ainda assim, em alguns casos, não gozam totalmente do mesmo respeito desprendido pelos homens (para os homens) e continuam, mesmo que reduzidamente, sendo alvo de ações de *bullying*, de comentários sexistas ou de assédio. No *WoW*, o papel e o espaço das jogadoras são, na maioria das comunidades, determinados e limitados pelo homem.

Essa supremacia dominadora tem levado às jogadoras, no intuito de não abandonarem a vida social no jogo e ao mesmo tempo de fugirem da violência verbal, do assédio moral e sexual e de romperem com qualquer outra prática segregadora masculina, a buscarem outras alternativas no *WoW*. Vale salientar que todos os entrevistados, homens e mulheres, possuem ativamente no *WoW* tanto representações corporais masculinas quanto femininas.

Se de um lado para os homens a criação de suas representações corporais femininas também podem servir para realizar experiências pessoais, emocionais, afetivas, sexuais e sociais sem maiores consequências (TURKLE, 1995), de outro as representações masculinas criadas por mulheres que podem também ser um ‘veículo condutor’ para experiências ‘diferenciadas’, mas que na realidade servem principalmente para fugir das consequências comportamentais desastrosas oriundas do sexismo promovida pelo domínio do masculino.

Estando o gênero ligado diretamente a questão de competência e de desempenho corporal nas representações do *WoW* e a presença constante da cultura da visibilidade que concebe qualidades morais e éticas às especificações estéticas, perguntamos aos jogadores: “*Você acha que no WoW a aparência de um personagem pode ser também avaliado como parte de desempenho ou performance corporal?*”. A unanimidade nas respostas trouxe essa questão como um fato comum ao ambiente do jogo. Meili diz que “*Todos querem passar uma mensagem através de sua aparência*” (Meili).

Já Aegir, nitidamente pensando no contexto das relações, foi igualmente sucinto e ao mesmo tempo profundo em sua resposta quando afirmou que “*O ranking e o corpo no WoW, são a mensagem, sacou!?*”. Solicitado que fosse mais claro na resposta, ele completou: “*Assim, corpo com aparência bonita significa pra algumas pessoas que você tem um bom desempenho, que você tem capacidade. Mas não é bem assim. E esses dois são a chave pra se ter relações mais próximas lá dentro, entendeu?*”.

No contexto das respostas de Meili e de Aegir, a palavra ‘mensagem’, ligada a noção de corpo, estaria atribuída diretamente a “comunicação”, “informação”, “dizer o que é”. Para eles, uma representação corporal e seu respectivo desempenho, seus números ‘dizem diretamente’, falam sobre o sujeito como um canal aberto e objetivo de comunicação –o desempenho é o próprio sujeito. Entretanto, tanto na resposta de Aegir, quanto ao que é percebido nas relações entre comunidades do *WoW*, é que a palavra ‘mensagem’, na perspectiva da cultura da visibilidade, estaria associada a condição ou sentido de ‘sugestionadoras’.

Numa sociedade guiada pelo fascínio pelo corpo e motivado pela prática da espetacularização do ‘eu’, a mensagem que é passada (ou estimulada a pensar) pela aparência física dessa representação corporal não se caracteriza pela ‘verdade’, e sim pela simulação da verdade. Em outras palavras, no *WoW* a aparência do corpo, estimulado pelas construções midiáticas, simula, sugestiona um desempenho, pois é isso o que faz dele desejado a ser ‘consumido’. Quanto mais atributos físicos, quanto mais beleza associada a essa representação corporal, mais capacidade e desempenho ela simula e sugestiona e isso já é o bastante para aquelas relações. Sobre isso, Aegir ainda opina:

(AEGIR) *O desempenho de seu corpo tem que ser impecável assim como a visão que se pode ter dele, mas para algumas pessoas. Mas sei que tem que demonstrar a todo momento poder e agilidade e há uma cobrança muito grande disso. Então isso meio que acaba mudando a minha relação com o jogo.*

Na noção platônica, o ‘belo’ se encontra sob o domínio da ‘perfeição’ como simbolismo escalado no mundo inteligível e reproduzido, imperfeitamente, no mundo sensível. Ao ‘belo’ são dadas determinadas funções dentro de uma análise tanto estética quanto anímica na compreensão dos gregos antigos.

Não se pode dimensionar se a noção de beleza estética de um corpo em nosso tempo é, possivelmente, fruto da influência da construção conceitual filosófica grega e/ou por uma questão interpretativa antropológico-cultural mais moderna influenciada por aspectos de uma cultura midiática massiva. O fato é que, na contemporaneidade, a partir do que foi analisado no contexto social das relações do *WoW*, se é possível atribuir à beleza estética corporal uma ‘função’, essa seria o de sua capacidade funcional de sugerir desempenho (Le BRETON, 2002, 2007 e 2008). A beleza de um corpo espetacularizado confere, nesse sentido, aptidão ao seu detentor.

É possível observar que, tanto dentro do jogo quanto fora dele, quem procura espetacularizar o seu corpo através de intervenções de qualquer ordem (seja quimicamente, cirurgicamente, no vestuário, na aparência, pelo esforço físico), quer passar a mensagem de aptidão, preparação, desempenho, eficiência, performance, capacidade, etc.

A beleza de um corpo ‘convence’ o outro que está apto a desempenhar qualquer papel, qualquer atribuição que lhe for dada. Aparência e desempenho estão intimamente amalgamados dentro de uma proporção simples: quanto mais beleza em um corpo, mais se sugere, mais se pensa sobre sua capacidade de desempenho levando o indivíduo a obter novas experiências. Quem espetaculariza o seu corpo quer fascinar para acessar novas experiências sociais ou afetivas.

(RAN) Mas tem grupos em que eu participei que as pessoas não foram aceitas pelo líder que criou o grupo ou porque não tinham o corpo de seu personagem desenvolvido ou porque o seu nível não era alto. Ai a pessoa precisa mudar, né, se quiser interagir com os outros além de quem você já conhece.

Ainda de forma atenta à fala de Aegir, é possível ainda pensar que, mesmo de forma inconsciente ou indireta, no contexto de uma sociedade espetacularizada, o desempenho de um corpo é (ou precisa ser) tão precisamente (ou proporcionalmente) impecável quanto à sua beleza. Aegir ainda usa a expressão “tem que ser” que traz uma conotação de obrigatoriedade à qualidade de ‘ser bonito’ para simultaneamente ‘ser/estar apto’ – e é assim que funciona toda a ‘mecânica estética’ nas representações corporais no jogo: ‘um corpo bonito, é um corpo capaz’. Mas capaz de que?

Quando se pensa na capacidade de desempenho de uma representação corporal, analisada a partir do ambiente de um jogo de arquitetura medieval como o *WoW*, imediatamente se remete a resultados oriundos da tensão, dos seus limites testados a partir de lutas corporais violentas. Entretanto, refere-se também a um jogo de interpretação de papéis em uma plataforma de comunicação e de interação entre pessoas, embaladas pela cultura do corpo e do espetáculo que visam as relações e a celebração do ‘eu’. A capacidade, portanto, não é só corporal explorada pela ação viril, mas também é categorizada pelo seu alcance de sucesso social no contexto relacional. A espetacularização do corpo projeta para uma vida social diferenciada.

Venda de equinos... dentes saudáveis significam mais do que boa aparência e saúde, mas também a capacidade de desempenho no trabalho. Assim o é nas análises corporais na sociedade de *Azeroth* onde a aparência do rosto, dos contornos e da silhueta, da exuberância que desperta a volúpia, do fascínio que exerce, que se tornam lendas morais e conferem aquele corpo aptidão e capacidade produtiva aos seus detentores.

Um corpo bonito, esteticamente atraente, traz consigo também a noção de ser um corpo capaz de produzir – é um ‘corpo que produz’. A visão da beleza dos corpos evoca a ideia de que são e estão sempre prontos a produzir algo (seja laboral, sexual, afetivo, comportamental, etc) espetacular, sedutor – a beleza é incessante e obrigatória (COUTO, 2012 b). E analisando o comportamento de jogadores no ambiente do jogo e a partir da influência de uma cultura do corpo e da erotização, a primeira ideia de capacidade de produção desse corpo é a de ‘prazer’. Ao se olhar uma representação corporal masculina ou feminina na conjuntura de sua beleza estética, imediatamente se pensa na capacidade que ela tem de proporcionar ou produzir prazer (seja ele de ordem sexual ou afetiva, no particular ou no coletivo) – uma representação corporal socialmente aceitável é também aquela que desperta o fascínio das paixões e que sugere o prazer correspondente a ideia de saciedade, de satisfação do outro. E esse processo pode ser de forma consciente ou inconsciente (dentro do campo simbólico).

Mas se num ambiente em que a conquista de corpos atraentes esteticamente são feitos também de maneira indireta (comercial), eles não são verdadeiramente representações corporais aptas, performáticas ou produtivas. O que o ambiente do *WoW* mostra é que não precisam ser corpos aptos, basta-os sugerir isso. Ele não possui ou não é, na grande maioria das vezes, um corpo que desempenha performances tão incríveis quanto sua aparência física sugere - ele simplesmente, de forma interpretativa, sugere essa ideia. Não é um corpo que produz, mas que simula a capacidade de poder produzir (CORBIN *et all*, 2010).

(BALDER) *Por outro lado em algumas comunidades, para algumas pessoas uma boa aparência é sinônimo de bom desempenho. Um corpo forte, bonito significa, mesmo sem fundamento algum, que a representação daquele personagem vai ter um bom desempenho nas raides, entendeu? A gente compra a ideia, sacou?*

A beleza estética se tornou em nosso tempo, talvez, um dos principais marcadores sociais do corpo por estarem ligados diretaente a condicionante moral do indivíduo. A construção de um corpo forte e viril masculino e do corpo sensual e erotizado feminino, são derivados de produções individuais para atender a um apelo social coletivo tendo como principal objetivo o de ‘parecer’ forte e sensual no intuito de estabelecer relações naquele ambiente.

Ainda segundo Balder, em tom de ironia “a mulher, o cara, compra o corpo, mas não sabe nem como funciona o jogo. Eles querem desfilarem como se fosse uma passarela e só”. Uma representação corporal busca no jogo adquirir elementos que o espetacularizem na teatralidade social com o intuito de simular a capacidade de poder ser performático e produtivo.

Isso faz pensar que uma representação corporal na maioria das vezes, e na maioria das comunidades, não precisa produzir nada mais do que sentidos e significados ao outro a partir de sua aparência. Desses jogadores em específico não se espera a apresentação de performances corporais mais elaboradas para que seu desempenho seja acompanhado por dados estatísticos. Para esses, os números pouco importam, pois até mesmo isso pode ser facilmente manipulado. As relações em comunidades consideradas mais famosas no *WoW* é que são o seu foco principal. Estar ligado a essas pessoas e grupos e poder usufruir o que delas pode ser oferecido ao seu capital social é o que importa.

Essa representação corporal foi criada de forma suntuosa, para que pudesse demonstrar poder, virilidade, exercer sedução, fascínio, que pudesse despertar o desejo no outro; é um corpo que demonstra de ser ativo, disposto e ter a capacidade de produzir. Ele não possui ou não é, na maioria das vezes, um corpo que desempenha performances tão incríveis quanto sua aparência física incrível - ele simplesmente sugere essa ideia. Ele não é um corpo que deseja produzir, mas que espera que seus interagentes possam inferir que possui uma alta capacidade de produção performática. E na maioria das vezes isso é suficiente dentro de uma sociedade que vislumbra a espetacularização do indivíduo e a cultura do corpo.

Isso porque no *WoW*, desempenho corporal não é apenas medido nas performances que o corpo é capaz de produzir. A beleza é o desempenho inicial do corpo; é como se a aparência corporal de uma representação fosse algo funcional. Vivo, e quando não mais se movimenta ou funciona, quando ‘morre’, precisa ser substituída (LE BRETON, 2007).

5.3 Tema 3 – O Fascínio e a Espetacularização das Relações das Representações Corporais no *World of Warcraft*.

Perguntando a um jogador de videogame, seja ele *on* ou *offline*, sobre o que busca no seu respectivo jogo preferido, a palavra ‘diversão’ deve figurar como provável primeira resposta a ser dada por qualquer um deles. No *World of Warcraft*, e em qualquer jogo do mesmo gênero, na opinião dos *noobs*, é bem provável que a resposta *a priori* deva ser a mesma. Entretanto, aos jogadores mais ‘imersivos’, veteranos neste ambiente, a resposta deva ser diferenciada porque o comportamento deles no jogo é diferenciado. É ‘um jogo outro’ e o que esses buscam no *WoW* é a visibilidade social e conseqüentemente as experiências relacionais que ele pode promover. As relações sociais são, por assim dizer, o fim primeiro e último no *WoW* assim como das representações corporais, como já vimos, criadas nesses espaços.

Sua proposta narrativa oferece ao *gamer* a possibilidade de se aventurar sozinho naquele espaço. Entretanto, conforme os caminhos vão se alargando e a experiência chega à cada uma daquelas representações corporais, o jogador percebe que sozinho pode explorar tudo naquele ambiente, mas as recompensas são maiores, melhores, mais constantes e prazerosas quando conquistadas em grupo.

Com isso o prazer de ‘fazer parte’, de ‘estar incluso’ começa a fascinar e tomar conta de seu comportamento de jogador individual e quando isso acontece quem era um ‘lobo solitário’ começa a buscar fazer parte de uma matilha. Achando-a, luta desesperadamente para ser aceito nela e quando já inserido, se esforça para continuar em sua pertença. Esse ‘esforço’ pode ser apreciado no processo de criação de estratégias de visibilidade individuais para a promoção de relações sociais mais intensificadas.

(MEILI) *Eu procuro interagir bem até por que o jogo foi feito pra ser jogado em grupo. O nome MMO não é ‘atoa’ e RPG ele foi feito pra jogar em grupo. Eu pessoalmente busco bastante jogar com pessoas. O jogo é feito pra jogar em grupo então vamos jogar em grupo, o mais correto é fazer grupo no jogo.*

O jogo apresenta uma narrativa que prende atenção, fideliza os jogadores e integra-os ao seu ambiente a medida que proporciona objetivamente, mas não necessariamente, o convívio entre eles (ALBERGARIA, 2010). No entanto, motivados pela interação entre pessoas, há fenômenos

que escapam aos objetivos da *Blizzard* na criação do *WoW*. Um deles é a expansão da natureza relacional nos grupos e comunidades do jogo.

Nas verificações das ciências sociais todo homem se realiza a partir da sua convivência com o outro onde suas experiências, suas narrativas pessoais, se materializam e se renovam também nas suas relações coletivas, interagindo, inter cruzando-se (ALVES, 2005). As relações tornam-se, portanto, o ponto de convergência natural no ambiente do *WoW*. Mas como se dão essas relações? Como elas se processam nas suas respectivas comunidades? Que tipos de relações são essas? Essas questões são o norte para essa última parte da análise de dados que tem como proposta investigar o fascinante e o espetacular das relações sociais encontrados nos bastidores dos grupos sociais do *WoW* e concomitante a isso apresentar, direta ou indiretamente, os aprendizados (pedagogias corporais) oriundos dessas mesmas relações.

O que a *Blizzard* entendeu na prática é que naturalmente o sujeito/jogador prefere estar sempre associado a grupos de pessoas – não só pela necessidade de se explorar em conjunto aquele ambiente em prol de suas respectivas recompensas, mas também pelo apelo natural de compartilhar, interagir, comunicar, socializar etc com o outro.

Além disso, se um dos objetivos de toda representação corporal na sociedade do *WoW* é a espetacularização do ‘eu’, dentro do critério de visibilidade contemporânea, essa só é possível, só tem sentido se dada a partir da presença e da convivência com o outro. Dessa maneira a narrativa do *WoW* propõe que a vida de uma representação corporal deva estar sempre ligada a agrupamentos sociais para poder ampliar o seu lastro de relações, experiências sociais e exercer a sua visibilidade com mais ‘eficácia’.

A intensidade dessas experiências fazem com que se alarguem os laços sociais dentro e fora do ambiente do jogo. Suas vivências tornam tão significativas que proporcionam, em alguns casos, uma ‘divisão’ da vida do indivíduo em ‘dois mundos distintos’ (*on* e *offline*), mas sempre completando um ao outro no intuito de apreender de forma mais objetiva tudo que estiver ao seu alcance no nível de suas experiências (RIBEIRO & THOMAZ, 2013).

Entretanto, é possível observar em alguns casos, e não raros, uma maior imersão e envolvimento com o que é próprio da vida do jogo do que com o que está fora dele por grande parte dos *gamers*. São experiências (emocionais, afetivas, sensações etc) descritas como tão intensas que retiram o jogo do contexto de simples entretenimento e o colocam no campo das experiências vivas e significativas para a vida e a formação do indivíduo de modo geral.

São experiências sedutoras e fascinantes que servem como referência, na maioria das vezes, à vida fora daquele ambiente a exemplo das experiências sócio-afetivas. Dessa conjuntura questiona-se então “*qual a importância das experiências coletivas e seus respectivos aprendizados das representações corporais no WoW para o indivíduo?*”. Os jogadores assim responderam:

(FRIGGA) *Eu considero importante. Eu acho que a maioria das pessoas que eu jogo, eles não jogam pra se divertir, eles jogam pra poder descarregar no jogo coisas que sufocam eles na vida. Porque o WoW, sabe, eu já fiquei de férias e passei ela inteira no quarto jogando WoW. Eu não sai do WoW, eu não ‘desloguei’ hora nenhuma durante uma semana inteira. Sempre tem gente online, sempre tem gente pra conversa. Então supre a necessidade de contato humano, sabe?! Supre várias coisas que às vezes na vida real a pessoa, no meu caso, eu escolhi não ter. Eu escolhi ficar uma semana no quarto.*

Para Frigga, a vivência de sua representação corporal no *WoW* supre todas as suas necessidades no que diz respeito às relações de maneira geral. Não é pelo simples fato do jogo oferecer canais de comunicações diversos que estimulam a conexão em tempo real entre pessoas, mas também porque as ‘respostas’ geradas a partir da relação entre elas através de suas respectivas representações corporais é intensa e satisfatória. Frigga optou, em determinado momento, pela sua vida *online* que naquele momento lhe concedeu o que precisou preencher afetivamente, até mesmo em respeito a sentir-se na companhia de pessoas.

No contexto de suas palavras, ‘suprir’ significa também preencher – a vida *online* preencheu um espaço que foi criado pela vida fora das redes sobre a sua necessidade de se relacionar/estar com pessoas. Não se pode perder do horizonte o fato de que todas essas sensações foram realizadas através de uma criação corporal *online* - e quando se pensa na perspectiva de uma pedagogia corporal, o exemplo de Frigga clareia bastante essa noção porque foi através de sua experiência corporal que ela pode ampliar suas experiências emocionais e afetivas. Essas tanto só foram possíveis através do corpo virtual como ‘suporte’ de aprendizagem, quanto exclusivas e significativas já que não foram possíveis na sua vida fora desse ambiente e com seu corpo *offline*.

Outro ponto a se observar nas palavras de Frigga é que ela coloca em xeque a noção e o sentido da expressão ‘contato humano’. O senso comum fala sobre a experiência da vida *online* sempre como algo ‘frio’, ‘sem intensidade’, ‘artificial’, ‘distante’ etc. Esse discurso é sempre referendado pela ausência do ‘contato humano direto’ e não intermediado por meio de um dispositivo – refere-se, nesse caso, a noção de ‘presença’.

A perspectiva da experiência virtual de Frigga na verdade reitera a necessidade do contato humano para as relações. Entretanto, comprova que esse mesmo contato humano não necessariamente precisa ter uma ligação direta com a ‘presença física da carne’ - o próprio significado da palavra ‘presença’ não se refere de forma exclusiva a corporeidade, ao físico. No contexto das experiências *online*, não se estabelece uma ligação direta (tampouco necessária) com a ideia de materialidade corporal/física do outro, mas a presença enquanto significado e sensação (RIBEIRO e THOMAZ, 2013).

O ambiente *online*, nesse caso, reescreve e amplia o significado de presença através de representações corporais. Mais do que ‘presentes’, *online* as pessoas estão conectadas por suas representações corporais e podem compartilhar suas experiências com um número infinito de pessoas simultaneamente.

O que se mostra também como válido no contexto das relações no ambiente *online* é toda a carga de significados, principalmente emocionais, que cada indivíduo deposita em suas experiências particulares. No mundo *online* mais do que pessoas ligadas, são prazeres e fantasias conectadas o que tornam as relações mais especiais, intensas e verdadeiras. Uma representação corporal é a fantasia, a vontade, a realidade – é a verdade do sujeito e o sujeito de verdade⁴³.

Ainda se somente elas sejam ‘verdadeiras’, ‘autênticas’, são as relações *offline* ‘prazerosas’ ao sujeito? Ainda na opinião de Frigga sobre as experiências e aprendizados no *WoW*:

(FRIGGA) *Tem gente que por ser muito oprimido na sociedade fora do jogo, só encontra no jogo a única opção de se relacionar sem preconceitos. Sem que as pessoas cheguem em você e: “ah porque você é muito gordo”, “ah porque nenhuma menina vai chegar em você”. Porque, sabe, as vezes você nem queria namorar ou nada, você só queria companhia, uma conversa e o jogo supre isso.*

⁴³ O que antropólogos, sociólogos, psicólogos, filósofos etc concordam, é que ‘identidade’ é uma invenção contemporânea da sociedade para com o sujeito. Ela por si só, não existe, não se justifica ou completa. Arelada a construção social de identidade está a noção de corpo que juntas reificam, aprisionam incorporando a ideia de unidade e indivisibilidade ao sujeito racional pós-iluminista. Entretanto, todo o lastro de experiências que as redes podem proporcionar a esse mesmo sujeito é, a começar pelo corpo agora fragmentado, de fato, libertador (LE BRETON, 2002). Nas redes, portanto, lida-se com um sujeito ‘livre’ de laços e de controles sociais aprisionadores. Está ali um sujeito que vive intensamente e experimenta identidades diversas em corpos distintos. É ali o sujeito em sua ‘essência accidental’; o sujeito verdadeiro. Por esse motivo não existe o ‘fake’ (no sentido de ‘falso’) e sim formas, canais diversos para experimentar, se comunicar, interagir de formas distintas, de um sujeito ‘livre’; *Fake* é a vida *offline* que o aprisiona em um corpo e uma identidade para que assim possa participar de um convívio social infeliz, desgastado e opressor, de comportamentos, pensamentos e reações completamente editados e chancelados, todos eles, de forma padronizada.

No contexto das pedagogias corporais, outra questão surge nas entrelinhas da resposta de Frigga: estariam as pessoas plenamente satisfeitas com o processo/resultado de suas relações sociais e afetivas em geral no mundo *offline*? Com as representações corporais, apesar de todas as especificidades que marcam a vida *online* e seus respectivos problemas, é notória a satisfação dos jogadores com seus personagens, pois nesse ambiente “elas buscam tudo que elas não conseguem fazer na vida real, tipo: de falar, de ser, de parecer ser, sabe, elas fazem no jogo” (FRIGGA).

É possível concluir, a partir das respostas da entrevistada, que as relações *online* são, na maioria das vezes, uma saída mais exitosa e feliz à experiência relacional fora desse ambiente, além de ser também essa uma outra forma de relacionamento entre pessoas e de busca por afetividade (MEI-LIEN e FAN-CHUAN, 2008).

Mesmo em relações consideradas ‘conturbadas’, seja ela *on* ou *offline*, o que o indivíduo busca em cada uma de suas experiências é sempre ser ou estar feliz consigo mesmo ou em suas relações. As relações sociais e até mesmo as afetivas proporcionadas pelas experimentações a partir de sua representação corporal, ainda sobre as respostas da entrevistada, acabam por suprir as lacunas relacionais deixadas pela sua vida *offline*.

Mais do que estar com pessoas e de viver relações, no ambiente *online* do *WoW* é possível se escolher com que pessoas se deve estar, quando e que tipo de relações e experiências que se quer ter com elas. No contexto das pedagogias corporais, mais do que um aprendizado social exclusivo (que só é possível pela experiência social do corpo), é essa também parte de uma perspectiva formativa social e representativa do indivíduo.

A felicidade, as alegrias, o prazer e a satisfação podem ser, sim, ‘positivamente editáveis’⁴⁴. Não se pode buscar uma objetividade ou linearidade na forma de ser ou estar feliz, ou quiçá de

⁴⁴ O destaque da expressão “positivamente editáveis” no parágrafo, justifica-se como uma contrapartida sobre o que pensa o senso comum e o que propaga alguns acadêmicos reticentes à vida nas redes, ao considerar a vida *online* como uma ‘vida editada’ e por esse motivo não verdadeira - assim como suas respectivas experiências por estarem, a partir daí, calcadas no ‘artificialismo’. O senso comum ainda não admite um ‘pluralismo ontológico’ do homem e justifica que essa mesma ‘ontologia’ só pode estar firmada na experiência de um ser único, ‘estabilizado identitariamente’. Entretanto, o que se mostra tanto para os entrevistados nesta pesquisa quanto para todos os pré-entrevistados (não inclusos nela), é que suas vidas e experiências *online*, a partir de suas representações de si e como aprendizados do corpo, são todas elas verdadeiramente estimulantes, satisfatórias, prazerosas, felizes, fascinantes etc – contrário a suas respectivas vidas *offline* em que essas mesmas sensações são raras. O que se nota é que essas mesmas experiências sociais, relacionais e afetivas advindas das representações corporais *online*, possuem um papel significativo, e portanto legítimo, na formação da consciência, da representatividade social de si e da composição identitária do sujeito. E tudo isso envolto pelo viés da satisfação e do prazer.

estilizar a forma com que o indivíduo obtém ou processa suas experiências afetivas e de prazer. As opiniões sobre as relações *online* entre jogadores no *WoW* comprovam isso - na experiência das suas representações corporais espetacularizadas nesse jogo, as pessoas estão felizes conectadas umas com as outras.

A alegria de estar jogando, não reside apenas na ação do jogo em si, mas na possibilidade de poder estar praticando e interagindo, mesmo que temporariamente, com outras pessoas. É essa é a opinião de Meili quando afirma que “até os jogos *singleplayer* você dá um jeito de que todos os seus amigos estejam presente. O bom de jogar na maioria das vezes não é tanto o jogo em si, mas é a possibilidade de estar integrado e conectado a pessoas. Pra mim é assim”. Já Aegir, destaca:

(AEGIR) Pra mim é fundamental. Eu só jogo se for para estar na companhia de pessoas. Hoje no WoW você pode se relacionar com pessoas de todo mundo. Você tem acesso nas raides, nas dungeons até player contra player você pode ter acesso e você tem acesso a pessoas de todo o mundo se tiver conectado naquela partida. Você pode chegar e você pode adicionar essa pessoa e você pode falar com ela independente de lugar em si. Hoje em dia eu posso ter grupos na qual eu posso conversar com pessoas que estão nos Estados Unidos, pessoas que estão na Alemanha, pessoas em qualquer lugar, eu acho isso muito legal.

Independentemente do que se passa individual ou coletivamente entre as representações corporais no contexto social do *WoW*, independente também dos efeitos da cultura da visibilidade no comportamento das pessoas, o estar junto, a proximidade entre elas e as respectivas relações resultantes desses encontros, tem proporcionado, declaradamente, satisfação por entre os jogadores.

Jogar com o outro significa estar com o outro e poder estabelecer uma troca de experiências. As comunidades no *WoW* por serem diversificadas e por abarcar os mais diferentes tipos de pessoas, de diferentes culturas e nacionalidades, torna a participação nesses agrupamentos ainda mais significativos como verdadeiras comunidades de aprendizagens (ALVES, 2005).

No *WoW*, o jogador dispõe de formas distintas de jogar em seu ambiente. O *software* oferece as opções de jogo em *pvp*, ou *pve* (*Player versus Environment*⁴⁵). Na forma de *pvp* os jogadores se reúnem nas chamadas ‘arenas’ onde jogam contra si como um teste de habilidade e de força das suas representações corporais em combates selecionados pelo próprio *software*. Isso faz

⁴⁵ Jogador contra o Ambiente (a Inteligência Artificial do jogo).

também das arenas de *pvp*, espécie de locais de ‘eventos sociais’ que servem de cenários para que os jogadores possam desfilarem a exuberância de suas representações corporais e de executar suas performances testando e exibindo todo o vigor em desempenhos corporais.

As arenas são também locais onde as pessoas se encontram e se estabelecem contatos pessoais e convites para participação de outros agrupamentos sociais - um bom desempenho de uma representação corporal nas arenas, pode também servir como passaporte para a inserção em grupos de jogadores. Na opção de *pve*, desafiando o ambiente, os jogadores podem optar pelos agrupamentos sociais que por sua vez podem ser temporários (a união de pequenos grupos aleatórios para missões aleatórias) ou em formações mais permanentes como as Guildas.

As guildas no *WoW* que são grupos formado entre vários outros jogadores e que oferecem a cada indivíduo, vantagens de ‘*upar*’ mais rápido o seu personagem e na obtenção de certos benefícios que individualmente, por certo, seriam mais difíceis de se conquistar. Isso faz com que as guildas sejam uma espécie de caminho mais curto para o desenvolvimento corporal de um personagem, tanto quanto um ‘facilitador’ na relação entre a representação corporal com aquele meio social e também a possibilidade de estabelecer laços mais duradouros com pessoas (RIBEIRO & FALCÃO, 2009).

As guildas consideradas de maior prestígio são como, alegoricamente, comunidades secretas ou abastadas que para o seu ingresso é necessário provar-se digno de pertencê-la. Elas são devidamente pontuadas e estabelecidas em *rankings* que são atualizados periodicamente pela *Blizzard* e divulgada amplamente em seus canais de comunicação.

Estar associado a uma guilda no *WoW* é também uma estratégia de visibilidade e pertencer a uma guilda de prestígio é ter seu devido reconhecimento social fazendo com que uma representação corporal se torne ‘popular’ podendo figurar em qualquer outro agrupamento social a título de convites. Mas para o alcance desse *status* uma representação corporal precisa trabalhar e muito, cumprindo com uma agenda determinada pelas lideranças desses agrupamentos sociais.

Desde a parte inicial de criação de um personagem, o jogador recebe um convite para participar de uma guilda. O motivo desse convite ‘prematureo’ reforça a própria postura da *Blizzard* no que diz respeito a sua proposta de fazer do *WoW* um ambiente para a relação entre pessoas. Além disso, como dito anteriormente, os convites às guildas também está diretamente ligado na forma como se processa o comportamento social de cada indivíduo no *WoW* no que diz respeito a sua forma de se desenvolver qualitativa e quantitativamente.

Esse ‘desenvolvimento’ por sua vez significa o passaporte para uma escalada social das representações corporais no jogo que o leva imediatamente a alavancar seu status social e conseqüentemente às relações sociais naquele ambiente.

O *WoW* em sua narrativa, cria toda uma atmosfera em que as pessoas sintam a necessidade de estarem com outras. Todo o ambiente, toda a história do jogo sempre direciona o jogador e sua representação corporal a estar se relacionando ativamente com outros jogadores. Assim, as experiências e narrativas pessoais interagem constantemente fazendo com que a mesma necessidade do indivíduo na sua vida *offline* em estar ligado em outro indivíduo e a pertencer a agrupamentos sociais, passa a ser também um objetivo de seu personagem em sua vida *online*. O que foi observado durante esta pesquisa é que em agrupamentos sociais, problemas de convivência ou de ordem comportamental atingem diretamente nível das relações entre as pessoas. Se de um lado é naturalmente incentivado no jogo a necessidade de se estar em um grupo social, de outro, o ingresso em uma guilda e a sua convivência nem sempre se dão de forma pacífica entre as representações corporais.

Entrar numa guilda, por exemplo, não é uma das tarefas mais fáceis e então perguntamos: “*Como se dá o ingresso de uma jogador iniciante em uma guilda no WoW?*”. Meili afirma que “quando você cria um personagem, acho que a parte pior é escolher um grupo”. O fato é que uma representação corporal precisa estar associada a uma comunidade para que individualmente se desenvolva o mais rápido possível, fazendo que a escolha de um grupo seja quase que uma obrigação.

O motivo dessa ‘falta de entusiasmo’ por parte de Meili, talvez resida no comportamento individual e coletivo de jogadores nessas respectivas comunidades. Qualquer pessoa pode criar uma guilda. Entretanto, jogadores de níveis mais altos que criam suas guildas tem maior visibilidade e conseqüentemente tem maior sucesso em angariar pessoas para seu agrupamento. Sendo assim, essas lideranças criam regras próprias para o ingresso de jogadores e para sua permanência. Sobre a mesma pergunta, Frigga responde:

(FRIGGA) *Brasileiros, são muito impacientes e eles são muito intolerantes. Então se você é novato é tá jogando com brasileiro, provavelmente você vai ser expulso do grupo, sabe, ou vai ser xingado até você tomar um jeito e fazer o que você tem que fazer. Mas estrangeiros alguns eles explicam. Te perguntam: “ah, você já fez esse DG?”, “você é novo aqui?”, “você sabe o que fazer, e tal?”. E quando você pergunta, alguns falam, por exemplo, você fala assim: “poxa eu nunca fiz esse DG e aí?” O cara vai lá e te ajuda. Mas se for um brasileiro, “Tá. Se fode aí. Procura no WoWhead” - e a gente tem né o ‘WoWHead’ que é a Wikipédia do WoW e tem o*

WoWiki que são sites que tem informações de tudo, de tudo. Você pode jogar com base naquelas informações que tem todas as respostas.

De forma geral, de acordo com o relato acima e de observações mais gerais, os jogadores brasileiros se comportam de forma diferente dos jogadores europeus quando a questão é a vida em grupos no *WoW*. Tanto os tupiniquins quanto os ‘gringos’ se importam com a perspectiva de interação nos grupos entretanto, na maioria das guildas dos *gamers* brasileiros, não se sabe quando e nem porque, se instalou um clima de competitividade muito grande entre elas.

Elas precisam ser as mais destacadas para se ter mais visibilidade, ser mais comentadas – esse seria a primeira observação. A segunda possibilidade seria pela necessidade de se equiparar com jogadores norte-americanos, europeus e principalmente os orientais, que por serem mais imersivos, possuem tanto níveis individuais mais elevados das representações corporais, quanto níveis mais altos das suas guildas. Com isso o tratamento com os *noobs* seja diferenciado pela exigência de uma experiência maior nesses espaços.

Sobre essa mesma questão, Balder respondeu que ‘pra um jogador que é bom pra frente, você tem uma facilidade muito maior de conseguir um grupo, você tem uma facilidade maior de se manter em um grupo’. Ser uma representação corporal que tem a capacidade de produzir, representando isso em seus números, é tão importante para o ingresso numa guilda, quanto para se estabelecer relações com outras pessoas nesse mesmo ambiente. É o que aconteceu com Tyr ao responder que:

(TYR) Eu entrando com personagem de level mais alto percebi que eu tive, digamos, atenção das pessoas. A atenção é bem maior. Se falava alguma coisa, mais pessoas me respondiam; se eu perguntava alguma coisa mais pessoas me respondiam. Mais pessoas falavam comigo porque essas pessoas imaginam: “ah! Ela já tá num level parecido com o meu, então a gente pode jogar junto, sabe?!” Falam por causa disso. Eu acredito que seja assim. Eu não sei se é isso, nunca fiz uma pesquisa em cima disso, mas acredito que seja isso sim porque todas as vezes que eu entrei na guilda de level alto foi muito mais fácil de comunicar, de interagir do que quando eu entrava com o level iniciante.

Na maioria das guildas esse tipo de comportamento de forma mais geral justifica-se pela perspectiva de sua visibilidade social - ela só é vista e citada pelas demais comunidades do jogo se apresentar números consideráveis para que possa atrair novos membros ou estimular a migração de membros de outros agrupamentos para ela. Quem produz mais, pontua mais e é mais e melhor visto.

Refém desse processo comportamental e social, o jogador, já vinculado a uma comunidade, começa a entender a mecânica do jogo ao passo que desenvolve o seu personagem. Não se tem tempo a perder com pessoas que não entendam como as coisas funcionam dentro de uma guilda ou que não tenham maior habilidade para contribuir com trabalho nesses espaços.

O corpo espetacularizado, enquanto demonstração estética, além de uma importante estratégia de visibilidade precisa também demonstrar capacidade de desempenho corporal para os desafios próprios das guildas. Embalado por essa observação coube questionar dos jogadores: “*No WoW, a aparência e desempenho exercem alguma influência para o acesso ou permanência numa Guilda?*”. Assim foi respondido:

(RAN) *Oxi, com certeza. Tem grupos em que eu participei que as pessoas não foram aceitas pelo líder que criou o grupo ou porque não tinham o corpo de seu personagem desenvolvido suficiente e porque o seu nível não era muito alto. E geralmente tudo tá ligado nos resultados da pessoa no jogo. Fica claro que é assim pra mim.*

Na observação da entrevistada, a aparência e os números de uma representação corporal são a referência para as relações em agrupamentos sociais. ‘Completando’ a fala de Ran, a partir de suas experiências, Aegir explica que “nas guildas se o corpo de um personagem chama atenção. O líder da guilda pensa que você é um jogador habilidoso e deixa entrar. As guildas competem em *rankings* e todo mundo quer ter pessoas de nível alto junto a si”. O que foi possível observar no jogo é que ter um nível alto e estar na companhia de pessoas de nível alto é também uma estratégia de visibilidade neste ambiente.

Dentro da cultura da visibilidade do *WoW* o destaque está para os números. No contexto da vida social coletiva, o primeiro foco de atenção vai para a aparência estética de uma representação corporal, seguida dos números que a acompanham e que de certa forma o representam e o credenciam. Boa aparência, boas performances e bons números são peças chave para a proximidade entre pessoas e para relações.

Essa mesma cultura da visibilidade presente no jogo modifica todo o panorama comportamental do indivíduo nesse espaço influenciando até mesmo na sua sensibilidade e na sua maneira de observar o seu meio. Se os números determinam o status social e as relações, não importa apenas como alguém se relaciona, mas com quem está se relacionando e o que isso pode representar para si no âmbito coletivo. É o que também concorda Tyr ao afirmar que “no *WoW* a maioria das pessoas não quer ser visto ou se relacionar com as outras pessoas com um corpo considerado ‘fraco’”. O corpo é status social (Le BRETON, 2007).

A divisão de classes sociais no *WoW* existe e não é determinada por fatores socioeconômicos, mas é orientada pelos elementos pertencentes a cultura da visibilidade. A aparência física, os números, os desempenhos e a forma como uma representação corporal estabelece suas relações e com quem se estabelece são também determinantes para seu posicionamento social (LE BRETON, 2007).

Observando o comportamento de jogadores nas partidas, foi possível identificar que existem dois ‘indicadores de status’⁴⁶ de divisão social no *WoW*: o primeiro é o que chamamos aqui de ‘indicador do *software*’ que é uma tarefa da *Blizzard* em classificar uma representação e um agrupamento social de acordo com seu desempenho e seus respectivos números de *ranking*; e o segundo que é um ‘indicador social’⁴⁷ que por sua vez é determinado pela avaliação dos próprios jogadores a partir do grau de popularidade de uma representação corporal ou de uma guilda. Em outras palavras, quanto mais *ranking* e popularidade, maior a visibilidade de uma guilda e maior será o número de candidatos a concorrer para o seu ingresso.

Todos os entrevistados⁴⁸ (inclusos ou não nessa pesquisa) participam ativamente de guildas - o que mostra a vontade de poder se relacionar mais diretamente com outras pessoas. Mas estar numa guilda além de ter que atender a regras estabelecidas por seus criadores, a convivência entre pessoas nem sempre é fácil.

Além disso, pertencer a uma guilda confere ao jogador obrigações com aquele agrupamento social que interferem diretamente nas relações e que resultam em conflitos. A primeira exigência de uma guilda é sobre o desempenho de seus membros. A obtenção desse desempenho exige um corpo hábil, forte, performático preparado para os enfrentamentos e que desses tragam sempre resultados positivos (COUTO, 2007, 2012 b, 2012 c).

(BALDER) A estabilidade da confiabilidade das minhas ações como jogador, determinaram a qualidade, no caso, do player e determinaram a minha vaga na raid. Então, hoje em dia pra você estar no nível de estar ‘raidando’, estar na vanguarda

⁴⁶ No *World of Warcraft* todos os números servem como classificação de *rankings* e não possuem o nome de ‘indicador’. A avaliação dos criadores do jogo é apenas diante dos números observados de forma quantitativa.

⁴⁷ Chamamos de ‘indicador social’ a forma como os jogadores avaliam outras representações corporais ou agrupamentos sociais no *WoW*. É uma espécie de ‘*ranking* de popularidade’ que na maioria das vezes não corresponde aos *rankings* estabelecidos pela *Blizzard*. Isso derivou-se da observação sobre o comportamento dos jogadores nos tutoriais do jogo, onde foi possível analisar o seu comportamento diferenciado em avaliar e pontuar qualitativamente tudo que se refere ao ambiente do *World of Warcraft* e suas comunidades.

⁴⁸ Foi realizada uma pré-entrevista com questões específicas para a formatação de um perfil dos entrevistados. Uma dessas questões foi: “já participou ou participa de uma guilda ou já realizou alguma atividade com grupos aleatórios no *WoW*?”. Foi constatado que todos os candidatos, inclusive os que ficaram de fora dessa análise de dados, participam ativamente ou já participaram em algum momento de uma ou mais guildas ou de agrupamentos temporários no *WoW* e em outros jogo do gênero.

do World of Warcraft, se você tem que ser bom e você sendo bom, você consegue sim, estabilidade com outros jogadores, com outras guildas, você adquire respeito, tanto para jogar na sua guilda, quanto pra ser chamado posteriormente.

Aquilo que Balder chama de ‘confiança nas ações’, não se traduz na forma como ele se relaciona bem com as pessoas de determinado grupo social ou na fidedignidade, mas sim no quanto sua representação corporal produz. O ingresso e a permanência de Balder numa guilda, como qualquer outro jogador de *WoW*, se dá sobretudo a partir de uma avaliação sobre o que sua representação corporal foi capaz de produzir para si mesma antes da guilda, que pode refletir no que ele será capaz de produzir para o grupo.

É possível concluir que o nível das relações entre pessoas, na maioria das vezes, é baseado na sua capacidade de produzir, e aquilo que o entrevistado chamou de ‘estabilidade da confiabilidade’ é, mais especificamente, a estabilidade dos números, dos resultados obtidos; e o ‘ser bom’ significa ter boas performances, produzir bem. Na maioria das guildas, um corpo que não produz eficiências, não é um corpo que estabelece relações estáveis.

Aegir fala de sua experiência acerca do desempenho como fundante para a permanência numa guilda:

(AEGIR) As pessoas querem que você jogue logo, as pessoas querem que você cumpra o seu papel pra elas cumprirem o delas. Enfim se você não for bom, porque você está naquele grupo, inclusive as pessoas banem você do grupo, tipo, pelas pessoas não estarem com o desempenho esperado naquele nível ou até mesmo em níveis baixos, assim.

Bem parecida é a resposta de Heimdall que reconhece a base de construção de suas amizades dentro do jogo. Na sua experiência ele afirma que:

(HEIMDALL) Todos os amigos que eu consegui dentro do WoW foram fazendo PvE e dá pra perceber que você consegue uma relação maior com essas pessoas, é mais fácil você se relacionar com essas pessoas se você jogar bem. Se você jogar bem, tiver um bom desempenho no seu nível e no seu xp tem caminho aberto, onde você chega pra jogar se relacionar no caso você é bem aceito. Ao contrário de pessoas que não jogam bem e não tem bons desempenhos. Eu já vi pessoas serem maltratadas por não jogar bem.

Se o objetivo dos agrupamentos sociais no *WoW* é de ser visto, citado e avaliado socialmente em indicadores qualitativos e quantitativos, algumas lideranças desses agrupamentos, desde que compartilhem desse mesmo objetivo, procuram não manter uma ‘relação de proximidade’ com

jogadores que não produzem ou que não tem a capacidade de produzir satisfatoriamente para o grupo.

Mais do que produzir, é necessário que uma representação corporal produza em grande escala e que se tenha um nível alto de imersão para que se acompanhe a todas as exigências do grupo e que possa ter então seu sucesso pessoal⁴⁹. Esse ‘produtivismo’ tem feito com que jogadores se afastem das guildas ou que criem outras representações corporais para vivenciar melhor as experiências do jogo sem tantas cobranças.

O padrão de exigência da maioria das guildas é para que todas as representações corporais estejam niveladas no que tange a seu desenvolvimento, habilidade, força, desempenho, performances para que os resultados sejam obtidos rapidamente – mas a realidade é que nem todos os jogadores possuem tempo disponível para dedicação ou mesmo habilidades para acompanhar as exigências operacionais desses agrupamentos sociais.

Algumas guildas exigem dos seus participantes um nível de imersão bastante alto para que possam cumprir com as obrigações daquele agrupamento, produzindo cada vez mais para a obtenção de resultados (RIBERO & FALCÃO, 2009). Mas porque uma guilda precisa produzir tanto? O que justifica uma cobrança sobre as produções individuais e coletivas de uma representação corporal? O que se ganha com essa produção?

Todo ambiente do *WoW* está, como já foi dito, imerso na cultura da visibilidade que move aquela sociedade e molda comportamentos individuais e relacionais neste mesmo espaço. As guildas são como vitrines em que a beleza da aparência física vale tanto quanto a ‘beleza’ dos números de cada representação corporal.

São repositórios de corpos e de performances sempre pontuados pelo critério dos números classificatórios e segregadores que dizem quem é o melhor e de quem pouco vale, no critério do espetáculo, naquele ambiente.

Daí as relações nesses grupos sociais começam a ruir, pois são níveis diferentes, imersões diferentes e habilidades diferentes entre pessoas distintas. Toda representação corporal naquela sociedade é obrigada, direta e indiretamente, a mostrar resultados para que suas relações com outros jogadores sejam efetivadas positivamente.

⁴⁹ A ligação entre corpo e produção passa a ter também um viés moral, onde um corpo que não produz satisfatoriamente é um corpo obsoleto e aquele indivíduo torna-se desvalorizado socialmente por ser não apto ou até mesmo desleixado com suas obrigações no âmbito do trabalho (CORBIN *et al.*, 2010).

No *WoW* um corpo que produz é, ao mesmo passo, também um corpo que se relaciona. Se é necessário estar associado, que então se esteja agrupado apenas com pessoas que possam produzir e trazer resultados (FOUCAULT, 2005). E isso faz com que os ‘novatos’ sejam os que mais sintam, por conta do peso de sua inexperiência, nas relações dentro de uma guilda. Tem que mostrar bom desempenho e munido dessa experiência o seu nível de socialização é bem maior porque seu corpo é cobrado para o trabalho. Para se estar numa guilda no *WoW* é preciso trabalhar e muito; é preciso produzir incessantemente.

Mas não estamos falando de diversão, entretenimento? O *World of Warcraft* não tem como principal objetivo divertir as pessoas *online*? Por que então de tanta cobrança? Dessas especificações do cotidiano de cada guilda, surgiu o interesse em saber como esse trabalho produtivo, essas exigências, obrigações, afetam às relações entre pessoas no *WoW*. Daí perguntamos: “*Como você enxerga o caráter do trabalho produtivo dentro de uma Guilda no WoW?*”. Das respostas:

(FRIGGA) *É um troço meio ruim. Teve uma vez que eu parei pra perceber que desde que eu jogava no pirata e assim que eu comecei a jogar no original, eu comecei a jogar em guilda. Então teve essa cobrança de ficar forte logo. Mas eu percebi que ficar forte era pra eu trabalhar mais pra guilda, sabe.*

A constatação de Frigga é bastante interessante. O ‘ficar forte’ que significa a ampliação de força física, as habilidades, o desempenho, as aptidões, os poderes etc – esses não são para o nível pessoal e sim para o coletivo. Não são um estímulo e sim uma cobrança clara para que ela tivesse melhores desempenhos que significariam maior produção e melhores resultados para a guilda. E ela ainda completa:

(FRIGGA) *Quando eu jogo alguma coisa de pvp, assim Battleground, eu jogo obrigada, assim, porque a guilda tá enchendo o saco, porque você tem certo dever para com a guilda. Ser guilda também te dá vários benefícios, então é o mínimo que você pode fazer. Mas depois de estar numa guilda eu vi que era uma cobrança enorme*

O ‘sentir-se obrigado’ muda tanto um dos princípios do jogo no que se refere a liberdade e a diversão ‘descompromissada’, quanto muda a forma do jogador ver o jogo. Frigga sabe que estar numa guilda no *WoW* dá benefícios ao jogador/personagem, ao mesmo tempo que, associado, uma série de obrigações com o grupo se cristalizam na sua rotina de jogadora. Mas as obrigações coletivas e individuais para as representações corporais associadas a

agrupamentos, são cada vez maiores e causam problemas às relações internas em nome do produtivismo (RIBEIRO & THOMAZ, 2013).

A questão é que não importa o tipo de jogo, no momento em que um ou mais jogadores se integram a esses grupos, imediatamente o caráter de ‘descompromisso’ e de diversão estacionam na entrada desses círculos, e se inicia um sistema rigoroso de regras e condutas, leis e suas variações, deveres e obrigações que se sobrepõem, ou melhor, se impõem aos seus participantes. No fim das contas, olhando de perto, nenhum jogo é necessariamente uma diversão (HUIZINGA, 2012, ELKONIN, 1998 e CAILLOIS, 1990).

Figura 37 - Screenshot do Cerco a Orgrimmar



Fonte: <<http://us.battle.net/WoW/pt/game/the-story-of-warcraft/chapter27>>, acessado em: 06/06/2013.

Na Figura 37, mais uma imagem do “*Cerco a Orgrimmar*”. É uma imagem que mostra possivelmente um coletivo aleatório de personagens que lembram uma guilda. Refere-se a um evento em específico que convocou toda a comunidade do *WoW* para uma missão coletiva. Entretanto, desde que associado a uma guilda, cada jogador e seu personagem não podem declinar ao convite e tem a obrigação de trabalhar, de estar presente nesse evento. Eles emprestam seus corpos e suas habilidades espetacularizadas para o trabalho em prol do grupo como numa instituição. Não estar presente nesses eventos pode significar para o jogador ações punitivas que vão até o seu afastamento por não honrar com suas obrigações com sua guilda.

A tensão que reside nas relações entre os jogadores nos agrupamentos sociais são derivados da necessidade da obtenção resultados positivos para seu grupo a título de urgência; são corpos que se tornaram ‘enquadrados’ dentro de uma perspectiva estética, ao mesmo tempo que atendem a exigência de uma capacidade (FOUCAULT, 1997). Quanto maiores os resultados, maior será a popularidade daquele agrupamento e maior será sua visibilidade social (ALBERGARIA, 2010). Nesse caso os jogadores iniciantes precisam entender a mecânica de produção de um agrupamento social para que, cumprindo com suas obrigações, as relações sejam estabilizadas.

(BALDER) Você sabe que tem que produzir lá. Todo mundo sabe. E ainda tem que produzir mais do que se pede. Você tá numa raid, o grupo venceu, um jogador morreu. Isso é uma tarefa do heale ressuscitar o jogador para continuar o movimento. O fato de você como tank, mais porque você é um paladino (você tem o poder de ressurreição), você parar pra ressuscitar esse jogador, você acaba fazendo algo que não lhe compete, mais você acaba fazendo algo que lhe caracteriza um jogador prestativo, por exemplo. O jogador prestativo é visto como um jogador que tem o interesse a mais do que fazer o feijão com arroz. Então ele tem uma visibilidade maior pra crescer de um core, crescer dentro de uma guilda, ou até dentro do próprio mundo do World of Warcraft no caso, outras guildas e tal.

Balder está se referindo a uma estratégia de visibilidade, conferida por sua proatividade acerca do trabalho visando seu crescimento individual numa guilda; essas ações do corpo de maneira proativa são capazes de captar capital social para o indivíduo. No *WoW*, como já dito, a grande maioria das guildas operam sob a luz da cultura da visibilidade. É uma cultura onipresente e totalitária que converge tudo em números - quanto maiores os números e as conquistas de determinado agrupamento social, maior será o prestígio e popularidade dentro daquela sociedade.

Elas conquistam seus números em *quests*, *raids*, *dungeons* etc e quanto mais complexas estas missões, mais prestígio, pontos e visibilidade se obtém para aquela comunidade e para seus respectivos jogadores (ALBERGARIA, 2010). Daí justifica-se, até certo ponto, o quão importante é o comportamento das lideranças de guildas ao exigir que a permanência de uma representação corporal naquele agrupamento seja determinado pela avaliação de seu desempenho corporal convertido em números.

Todo jogador de *WoW* sabe que o desempenho de sua representação corporal é tão importante individualmente quanto coletivamente naquela sociedade - importante individualmente no que tange a composição de suas relações pessoais no jogo e coletivamente no que pode ser visto

como uma estratégia de visibilidade social (ALBERGARIA, 2010). Os números dizem o quanto aquele corpo é capaz de produzir para si mesmo e conseqüentemente o quão é capaz de produzir ou colaborar para o sucesso daquela comunidade.

O valor de uma representação corporal em uma guilda, dependendo da condução da liderança dessa comunidade e do comportamento de seus membros, equivale na maioria dos exemplos investigados, somente a seus resultados. Uma representação corporal corre o risco de ser banida destes espaços se o seu desempenho corporal não seja satisfatório se comparado a de outros membros.

Então o ‘ser prestativo’ não é uma opção. Ser prestativo numa guilda significa também ser produtivo naquele espaço e para aquele espaço - ‘ser produtivo’ é uma obrigação de qualquer jogador ligado a comunidades. Por esse motivo é que a maioria dos jogadores mais imersivos, estando em guildas, encaram o *WoW* como um trabalho – esse, tão estressante quanto o que está fora dele (McGONIGAL, 2012).

(HEIMDALL) Então chegou um determinado momento no WoW que eu já jogava na Blizzard, eu percebi, poxa, eu jogo na Blizzard que não tem bug nenhum que é um servidor maravilhoso e eu não paro pra prestar atenção nas coisas, eu simplesmente estou fazendo mecanicamente, o que as pessoas querem fazer e querem que eu faça. Trabalhar feito um louco. As vezes isso fica chato. Ai eu decidi criar um personagem, livre disso ai pra poder ler as quests, fazer as coisas, pra poder entrar na história do jogo. Nossa foi outra experiência. Eu já tinha feito isso no pirata, mas é diferente você jogar no pirata e você jogar no original. É quase outro jogo, assim.

O exemplo de Heimdall mostra o quanto o produtivismo no jogo é complicado para alguns jogadores ao passo que também mostra a saída encontrada para essa situação. A criação de várias representações corporais no *WoW* se trata tanto uma fuga do produtivismo das guildas, quanto serve como uma alternativa viável para jogar de forma descompromissada e livre, além de oportunizar o encontro com outros jogadores que compartilhem dessa mesma postura o que conseqüentemente amplia o círculo de novas relações e experiências.

Mas os conflitos gerados por esse mesmo produtivismo tem ido mais além e tem trazido conseqüências pouco mais sérias que terminam reverberando negativamente nas relações. Algumas guildas trabalham apenas em prol de sua visibilidade no jogo e não priorizam o entretenimento descompromissado e isso termina por afetar às relações de modo mais geral.

A questão é que as vivências entre as representações corporais no *WoW* são tão intensas que a partir delas se constroem laços sociais para além do ambiente *online*. Em conseqüência disso, pelo nível de imersão da maioria dos usuários em não deixar haver uma distinção entre ‘o dentro

e o fora do jogo' tornando tudo uma coisa só, as experiências passam a afetar diretamente essas mesmas relações entre as pessoas fora o ambiente *online*. Isso faz mudar também o comportamento do jogador no ambiente do jogo e até mesmo na sua maneira de se relacionar com as pessoas.

(TYR) *É frenético. Tenho um exemplo pessoal, mas no caso não gostaria de citar nomes, de um colega que eu joguei com ele vários jogos, inclusive WoW. E tipo assim, como pessoa eu vejo que em situações ele sempre acaba desistindo de um desafio, tipo, sei lá em numa atividade qualquer no cotidiano mesmo, não é tão simples quanto parece e ele vê que é difícil e desiste. Beleza, na vida real eu entendo, mas no jogo a gente ia fazer uma dungeon, sei lá, todo mundo morre... na primeira ele já quer sair. E o pessoal já começa a comentar, tipo: "pô o cara mal começou ele já tá querendo sair". E é aquela coisa também tipo, não é o cara que vou chamar o tempo todo pros grupos. E quando eu chamo eu já fico com o pé atrás. Ele joga bem, ele tem experiência de jogo, mas como pessoa, da personalidade dele, ele costuma desistir fácil de algumas coisas, tanto fora quanto dentro do jogo. Dentro do jogo vejo isso mais evidente ainda. E ele não é nenhum menino e sabe que tem suas obrigações nos grupos e precisa trabalhar sério.*

Ainda no contexto sobre as relações, é possível analisar na resposta de Tyr que uma falha, um deslize comportamental na vida fora do ambiente do jogo não tem tanta importância quanto essas mesmas ocorrências no ambiente jogo. Ele se mostrou capaz de perdoar, aceitar ou de entender o 'comportamento inadequado' do seu amigo fora das redes, mas não tolera essa mesma postura no ambiente *online* do jogo.

Isso porque o solo virtual e a vida das representações corporais com toda a sua produção de experiências positivas para o indivíduo, adquiriram tamanha substância, ganharam tanto corpo que passaram a caracterizar-se pela perspectiva da 'sacralidade' (HUIZINGA, 2012). Em todas as suas imperfeições, tensões, conflitos problemas etc, para seus jogadores, o mundo virtual, mais precisamente o mundo do *WoW*, tornou-se um ambiente 'sacralizado'. Dessa maneira, a tolerância pelos erros ocorre com maior frequência onde a vida não é tão 'sagrada' assim: no mundo *offline*.

A vida *online* e suas respectivas relações, na maioria das vezes, perfazem um caminho inverso ao que o senso comum prevê, ao se impor sobre a vida *offline*. Tudo que acontece na experiência do jogo desliza para 'fora' daquele ambiente influenciando negativamente no comportamento e nas relações entre as pessoas.

A questão é que os problemas que até então estariam reservados ao jogo, ao que é possível perceber nas entrelinhas da resposta do entrevistado, além de criar problemas que vem a afetar

às relações entre as representações corporais envolvidas, reverberam em toda sua vida social *online* e terminam por afetar também, negativamente, suas relações fora do jogo⁵⁰.

⁵⁰ Esse comportamento não seria algo particular ao entrevistado. Durante toda a pesquisa, foi possível observar esse mesmo comportamento e opinião entre a grande maioria entre os jogadores - sejam eles em maior ou menor grau. Quem se compromete a ingressar em uma comunidade no jogo tem, na maioria das vezes, o 'compromisso institucional sagrado' com essa mesma comunidade e está fadado a cumprir com suas obrigações. Mesmo jogadores que se reúnem aleatoriamente para missões breves, *dungens, raides* etc, ao ingressarem nesses grupos eles também estão igualmente comprometidos - o nível de cobrança com relação a produtividade é a mesma. O veredito para o descumprimento com essas obrigações é sempre o banimento. O jogo é o lugar sagrado (círculo mágico) e o jogador que não obedece as regras é também aquele que macula esse espaço (HUIZINGA, 2012). Todavia, ser banido de um grupo é, para todo jogador, algo extremamente danoso, pois ecoará negativamente em toda a vida social daquele personagem naquela sociedade e por conseguinte nas relações fora do ambiente do jogo.

CAPÍTULO 6

Aprendizados Finais de um Corpo Fascinante e Espetacular

Do caminhar, a certeza de que um jogo não é somente um jogo, ele é também corpo também. E como proposta a defesa da ideia de que o fascínio e a espetacularização de si em rede como forma de acessar a experiências sociais só possíveis com a *práxis* do corpo que chamamos de pedagogias corporais. Para tanto, investigamos esses mesmos processos de fascínio e de espetacularização nas representações corporais dos personagens do *World of Warcraft*, analisando suas respectivas experiências corporais e sociais no jogo. Isso nos fez deparar com individualidades e subjetividades dos sujeitos, típicos de investigações das ciências humanas, que se mostram distantes de um processo de categorização fixa ou padronização conceitual científica, mas estruturados pela conjuntura de fenômenos que nos fizeram estabelecer aproximações e conclusões mais específicas. Mas dentro dessa especificidade, através de uma perspectiva analítica dos fenômenos apresentados, foi possível estabelecer um conjunto de conclusões sobre a presença dessas pedagogias corporais que serão relatadas a seguir.

Na análise dos dados da primeira categoria, a abordagem principal era sobre as construções do corpo no *WoW*. Foi percebido que o fascinante do corpo no *WoW*, se faz presente em todo o processo de construção corporal de seus personagens, que vai desde sua construção físico-anatômica à produção e/ou transferência de significados pessoais do jogador ao seu personagem que desse, gera uma estreita relação. O corpo de um personagem é a projeção da ideia de corpo do indivíduo, ao passo que é também uma projeção de si fazendo com que quanto maior e mais avançado os elementos para a criação e customização corporal, maior será a ligação entre jogador/personagem. Na insatisfação com relação a esse processo de criação/customização, a ligação não estará completa e suas respectivas relações com aquela representação corporal, e conseqüentemente seus aprendizados com aquele corpo, não serão satisfatórios.

Percebemos que o fascinante em poder manipular um corpo virtual é, em certa medida, a possibilidade de manipular o próprio corpo e ser representado por ele. O fascinante pela criação de uma representação corporal *online* é, na maioria das vezes, a possibilidade de expansão, reestruturação e ressignificação corporal do indivíduo, ao mesmo tempo que uma possibilidade de ressignificação da sua própria formação em experiências sociais mais alargadas.

É possível então afirmar que qualquer aprendizado social, cultural, relacional, político que pode ser adquirido através desse corpo, depende da relação que se origina no seu processo de criação - quanto maior a identificação, quanto maior a ligação entre o jogador e seu personagem, maior e melhor serão as suas relações e seus aprendizados a partir dele. Vale salientar que alguns entrevistados, a criação de uma representação corporal tem um papel importante em suas vidas, pois é através das experiências corporais no jogo que é possível requalificar suas experiências individuais e coletivas *offline*, a partir de suas experiências individuais e coletivas *online*.

Foi também possível identificar nessa categoria que o fascínio pelo corpo é também o fascínio do corpo. O corpo deixou de ser um objeto pertencente ao indivíduo e passou a ser um 'dispositivo' de domínio social. Tudo que pode ser dito sobre a presença e a noção do corpo na sociedade fora das redes, pode também ser visto, e de forma ampliada, no ciberespaço. O corpo precisa encantar, seduzir, chamar atenção, ser visto, mencionado, citado, desejado etc.

Observamos a partir da análise dos dados que ao mesmo tempo que fascinante, esse corpo precisa fugir constantemente do tédio. O poder de fascínio e de encantamento tem um prazo de vida determinado pela dinâmica da sociedade do espetáculo - sempre haverá um espetáculo corporal mais grandioso, mais fascinante. E isso cria uma corrida incessante para o processo de espetacularização corporal no intuito de recuperar, ou de manter o seu poder de fascínio.

Ainda na primeira categoria, nosso esforço em identificar os padrões corporais que figuram os processos de fascínio e espetacularização do corpo dos personagens do *WoW*. Nas análises das capas das expansões do *WoW*, assim como nas demais figuras da arte-conceitual de personagens do jogo foi possível identificar o quanto o processo de espetacularização corporal está presente nas suas respectivas características corporais de forma estilizada e determinada por padrões corporais midiáticos. Não ficou claro se o *WoW*, através de seus modelos corporais, serve como um 'mecanismo' institucional que reforça os padrões midiáticos nas redes ou que apenas atende a exigência dos seus jogadores em ter esses modelos como suas representações de referência.

Entretanto, o que foi revelador nessa categoria é que a busca pela aparência estética perfeita e pela atualização corporal não é o objetivo que move a maioria dos jogadores dentro do *WoW* e sim o seu 'efeito colateral'. A busca pela estética corporal é uma busca pela visibilidade social movido pela necessidade de estabelecer relações dentro do jogo - é um meio para se atingir um fim específico. Isso porque dessas relações é que se estabelecem os vínculos sociais diferenciados e conseqüentemente o acesso às experiências sociais diferenciadas.

Na segunda categoria de análise dos dados, que abordou os desempenhos e performances corporais, a constatação de que todos na sociedade do *WoW*, mergulhados na cultura da visibilidade, são vistos e analisados. A grande maioria quer ser comentado, citado, mas todos querem, na mesma medida, se relacionar. Isso porque são as relações que regem as construções corporais do *WoW* – mesmo porque sem relações não há a conquista de capital social. As atualizações corporais são portanto uma estratégia de visibilidade e uma forma de permanecer sob as luzes dos holofotes sociais.

E essas mesmas relações estão baseadas na capacidade de produção do corpo através do que chamamos de ações do corpo espetacular – que é todo o capital social conquistado por meio de desempenhos e performances corporais. No *WoW*, o corpo precisa ser visto, notado, citado, identificado etc fazendo dos desempenhos e performances corporais um espetáculo. Além disso, a aparência espetacular se tornou uma primeira fonte de aquisição de capital social, uma estratégia de visibilidade e também uma primeira análise performática do corpo. A segunda categoria revelou que há na sociedade de *Azeroth*, tanto um culto a beleza estética, quanto um culto a vigorexia. O corpo mais viril, mais musculoso, mais potente, mais forte, sugere um corpo mais performático e de possibilidade de maior desempenho. Ser sensual, ser forte, ser viril e mostrar-se em performances corporais espetaculares que são, por sua vez, avaliados na conjuntura de seu desempenho numérico, criam uma espécie de ditadura do ‘*upar*’, a tirania do ‘corpo-espetáculo’.

O que também foi revelado nessa etapa da análise de dados é que numa sociedade dominada pela cultura da visibilidade, assim como o *WoW*, tão importante quanto ser, é o ‘parecer ser’. A busca pela vida relacional e as experiências sociais levam os jogadores a extremar seu comportamento burlando as regras do jogo no que tange a espetacularização de seus corpos. Um comércio clandestino assegura a aquisição de contas do *WoW* com perfis de personagens desenvolvidos e também a compra de acessórios e montarias com o intuito de espetacularização de si visando uma ascensão social imediata. O ‘ser’ e o ‘parecer ser’ se misturam. Invés de adquirir através da imersão no jogo e da dedicação habilidades, acessórios, níveis, rankings e demais posicionamentos sociais, há a opção de sugerir desempenhos e performances corporais por meio de aquisições clandestinas.

No *WoW*, através dos processos de fascínio e de espetacularização das representações corporais em suas performances e desempenhos, é possível aprender mais sobre como se dá na prática e todo o alcance da cultura da visibilidade. Se o corpo é cultura, através das representações

corporais é possível entender como se estrutura essa mesma cultura em sua porção relacional; é possível aprender como se processam as experiências corporais sob a ótica da visibilidade pessoal e coletiva; é possível vivenciar a experiência da visibilidade na prática.

A cultura da visibilidade sem dúvidas está presente na sociedade do *WoW*. Sua influência é tamanha a ponto de ser mediadora das relações entre as pessoas neste espaço trazendo também problemas de ordem relacional. Isso porque mais do que ser ‘aparentemente’ destemido, forte, viril etc, para os homens é preciso provar, de forma constante, em desafios corporais espetaculares toda essa força e virilidade; entretanto para as mulheres, que ainda são minoria nos ambientes dos jogos *online* em geral, fica o papel de coadjuvante nessas sociedades como jogadoras inferiores e cabendo-lhes a obrigação de ter um comportamento sensual, sedutor – tanto para as representações corporais, quanto para as mulheres jogadoras. Se ao corpo feminino é determinado como valor estético a sensualidade, a sexualidade, a fragilidade, a subserviência etc e ao masculino a força, vigor, virilidade, dominação etc, esses valores deixam de ser apenas avaliações estéticas e passam a ser determinações comportamentais e os indivíduos precisam assumir comportamentos sociais de acordo com essas mesmas experiências estéticas.

Foi também possível perceber nessa categoria que no *WoW*, a cultura da visibilidade que norteia a análise estética dos corpos, passa a dominar o comportamento social dos indivíduos ao impor a esses, marcadores sociais do corpo mais profundos. A cultura do corpo vigorexico que serve de parâmetro para a análise social sobre os corpos a partir de sua capacidade de potencialidade, desempenhos e performances se desenvolve neste ambiente e passa a vigorar também através do critério de competência e incompetência. Esse dualismo se torna um marcador social do corpo que recai e forma mais contundente sobre as jogadoras e suas personagens. O que foi percebido é que os valores de desempenho e performance corporal se tornaram sinônimo de competência concedida convencionalmente ao ideário masculino fazendo com que se criasse uma determinação social regida pela ideia de que, de forma correspondente e associativa, às jogadoras e as representações sociais femininas são concernidas a adjetivação de incompetência natural. Isso se torna determinante para a vida e experiência social dessas.

Na terceira e última parte da análise dos dados o foco está nas relações em grupos e comunidades no *WoW*. O que foi percebido nesta etapa foi que as estratégias de visibilidade dispostas sobre as representações corporais (voltadas a construção da aparência: beleza, sensualidade, poder, vigor, virilidade, sedução, performances etc), culminam não só para a aquisição de capital social, mas também na possibilidade de se estabelecer dentro de uma

comunidade dentro do jogo. Estar associado a grupos e demais tipos de comunidades, além de ser parte da estrutura narrativa do jogo, se tornou também, como já dito, o objetivo real de todo processo de fascínio e espetacularização do corpo. As experiências sociais proporcionadas pela vida relacional em comunidades no *WoW* que se estendem para fora das redes, são também uma estratégia para a criação de audiências de si. Isso porque a visibilidade social dentro de um grupo, ou de uma guilda, é bem mais amplo a toda comunidade de jogadores.

Entretanto, é também nessas associações que se torna maior a exigência pela aparência e pelo desempenho corporal dos jogadores representados pelos seus números. Nos grupos (guildas, *raides*, *masmorras*, *quests*) a espetacularização do corpo em performances e desempenhos serve como cartão de entrada. O objetivo da grande maioria dos jogadores é participar dos grupos mais seletos dentro do *WoW* e se estabelecer neles por se tratar de uma espécie de ‘privilégio social’.

Nesta etapa da análise foi possível observar, comprovando o proposto pela pesquisa, que os processos de fascínio e de espetacularização de si por meio da espetacularização do corpo, muito mais que para objetivar a criação de audiências de si, tem seu foco nas experiências sociais – corpos diferenciados possibilitam experiências sociais diferenciadas. Essa certeza se consolida diante da forma pelo qual os próprios jogadores se dispõem socialmente a buscar estabelecer suas representações corporais a partir das demandas estéticas propostas pelos grupos. As próprias experiências de visibilidade nos grupos se mostram mais intensas que fora deles; a dinâmica das relações e a ligação mais intensa com outras comunidades tornam a presença em um grupo social uma promissora estratégia de visibilidade.

De maneira mais geral, foi possível perceber na análise dos dados que no *WoW*, tratando-se de um ambiente virtual de um jogo que simula a interpretação de papéis, aliado ao fato de que o ambiente das redes proporciona uma espaço profícuo, de maior liberdade, para o indivíduo criar outras formas de gerenciar sua vida através de criações de modos de ser distintos dissolvidas em narrativas de si, as experiências sociais são por vezes mais complexas e os aprendizados corporais mais intensos.

Na sociedade do *WoW* foi possível observar e experimentar (por conta da natureza da pesquisa participante) o quanto os processos de fascínio e espetacularização do corpo são presentes e dissolvidos em contextos específicos: na dinâmica dos desempenhos do corpo (em missões, batalhas, confrontos, *quests*, *raides*, *masmorras*, etc que provém performances corporais resultantes em *rankings*, classificações, níveis etc) e nas exposições corporais avaliados por

sua qualidade estética a partir de seus atributos físicos. São avaliações do sujeito como passaporte a sua ascensão social neste espaço, que celebra os indivíduos que se destacam, através de uma desses contextos, premiando-os com o seu acesso a comunidades ou grupos mais abastados que desfrutam de popularidade neste mesmo ambiente.

A pesquisa também percebeu que as experiências sociais, patrocinadas pelos processos de fascínio e espetacularização do corpo no *WoW*, não se resumem apenas ao espaço do jogo. Uma das características próprias dos jogos de MMORPG que ao incentivar a criação de uma representação corporal para uma vida social intensa, tem como consequência, a construção de laços sociais mais intensos dentro do jogo e além dele. Com isso, foi percebido que as relações no *WoW* se estendem para fora das redes e conseqüentemente as experiências sociais do corpo. Se no entendimento da psicologia, sociologia, antropologia social e da própria pedagogia, o indivíduo se ‘forma’ também através de suas experiências adquiridas pela sua vivência social, as relações fascinantes e espetaculares no *WoW* por meio de corpos igualmente fascinantes e espetacularizado garantem como dispositivo ativo para pedagogias. Por meio dessa pesquisa foi possível observar que todo processo de fascínio e de espetacularização do corpo se apercebe em uma via de mão dupla: constrói-se corpo para as visibilidades e como estratégia para as audiências de si, mas principalmente para o acesso a experiências corporais sociais diferenciadas e aprendizados que só são possíveis de se obter através de ações do corpo.

Aqui, portanto, chamamos de pedagogias corporais as experiências sociais do corpo que proporcionam ao indivíduo aprendizados. Na nossa pesquisa foi possível observar algumas dessas pedagogias, desses aprendizados somente possíveis com a práxis do corpo:

- a possibilidade de estabelecer, *online*, relações sociais e que de forma extensiva e ampliada se tornam também laços afetivos *offline*;
- compreender como se estruturam as relações sociais norteadas pela cultura da visibilidade;
- trabalhar associativamente e de forma estratégica;
- perspectivar a noção de trabalho através de um novo ângulo - agora também como um processo prazeroso e formativo;
- a prática de dissolução das narrativas de si em modos de ser distintos, fazem com que a formação social do indivíduo seja melhor consolidada por meio dessas experiências e conseqüentemente garanta mais solidez na formação do ‘eu’.

Fascínio pela Construção do Corpo Espetacularização do Corpo

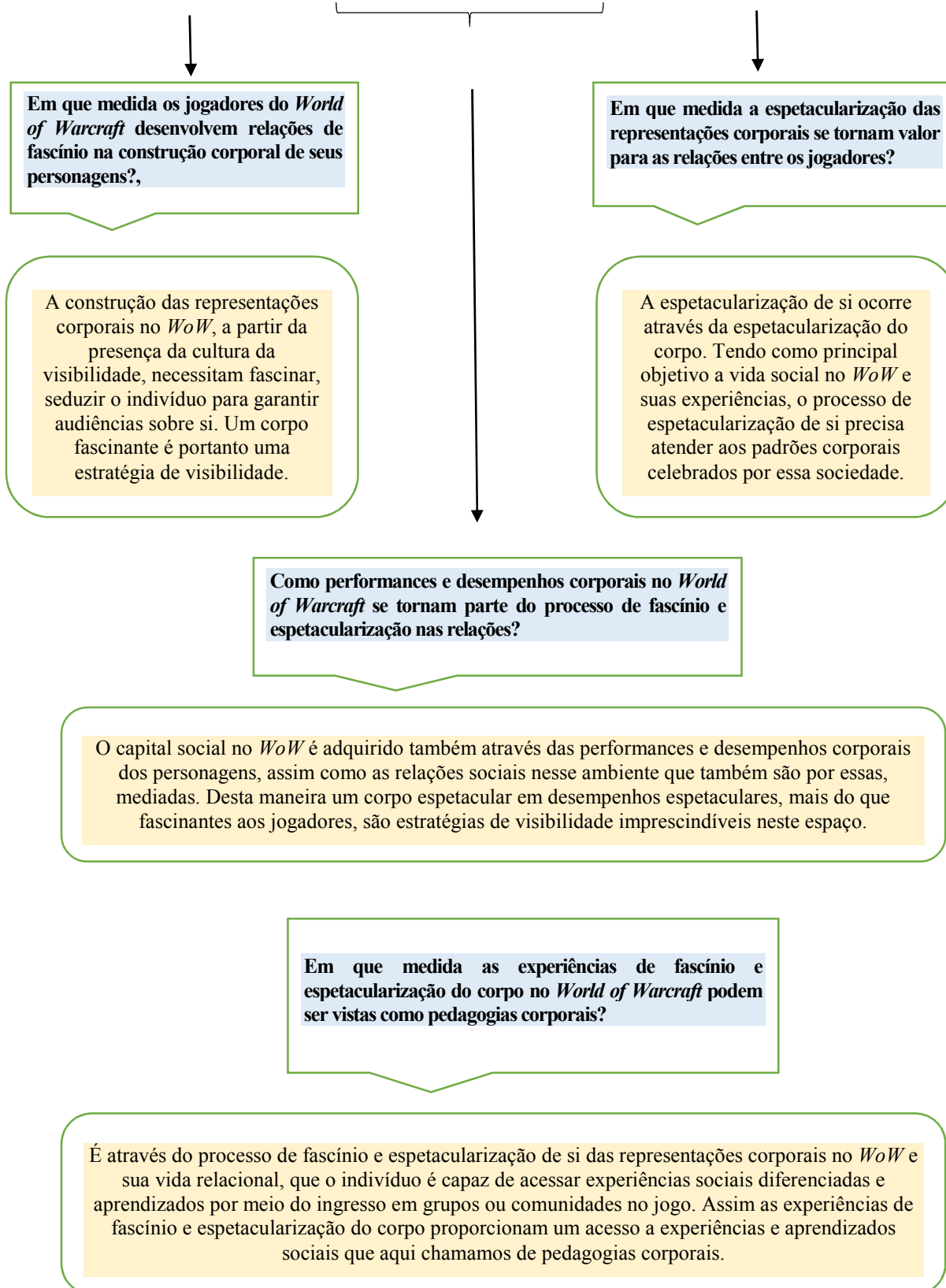


Gráfico 3 – Diagrama que representa um resumo dos resultados das questões de pesquisa.

De acordo com o gráfico 3 na página anterior, é possível perceber, portanto, que as perguntas deste trabalho de pesquisa foram devidamente respondidas no decorrer de sua construção principalmente no que se concentrou nas observações da análise de dados. Desta forma, concluímos que este trabalho de pesquisa obteve o seu êxito. E além das questões mais específicas direcionadas ao fascínio e espetacularização do corpo acerca do que pode ser entendido como ‘aprendizados’ sociais do indivíduo no *WoW*, esta pesquisa permitiu outras observações mais generalizadas sobre pedagogias corporais nas redes e a sua importância como legítimo ‘dispositivo’ de produção do conhecimento:

- a) A criação de uma representação corporal sugere que seja ela dotada de determinada ‘liberdade’ em suas ações e comportamentos de forma independente ao sujeito que as cria. Entretanto o que se observou é que uma representação corporal possui um ‘fio condutor’ com seu criador que a opera diretamente naquele ambiente e todas as suas experimentações e comportamentos retroalimentam o próprio sujeito como em um processo de autoregulação. O ‘comportamento independente’ da representação corporal de um personagem é na verdade um ‘representar’ dentro do que se entende como processo de teatralidade do ‘jogo social’, orientada pelo próprio sujeito que se alimenta dessa empiria fazendo com que as experiências adquiridas por essas sejam convertidas como aprendizados aos seus ‘operadores’;
- b) No contexto filosófico entre sujeito e objeto, uma representação corporal é o próprio sujeito explorando a natureza de formas e métodos distintos; é uma forma de produzir conhecimento na medida que experimentar é também produzir conhecimento – nesse caso conhecimento ‘de si’ e ‘para si’ dentro da coletividade;
- c) Para a pesquisadora Jane McGonigal (2012), os ambientes virtuais de jogos em geral servem para reciclar nossas vidas, nossos comportamentos, nossos conceitos, nossas perspectivas de mundo, pois estamos todos saturados da vida real – preferimos a vida *online* por oferecer imediatamente melhores e maiores ‘recompensas’ que nos mantêm sempre motivados em um mundo totalmente novo e melhor. O indivíduo cria representações corporais novas que mostrem toda a sua carga subjetiva (em desejos, experiências e significados) não para pertencer a uma ‘sociedade nova’, mas para experimentar de maneiras distintas o que já existe. Não se quer apenas experimentar um mundo novo, mas se quer saber como seria experimentar o atual, em formas corporais diferentes e com respostas e comportamentos diferentes. Sim, estamos saturados da vida real, mas buscamos saber como seria experimentá-

lo novamente com outras peles e em outros discursos e narrativas. As experiências de uma representação corporal em ambientes *online* tem portanto, um papel pedagógico, seja pessoal ou social, ensinando a lidar e conduzir melhor com a vida desconectada;

d) As criações corporais *online* servem tanto como veículo para uma busca ontológica individual quanto para uma realização ontológica coletiva – uma busca do ser a partir de si mesmo em suas experiências e uma realização do ser a partir da conexão com o outro em experiências sociais-coletivas a partir de experiências corporais *online*;

e) Não só o *World of Warcraft*, ou demais MMORPG, ou os jogos *online* em si, mas toda a vida no ciberespaço que tratam da projeção de si seja na criação de representações corporais e toda forma de comunicação realizada pela mediação de dispositivos digitais, trazem experiências ao corpo e promovem experiências corporais. Por esse motivo todas essas podem ser, dessa maneira, consideradas pedagogias corporais.

f) O fascinante do corpo está na sua onipresença social, que levou, por exemplo, a Santaella (2004) identificá-lo como sintoma da cultura de nossos tempos. Na história da civilização ocidental principalmente, outros elementos tinham essa mesma conotação: era a alma, outrora a razão, o *pathos* etc. Esses ‘elementos’ serviram como campo por onde todas as informações, conhecimento, sensações, paixões, desejos, virtudes, infortúnios, hábitos, referências, modelos, categorias etc perpassavam, e hoje isso atribui-se ao corpo. Ele, o corpo, é hoje determinado pela cultura e determinante da cultura; é quem dita modelos, categorias e padrões culturais e quem é objeto desses mesmos padrões. O fascinante do corpo, é ser corpo.

g) O corpo é autônomo. Ele não é mais somente o receptor do conhecimento, mas também produtor de conhecimento teórico e principalmente ativo, prático. Para além disso, o corpo é um dispositivo, mecanismo, suporte, fonte, veículo etc de produção de um tipo de conhecimento que só ele é capaz de fomentar: o conhecimento social. As pedagogias corporais são, portanto, esse tipo exclusivo de conhecimento prático extraído principalmente da vida social através das ações e mobilidades do corpo na coletividade.

h) As experiências produzidas por esta pesquisa no espaço do *WoW*, de certo modo mostrou que tudo que perpassa a vida fora das redes, escoia de forma alargada para dentro da vida das redes. A questão é que a dimensão experimental corporal *online* favorece a perspectiva de experiências e produções de conhecimento mais dinâmicas e contextualizadas que a vida *offline*. Isso porque o espaço social do *WoW* mostrou que os corpos buscam é a vida idêntica ao que está fora das redes, mas de forma revitalizada, reconfigurada, ressignificada e prazerosa;

i) As pedagogias corporais, a exemplo das produzidas no *WoW*, favorecem ao indivíduo a reconhecer-se de maneira mais profunda e entender como funciona a dinâmica e complexidade da vida social *offline* a partir de suas experiências corporais no jogo.

O diagrama mostrado no gráfico 4, apresenta um panorama geral da tese no que tange ao que se entende como construção de pedagogias corporais detectadas durante a pesquisa. A ideia para a montagem desse diagrama seria mostrar que tudo o que propõe diretamente a narrativa do *World of Warcraft* e tudo o que surge na dinâmica das relações da sociedade de *Azeroth*, podem ser entendidas como aprendizados a partir do corpo.

Desmembrando-o: o fascínio e a espetacularização de si podem ser visualizados na espetacularização do corpo. Essa espetacularização de si no *WoW* podem ser detectados tanto na criação e customização de suas representações corporais (os personagens/avatars no jogo) quanto em todas as suas performances e desempenhos corporais na aquisição de capital social. A questão é que quanto mais performances e desempenhos, maior serão as chances de aumento desse mesmo capital e maiores serão as chances de se estabelecerem relações sociais neste ambiente.

Estabelecendo maiores relações, mais fácil será a perspectiva de participar de grupos/comunidades próprias do jogo (guildas, raides, masmorras etc). Entretanto, tanto fora, quanto dentro dessas mesmas comunidades de *Azeroth*, a cultura da visibilidade se faz presente determinando os comportamentos individuais e coletivos fazendo com que seja necessário se trabalhar incessantemente em prol tanto de sua visibilidade, quanto das visibilidades daqueles respectivos grupos.

Entretanto, apesar de parecer que a cultura da visibilidade seria uma espécie de vilão, de algoz, que se manifesta sempre negativamente nas dinâmicas sociais alterando a forma das pessoas autogerenciarem sua imagem de si e de alterar o comportamento social daquele mundo através de uma concepção equivocada e reificada de corpo, ela oferta, nas redes e no nosso caso no jogo, um ambiente de ressignificação do indivíduo e um espaço de promoção de aprendizados de forma geral por meio de experiências sociais a partir daquele corpo virtualizado.

No diagrama, é possível perceber que as pedagogias corporais não são apenas observadas nas experiências sociais com outras pessoas no *WoW*, mas pode ser localizada desde o início na criação das representações corporais. Todas as experiências e vivências desse ambiente podem ser identificados como pedagogias corporais.

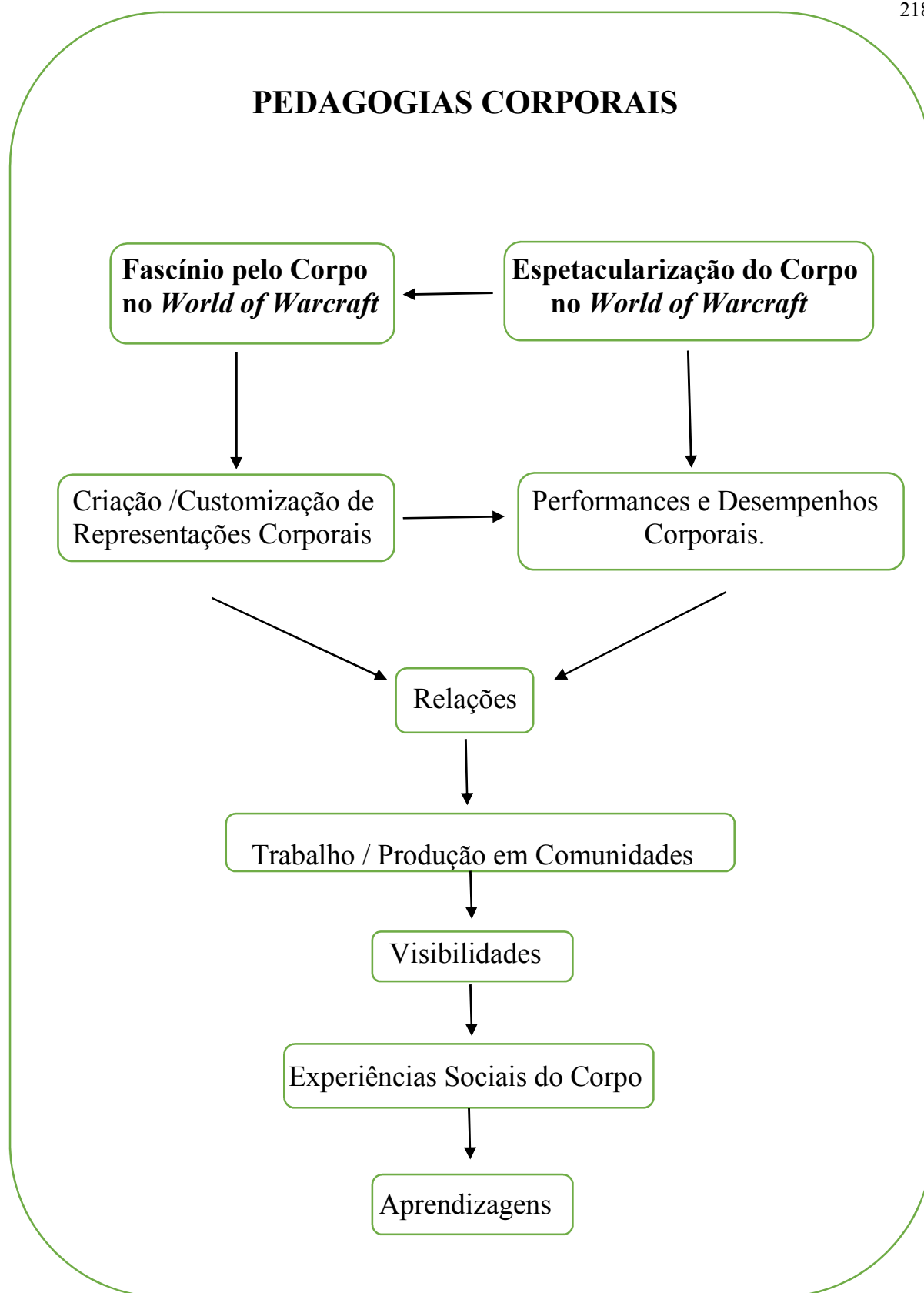


Gráfico 4 – Diagrama sobre Panorama Geral da Pesquisa.

Dizer o que não se diz, fazer o que não se faz, ter o que não se tem, experimentar o que cotidianamente não se experimenta, criar o que não se cria, utilizar o que não se utiliza, ser quem não é. Uma representação corporal é o indivíduo experimentando, interagindo, conectando-se ao mundo, à vida e ao outro de forma mais livre e completa. É uma outra forma de ser, pensar, agir, de determinar e determinar-se, de construir ou reconstruir-se seja individual e/ou socialmente – é também uma forma de conhecer e aprender. A partir daí é possível afirmar que a espetacularização do corpo, como parte do processo da cultura da visibilidade, além de atestar o fascínio que toda a humanidade tem sobre os ocultamentos, afirmações e possibilidades sobre o corpo, é também uma forma de aprendizado de si e de aprendizado sobre todo o traço sócio-cultural que nele perpassam.

Foi nessa pesquisa que foi possível observar que tudo que o corpo virtual experimenta, espetacularizado ou não, toda a sua experiência adquirida no espaço do jogo (e em todo espaço das redes) é muito mais rica e profunda, mais completa e complexa, mais fecunda e didática, mais prazerosa e enriquecedora que a oferecida à nossa biologia *offline*. Isso faz crer que mais do que cansados de nossas vidas cotidianas, estamos cansados de nossas experiências analógicas e de nosso corpo estático, mecânico, claudicante e obsoleto que não mais acompanha as transformações em sua volta e toda pedagogia, todo aprendizado social que a vida digital está oferecendo.

Apesar dos resultados desta pesquisa terem se apresentado como positivos em relação à nossa proposta de investigação representada pelas suas questões e objetivos, somente uma análise sobre o *World of Warcraft*, cremos, que não seja suficiente para alcançar todas outras perguntas que são possíveis a essa mesma temática e que não foram feitas por esta pesquisa sobre o corpo. Estamos nos referindo a particularidades, singularidades, subjetivismos, comportamentos que não podem ser medidos, quantificados ou categorizados em apenas um recorte como o nosso. Além disso, o próprio conceito de pedagogia corporal, apesar ser um campo de investigação mais amplamente discutido na atualidade, por conta das vivências na cultura digital, ainda carece ser mais ampliado e melhor debatido por conta de sua importância para a produção do conhecimento.

Isso faz desta pesquisa o ponto de partida para que futuras investigações se aprofundem no assunto, com novas abordagens, em outros aspectos, locus, com outras questões e objetivos, delineando novos conceitos no intuito de permitir maior clareza no produzir de maiores informações a seu despeito contribuindo com o campo acadêmico. Isso quer dizer que nunca se

esgota. Um trabalho de pesquisa nunca se esgota. Ainda mais quando se debruça sobre uma temática como o corpo que se tornou um objeto completamente determinado pela linguagem e dominado pela cultura.

Aliado a isso, ter a sua investigação baseada no solo virtual – campo de produção e projeção das subjetividades, ressignificações e produtor de sentidos construídos e reconstruídos de maneira incessante que se reformula, se expande a cada segundo. Desse campo de investigação e de seu objeto instável, efêmero e mutável, alguma coisa do que foi pensado, projetado, executado e analisado por este trabalho de pesquisa já pode ter sido mudado enquanto se lê essas breves linhas; outros sentidos já podem ter sido dados por meio de sua prática mudando a direção de nosso objeto ou se reconfigurando a partir de novos conceitos subjacentes.

Talvez seja mais sensato dizer que foi finalizado, ainda entre aspas, o que coube a nossa proposta de pesquisa e ainda assim, admitindo que foi apenas a parte de investigação sobre um prisma diante dos variados fenômenos que podem ser explorados ainda sobre esse mesmo tema. Não é um ponto final, mas a vista de um ponto em específico. Sempre em reticências.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola, **Dicionário de filosofia**. 5.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ADORNO, Theodor W. HORKHEIMER, Max. **A Dialética do Esclarecimento**, (trad. Guido Antônio de Almeida), Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1989.

ALBERGARIA, Danilo, **A Vida Social Numa Rede de Avatares**, Publicado em: <<http://comciencia.scielo.br/pdf/cci/n121/05.pdf>> Pesquisado em 09/01/2015.

ALVES, Lynn. R. CAMURUGY, Laiza, SOUZA, Alessandra de. **Games e Gênero: a emergência dos personagens femininos**. In: SBGames - VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, Rio de Janeiro, Disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/short/cults10_09.pdf, Acesso em 08/02/2015.

ALVES, Lynn. R. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2000.v. 01. 2 55p

ALVES, Lynn. R. *Games, Redes sociais, Mobilidade e Ambientes Virtuais: Construindo Novos Sentidos*, In: **Realidade Sintética** - jogo eletrônico, comunicação e experiência social, (Prefácio). 2012, Disponível em: <https://www.academia.edu/1610749/Realidade_Sint%C3%A9tica_Jogos_Eletr%C3%B4nicos_Comunica%C3%A7%C3%A3o_e_Experi%C3%Aancia_Social>, Acessado em: 09/03/2015.

ALVES, Lynn R. *Nativos Digitais: Games, Comunidades e Aprendizagens*. In: MORAES, Ubirajara Carnevale de. (Org.). **Tecnologia Educacional e Aprendizagem: o uso dos recursos digitais**. Livro Pronto: São Paulo, 2007. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/628bb509cb.pdf>, Acessado em: 20 abr. 2013.

ALVES, Lynn R. *Jogos eletrônicos: novos lócus de aprendizagem*. In: CHAGAS, Claudia M. de F.; ROMÃO, José E. E.; LEAL, Sayonara (Org.). **Classificação Indicativa no Brasil: desafios e perspectivas**. Brasília: Secretaria Nacional de Justiça, 2006. Disponível em <http://www.mp.go.gov.br/portalweb/hp/8/docs/livro_classificacao.pdf>. Acessado em: 20/04/2013.

ALVES, Lynn R. *Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso*. In: **Educação, Formação & Tecnologias**; vol.1(2); pp. 3-10, 2008. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/6030abd204.pdf>. Acessado em 18/05/2013.

ALVES-MAZZZOTTI, Alda J.; GEWANDSZNAJDER Fernando. **O método nas ciências naturais e sociais**: pesquisa quantitativa e qualitativa. São Paulo; Pioneira, 1998.

ARDOINO, Jacques. *Abordagem multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas*. IN: BARBOSA, Joaquim Gonçalves (coordenador). **Multirreferencialidade nas ciências e na educação**. Traduzido por: Sidney Barbosa; São Carlos: EdUFSCar, 1998.

BARBIER, René. **A pesquisa-Ação**. (Trad. Lucie Didio), Brasília; Liber Livro, 2007.

BASTISTA, Micheline Dayse Gomes, **Second Life**: Cibercorpos e Experimentações Identitárias em um Mundo Virtual, Dissertação de Mestrado na UFPE – Universidade Federal de Pernambuco, Disponível em:
<https://www.academia.edu/650172/Second_Life_Corpo_e_identidade_no_mundo_virtual>, Acessado em: 11/01/2013.

BIÃO, Armindo. **Etnocenologia e a cena baiana**: textos reunidos, Salvador-BA, P&A Gráfica e Editora, 2009, 390p.

BONILLA, Maria Helena Silveira, PIKANÇO, Alessandra de Assis, LAGO, A; PRETTO, Nelson De Luca; LIMA, S.; HETKOWSKY, Tânia M. **Interatividade**: conceitos e desafios. Paixão de Aprender, Porto Alegre, v. dez, n.15, p. 72-76, 2002.

BONILLA, Maria Helena Silveira; PIKANÇO, Alessandra de Assis. **Tecnologia e novas educações**. Revista FAEEBA, Salvador, v. 14, n.23, p. 15-25, 2005.

BROOKS, Robert, **World of Warcraft** – Crônica. (trad. Alexandre Martins), 1ª edição, editor Leya Brasil, 2016, 176p.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**, Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMPEDELLI, Gabriela, **Bem Vindos a Azeroth**: A Economia Lúdica nos Mundos Fantásticos, Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo, 2009, Disponível em:
<<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-29092009-154338/pt-br.php>>, Acessado em: 11/01/2013.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic worlds**: the business and culture of *online* games. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa Qualitativa em Ciências Humanas e Sociais**, Petrópolis-RJ, Editora Vozes, 2006,

CLIFFORD, James. **A Experiência Etnográfica**: Antropologia e Literatura no Século XX. Rio de Janeiro, UFRJ, 1998.

CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques, VIGARELLO, Georges. **História do Corpo 1– Da Renascença às Luzes**. (trad. Lúcia M. E. Orth), Volume 1. Petrópolis, Ed. Vozes, 4ª edição, 2010.

CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques, VIGARELLO, Georges. **História do Corpo 3 – As Mutações do Olhar. Século XX**. (trad. Ephraim Ferreira Alves), Volume 3. Petrópolis, Ed. Vozes, 4ª edição, 2011.

COUTO, Edvaldo Souza; SAMPAIO, Joseilda; NEVES, Barbara Coelho. **Acepções de tecnologia**: ciborgues interpretativos e cultura digital. In: *Artefactum* (Rio de Janeiro), pubv. 1, pp. 1-15, Publicado em 2013, Disponível em: <<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/116/247>>, Acessado 11/01/2013.

COUTO, Edvaldo Souza, SANTANA, Camila. *A publicização da vida privada no Twitter*, In: **Revista Fronteira Revista Fronteiras (Online)**, v. 14, p. 31-39, 2012a. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2012.141.04>>, Acessado em 16/08/2014.

COUTO, Edvaldo Souza Couto e ROCHA, Telma Brito. (Org.). **A Vida no Orkut – Narrativas e aprendizagens nas redes sociais**. Salvador, EDUFBA, 2010, 265p.

COUTO, Edvaldo Souza . *Corpos modificados: o saudável e o doente na cibercultura*. In: LOURO, Guaciralopes; FELIPE, Jane; GOELLNER, Silvana Vilodre. (Org.). **Corpo, Gênero e Sexualidade: Um debate contemporâneo na educação**. Ed.Petrópolis: Vozes, 2014, v. 1, p. 172-186.

COUTO, Edvaldo Souza, GOELLNER, S. V. (Orgs.) . **Corpos Mutantes**. Ensaios sobre novas (d)eficiências corporais. 1ª. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007. v. 1. 184p.

COUTO, Edvaldo Souza. **Corpos voláteis, corpos perfeitos**. Estudos sobre estéticas, pedagogias e políticas do pós-humano. 1. ed. Salvador: EDUFBA, 2012b. v. 1. 182p.

COUTO, Edvaldo Souza. *Ilusões do Corpo sem limites*, In: SOMMER, Luis Henrique e BUJES, Maria Isabel Edelweiss. **Educação e Cultura Contemporânea: Articulações, provocações e transgressões em novas paisagens**, Canoas-RS, 1 ed., Editora da Ulbra, vol 1, pp. 25-36.

COUTO, Edvaldo Souza. **O Homem-Satélite**. Estética e Mutações do Corpo na Sociedade Tecnológica. Ideação (UEFS), Feira de Santana, v. 1, n.3, p. 202-205, 1999.

COUTO, Edvaldo Souza. *As façanhas dos extremos - O triunfo do corpo nas atividades físicas e esportivas radicais*, In.: COUTO, Edvaldo Souza (Org.); GOELLNER S. V. (Org.), **O Triunfo do corpo**. Polêmicas contemporâneas. Petrópolis: Vozes, 2012c. pp. 161-186.

COUTO, Edvaldo Souza . **Os corpos pavoneados integram a filosofia da felicidade** - Entrevista cedida ao Jornal A TARDE, Salvador, p. 4 - 5, 13 dez. 2009. Disponível em: <<http://reflexaodeprofessores.blogspot.com.br/2009/12/os-corpos-pavoneados-integram-filosofia.html>> Acessado 14/05/2015.

COUTO, Edvaldo Souza, Vida Privada na Esfera Pública: Narativas de Corpos e Sexualidades nas Redes Sociais Digitais. Revista Entreideias: Educação, Cultura e Sociedade, volume 4, nº 1, Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/8710/9484>>, Acessado em: 14/05/2016, pp. 163-183.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**, Editora Contraponto, 1997.

DICIONÁRIO Michaelis Online, Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=espet%E1culo>>, Acessado em: 17/03/2016.

DICIONÁRIO ONLINE. Disponível em: <<http://www.dicio.com.br/corpo>>, Acessado em 17/08/2015.

ELKONIN, Daniel B. **Psicologia do Jogo**, (trad. Álvaro Cabral), São Paulo, Ed. Martins Fontes 1998.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda, **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**, Rio de Janeiro, 1ª edição, Editora Nova Fronteira, 1988.

FLICK, Owe. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. 2ª edição. Traduzido Por: Sandra Netz. Porto Alegre, Bookman, 2004.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. 21.ed. Rio de Janeiro: Graal, 2005.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 1997.

FRAGOSO, Suely, AMARAL, Adriana, RECUERO, Raquel, **Método de Pesquisa para Internet**, Editora Sulina, 1ª edição, 2012.

GALEFFI, Dante. *O que é Isto – A Fenomenologia de Husserl?*, In: **Revista Ideação**, Feira de Santana, n.5, p.13-36, jan./jun. 2000, pp. 13-36, Disponível em: <<http://www.uefs.br/nef/dante5.pdf>> , acessado em 11/09/2013.

GALEFFI, Dante. *O rigor nas pesquisas qualitativas: uma abordagem fenomenológica em chave transdisciplinar*. In: MACEDO, Roberto Sidnei; GALEFFI, Dante; PIMENTEL, Álamo. **Um rigor outro: sobre a questão da qualidade na pesquisa qualitativa**. Salvador; Edufba, 2009.

GOLDEN, Christie, **World of Warcraft – A Ruptura**. (trad. Rodrigo Santos, Bruno Galiza), Editora: Galera Record, 2013, 336p.

HINE, Christine. **Etnografia Virtual**, editorial. UOC, 2004.

HINE, C. *Virtual Methods and the Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge*. In: HINE, Christine (Org.). **Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet**. Oxford: Berg, 2005.

HUIZINGA, Johan, **Homo Ludens**, (Coleção Estudos), São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

JOHNSON, Telma, et al. **Redes Sociais em Jogos Online: A Dinâmica da Interação Social no World of Warcraft**, In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós Graduação em Comunicação, Volume 13, nº 1, Jan/Abril de 2010, I E-Compós, Brasília, 2013, pp. 1-18, Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/437/414>>, Acessado em: 02/04/2011.

JORDÃO, Tereza Cristina. **Orientação Para o Uso Seguro da Internet: A Construção de um Jogo Com a Colaboração de Crianças e Adolescentes**, Defesa de Tese, USP – Universidade de São Paulo, Programa de Pós Graduação em Educação, 2012. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br>>, acessado em 25/07/2014

JUNIOR, Gilson Cruz, SILVA, Erineusa Maria, **A Cibercultura Corporal no Contexto da Rede: Uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI**, Rev. Bras. Ciênc. Esporte, vol. 32 no.2-4 Porto Alegre Dec. 2010, Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbce/v32n2-4/07.pdf>>, Acessado em 13/09/2014.

LACROIX, Xavier **O Corpo Reencontrado** – Disponível em: <<http://faje.edu.br/periodicos2/index.php/perspectiva/article/view/2800/2969>>, Editora Perspectiva Teológica, Belo Horizonte, v.46, n.129, p.247-266, Mai./Ago.2014, pesquisado em: 14/02/2014.

LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. São Paulo: Editora Atlas, 1991.

Le BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas/SP: Papirus, 2008. 240 p.

Le BRETON, David. (trad. Sônia Fuhrmann), **Antropologia del Cuerpo e Modernidad**, 1ª edição, Buenos Aires, Editora Nueva Vision, 2002.

Le BRETON, David. “A Síndrome de Frankenstein”. In: SANT’ANNA, Denise Bernuzzi (org.). **Políticas do Corpo** – Elementos para Uma História das Práticas Corporais. São Paulo, Estação Liberdade, 1995.

Le BRETON, David, **A sociologia do corpo**, 2ª edição, Petrópolis, editora Vozes, 2007.

Le BRETON, David, *Individualização do Corpo e Tecnologias Contemporâneas*, In.: COUTO, Edvaldo Souza, GOELLNER S. V. (Orgs.), **O Triunfo do corpo. Polêmicas contemporâneas**. Petrópolis: Vozes, 2012. v. 1. pp. 15-32.

Le BRETON, David. **Todo lo que está en el mundo pasa por el cuerpo**, (entrevista cedida a Alina Mazzaferro em 4/5/2009), Disponível em: <<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/2-13737-2009-05-04.html>>, Acessado em 23/08/2015

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

LYON, Henry Royston (org). **Dicionário da Idade Média**, (trad. Alvaro Cabral), Jorge Zahar editor, Rio de Janeiro, 1990.

MACEDO, Roberto Sidnei. **A Etnopesquisa Crítica e Multirreferencial nas Ciências Humanas e na Educação**, Salvador-Ba, EDUFBA, 2004.

MACEDO, Roberto Sidnei. **Etnopesquisa Crítica, Etnopesquisa-Formação**, Brasília, ed. Liber livro, Série Pesquisa, 2006.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonautas do Pacífico Ocidental: Um Relato do Empreendimento e da Aventura dos Nativos no Arquipélago da Nova Guiné Melanésia**. São Paulo, (Coleção Os Pensadores), Abril Cultural, 1978.

MANNINEM, Tony e KUJANPÄÄ, Tony. **The Value of Virtual Assets** – The Role of Game Characters in MMOGs. Middlesex: International Journal Of Business Science Applied Management, Vol 2, Issue 1, 2007, pp. 22-33, Disponível em: <<http://www.business-and-management.org/paper.php?id=8>>, Acessado em: 17/11/2014.

McGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo: Por que os Games nos Tornam Melhores e como eles Podem Mudar o Mundo**, (Trad. Eduardo Rieche), Rio de Janeiro, editora Best Seller, 2012.

McGONIGAL, Jane. **Gaming can make a better world**. Palestra concedida no TED 2010. Long Beach, Califórnia, 2010. Disponível em: <http://blog.ted.com/2010/03/17/gaming_can_make/>. Acessado em: 02 ago. 2012.

MEI-LIEN, Young, FAN-CHUAN, Tseng, *Interplay between physical and virtual settings for online interpersonal trust formation in knowledge-sharing practice*, In: **Cyberpsychology and Behavior** (vol. 11, no. 1, Feb/2008), Disponível em:

<<http://online.liebertpub.com/doi/pdfplus/10.1089/cpb.2007.0019>>, Pesquisado em: 23/04/2015

MENDES, Claudio Lúcio, **Jogos Eletrônicos: Diversão, Poder e Subjetivação**, Campinas, São Paulo, Ed. Papirus, 2006. p. 157.

MERLEAU-PONTY, Maurice. “*O Corpo*”, In: **Fenomenologia da Percepção** (Carlos Alberto Ribeiro de Moura, Trad.). 2ª edição, São Paulo: Martins Fontes, 1999, pp. 111 -278.

MICHALISZYN, Mario Sergio, TOMASINI, Ricardo. **Pesquisa: Orientações e Normas para elaboração de Projetos, Monografias e Artigos Científicos**, 3ª Ed., Petrópolis-RJ, Vozes, 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.), **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade**, Coleção Temas Sociais, Petrópolis-RJ, 28ª edição, Editora Vozes, 2009.

NESTERIUK, Sergio. *Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades*. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. (Orgs.). **Mapa do jogo**. A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 23-36.

ORTEGA, Francisco Javier Guerrero. **O corpo incerto: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

PITOMBO, Renata, *Vestuário Em Cena: A Dimensão Espetacular da Indumentária*, In: **O Corpo Ainda é Pouco: Seminário sobre a Contemporaneidade**, (orgs. Sonia T. Lisboa Cabeda, Nadia Virginia B. Carneiro, Denise Helena P. Laranjeira), Feira de Santana, NUC/UEFS, 2000, pp. 81-92.

PRETTO, Nelson De Luca (org), BONILLA, Maria Helena Silveira (Org.) **Inclusão Digital: polêmica contemporânea**. 1. ed. Salvador: EDUFBA, 2011. v. 1. 188p .

PROKOP, Dieter. *Fascinação e Tédio na Comunicação: Produtos de Monopólio e Consciência*, In: PROKOP, Dieter. **Sociologia** (org. Ciro Marcondes Filho), São Paulo, Editora Ática, 1986, pp. 149-194.

RECUERO, Raquel. **A Conversação em Rede: Comunicação Mediada por Computador e Redes Sociais na Internet**, Porto Alegre, ed. Sulina, 2012.

RECUERO, Raquel. **Avatares – Viajantes entre Mundos**, Disponível em <<http://www.raquelrecuero.com/avatares.htm>>, 2000, acessado em 22/01/2014.

RECUERO, Raquel. **Jogos e Práticas Sociais no Facebook**: Um estudo de caso do Mafia Wars. Disponível em: <<http://www.raquelrecuero.com/arquivos/livrofalcaofinal.pdf>>, 2012a, acessado em: 17/09/2014.

RECUERO, Raquel. *Jogos Eletrônicos e Redes*, In: **Realidade Sintética** - jogo eletrônico, comunicação e experiência social, 2012, Disponível em: file:///C:/Users/Julio/Downloads/Realidade_Sintetica_Jogos_Eletronicos_Co.pdf, Acesso em: 09/03/2015.

REIS, Leôncio José de Almeida. **Sozinho, mas Junto**: Sociabilidade e Violência no World of Warcraft, Defesa de Tese, UFPR – Universidade Federal do Paraná, Programa de Pós Graduação em Educação Física, 2013, disponível em: <http://www.pgedf.ufpr.br/downloads/TESES/2013/Tese%20Leoncio%20Reis.pdf>, Acesso em: 06/11/2013.

RETTBERG, Scott, *Corporate Ideology in World of Warcraft*, In: RETTBERG, Jill Walker, CORNELIUSSEN, Hilde. **Digital Culture, Play, and Identity**: A World of Warcraft Reader, 2008, *The MIT Press, Cambridge, Massachusetts*, pp. 19-38, Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=RMsgSX2JWbAC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Digital+culture,+play+and+identity,MIT+Press,+Scott+Rettberg&ots=NDt1OZy0fs&sig=D066VYe_153BgejBDX6hHGhGmZg#v=onepage&q=Digital%20culture%2C%20play%20and%20identity%2CMIT%20Press%2C%20Scott%20Rettberg&f=false>, Acessado em 12/03/2015.

RIBEIRO, J. C.; GOMES, V. J. B. M. **Interações em ambientes online de compartilhamento de fotografias**: considerações baseadas nas perspectivas interacionista e dramática. Revista FAMECOS (*Online*), v. 19, 2012. pp. 65-82.

RIBEIRO, J. C. **Múltiplas identidades virtuais**: a potencialização das experiências exploratórias do Eu. *Contracampo* (UFF), Niterói (RJ), v. 12, 2005, pp. 171-184,

RIBEIRO, J. C.; FALCAO, T. P, **Mundos Virtuais e Identidade Social**: Processos de Formação e Mediação Através da Lógica do Jogo. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br/PDFS/30/07_logos30_JoseThiago.pdf> Publicado em: 2009b, acessado em: 12/03/2015, pp. 84-96.

RIBEIRO, José Carlos, THOMAZ, Felipe, *Sobre a experiência em MMORPGs: reflexões sobre a relação dos corpos em ambientes simulados a partir do World of Warcraft*. Disponível em: <http://gitsufba.net/anais/wp-content/uploads/2013/09/13n1_sobre_49811.pdf>, Publicado em: 2013, acessado em 12/03/2015.

RIBEIRO, José Carlos, FALCAO, Thiago. Pereira, **Processos Sociais de Estereotipia em Mundos Virtuais**, In: XVIII Encontro Anual da Associação Nacional dos programas de Pós-

Graduação (COMPÓS), 2009a, Belo Horizonte-MG. Disponível em: <https://www.academia.edu/244033/Processos_Sociais_de_Estereotipia_em_Mundos_Virtuais>, Acessado em 04/04/2015.

RIBEIRO, José Carlos, *Um breve olhar sobre a sociabilidade do ciberespaço*. In: LEMOS, André, PALÁCIOS, Marcos (org.), **Janel@s do Ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001, pp. 138-150.

RODRIGUES, Lia C.; MUSTARO, Pollyana N. **Desenvolvimento de coleta de dados automatizada para Análise de Redes Sociais de Comunidades de Jogos On-line**. Apresentado no Workshop Information Visualization and Analysis in Social Networks – WIVA 2008 - Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica – Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), São Paulo. Disponível em: <<http://www.lbd.dcc.ufmg.br:8080/colecoes/wiva/2008/004.pdf>>. Acessado em: 12/06/2013.

SALEN e ZIMERMANN, 2003, apud: RIBEIRO, J. C.; FALCAO, T. P, **Mundos Virtuais e Identidade Social: Processos de Formação e Mediação Através da Lógica do Jogo**. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br/PDFS/30/07_logos30_JoseThiago.pdf>, acessado em: 2009b, acessado em: 12/03/2015, pp. 84-96.

SANTAELLA, Lucia. **A Ecologia Pluralista da Comunicação: Conectividade, Mobilidade, ubiquidade**, São Paulo, Ed. Paulus, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e Comunicação: Sintoma da Cultura**, São Paulo, Ed. Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens Liquidadas na Era da Mobilidade**, São Paulo, Ed. Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia. “*O Paroxismo da auto-referencialidade nos games*”, In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. (Orgs.). **Mapa do jogo**. A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. pp. 51-66.

SANTANA, Camila Lima Santana e. **Visibilidade Mediada: Estratégias e Ações Docentes no Twitter**, 2014, 257 f. Tese (Doutorado em Educação) apresentada na Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, Salvador.

SANT’ANNA, Denise Bernuzzi de. “*É Possível Realizar Uma História do Corpo?*”, In: SOARES, Carmen (Org.), **Corpo e História**, Campinas-SP, 2ª edição, Autores Associados, 2004.

SANTOS, Vinícius Rodrigues Figueiredo. **Os Jogos de MMORPG como Auxiliares no Processo de Aquisição de Aquisição de Língua Inglesa**, 2011, 121f. Dissertação (Mestrado

em Linguística Aplicada) apresentada na UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico** – A alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais, 2ª edição, Rio de Janeiro, Ed. Contraponto, 246p.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. 286 p.

SIBILIA, Paula. *Imagens de Corpos Velhos – A moral da pele lisa nos meios de comunicação*, In.: COUTO, Edvaldo Souza, GOELLNER S. V. (Orgs.), **O Triunfo do corpo**. Polêmicas contemporâneas. Petrópolis: Vozes, 2012. v. 1. pp. 145-160.

SILVA, Ana Márcia. Corpo, **Ciência e Mercado**: reflexões acerca da gestação de um novo arquétipo da felicidade. Campinas/Florianópolis: Autores Associados/ EDUSC, 2001.

SILVA, Ariane Franco Lopes da, **Corporeidade e Representações Sociais**: Agir e Pensar a Docência, *Psicologia & Sociedade*; 23, Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v23n3/20.pdf>>, Acessado em: 12/03/2015, pp. 616-624.

SILVA, Renata Cristina da, **Apropriações do Termo Avatar pela Cibercultura**: Do Contexto religioso aos Jogos Eletrônicos, *Revista Contemporânea* (E-ISSN 1806-0498), Edição 15, Vol. 8, nº 2, Ano 2010, pp. 120-131, Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/819/774>>, acessado em: 08/05/2015.

SKINNER, Burrhus Frederick. **O Comportamento dos Organismos**, New York: Appleton-Century, 1938.

SOARES, Carmen, Lúcia. *Pedagogias do corpo: Higiene, Ginásticas, esporte*. In: RAGO, Margareth, VEIGA-NETO, Alfredo, (orgs.), **Figuras de Foucault**, Editora Autêntica, Coleção Estudos Foucaultianos, 2ª Edição, 2006, pp. 75-86.

SOARES, Carmen Lúcia, *Práticas Corporais: Invenção de Pedagogias?*, In: SILVA, Ana Marcia, DAMIANI, Iara Regina (orgs), **Práticas Corporais**, Florianópolis: Nauembla Ciência & Arte, 2005, pp. 43-61.

TEIXEIRA, Irenides. **Fotografias pessoais no Facebook**: corpos e subjetividades em narrativas visuais compartilhadas. 2014, 217f. Tese (Doutorado em Educação) apresentada na Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, Salvador.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à Pesquisa em Ciências Sociais**: A Pesquisa Qualitativa em Educação, São Paulo, Editora Atlas, 1987.

TUCHERMAN, Ieda. *Corpo, Fragmentos e Ligações: A Micro-história de Alguns Órgãos e de Certas Promessas*, In: **Corpos Mutantes**. Ensaio sobre novas (d)eficiências corporais. 2. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007. v. 1. pp. 9-24.

TURKLE, Sherry. **A Vida no Ecrã: A Identidade na Era da Internet**, Lisboa – Portugal, Editora Relógio D'água, 1997.

VIGARELLO, G. **História da beleza**. Lisboa: Teorema, 2005.

VIGARELLO, G. **O Corpo do Pensamento**, (Entrevista cedida a Juremir Machado, Coluna: Entrevistas Marcantes), Disponível em 01/05/2013, <<http://www.correiodopovo.com.br/blogs/juremirmachado/?p=4110>>, acessado em 03/03/2015

VILARES, Fabio (org), **Novas mídias digitais (audiovisual, games e música): Impactos políticos, econômicos e sociais**, Rio de Janeiro, Editora E-papers, 2008.

VOGEL, Camila, (et al). **Ressignificando Vivências Sociais na Corporeidade: Um Estudo Etnográfico**, Revista Digital, Ano 14 – nº 139, Publicado em: Dezembro de 2009, Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd139/ressignificando-vivencias-sociais-na-corporeidade.htm>>, acessado em: 12/02/2015.

World of Warcraft, (Site Oficial em Português licenciado pela *Blizzard* Entertainment Inc.) Disponível em: <<http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/.com>>, Acessado em: 05/03/2013.

World of Warcraft I. Blizzard, Software do site: <<http://us.battle.net>>, acessado em: 04/11/2014.

YEE, Nick. **Motivation Factors for Why People Play MMORPG's**, Disponível em: <<http://www.nickyee.com/facets/facets.PDF>>, publicado em: Março/2002, Acessado em: 15/12/2014.

YEE, Nick. **Motivations of Play in MMORPGs - Results from a Factor Analytic Approach**, Disponível em: <<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-2.pdf>> Publicado em abril/2004, Acessado em 15/12/2014.

YEE, Nick, *Motivations for Play in Online Games*, In: **Cyberpsychology & Behavior**, Volume 9, Number 6, 2006 © Mary Ann Liebert, Inc. Disponível em: <<http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20.pdf>>, Publicado em 2006a, Acessado em: 15/12/2014.

YEE, Nick. **The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments**, Department of Communication

Stanford University, Disponível em: <<http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf>>, publicado em: 2006b, Acesso em: 15/12/2014.

YEE, Nick, BALLENSON, Jeremy. **The Proteus Effect:** The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior, Department of Communication, Stanford University, Stanford – CA, Disponível em: <<https://vhil.stanford.edu/pubs/2007/yee-proteus-effect.pdf>> publicado em: 2007, Acessado em: 15/12/2015.

YEE, Nick, *The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage*. In R. Schroeder & A. Axelsson (Eds.), **Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments** (pp. 187-207). London: Springer-Verlag, publicado em 2006c, Disponível em: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/02_04/Yee_Book_Chapter.pdf>, Acesso em: 15/12/2014.

REFERÊNCIAS DAS IMAGENS

Figura 1 - SITE: REGRAS.NET, Disponível em: <<http://regras.net/como-jogar-dungeons-dragons/>>, Acessado em: 22/06/2013.

Figura 2 – SITE: WWW.MMOS.COM.BR/JOGOS/MMORPG, Disponível em: <http://www.mmos.com.br/jogos/mmorpg/><<http://ptrealms.com/MMO/conteudos.php?id=3110>>, Acessado em: 22/06/2013.

Figura 3 – SITE: WWW.WEBCHEATS.COM.BR, **Ultima Online** - O maior MMORPG de todos os tempos, 19/12/2012, Disponível em: <<http://www.webcheats.com.br/threads/ultima-online-o-maior-mmorpg-de-todos-os-tempos.1948532/>>, Acessado em: 28/07/2013.

Figura 4 – SITE: WWW.EN.WIKIPEDIA.ORG, **Ultima Online** – Kingdom Reborn Coverart, 25/10/2012, Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Ultima_Online_-_Kingdom_Reborn_Coverart.png>, Acessado em: 28/07/2013.

Figura 5 – SITE: WWW.ACTIONGAME.COM.BR, Disponível em: <http://www.actiongame.com.br/produtos_descricao.asp?lang=pt_BR&codigo_produto=5069>, Acessado em: 28/07/2013.

Figura 6 – SITE: WWW.SARAIVA.COM.BR, Disponível em: <<http://www.saraiva.com.br/world-of-warcraft-cataclysm-guia-oficial-em-portugues-3731992.html?>>, Acessado em: 06/08/2013.

Figura 7 – SITE: US.BATTLE.NET/PT, Software World Of Warcraft, Acessado em: 06/08/2013.

Figura 8 – SITE: WWW.YOUTUBE.COM, **World of Warcraft - Guerreiro Fúria - Guia - Parte #1**, 9/12/2011, Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jAnw1q5yOAQ>>, Acessado em: 04/07/2015.

Figura 9 – SITE: US.BATTLE.NET/PT, Disponível em: <<http://us.battle.net/WoW/pt/game/the-story-of-warcraft/chapter27>>, Acessado em: 04/07/2015.

Figura 10 – SITE: WWW.BLOGMMO.COM.BR, **[WoW] 5.4 Cerco a Orgrimmar – Já mataram o Garrosh...**, 12/09/2013, Disponível em: <<http://www.blogmmo.com.br/2013/09/WoW-5-4-cerco-a-orgrimmar-ja-mataram-o-garrosh/>>, Acessado em: 04/07/2015.

Figura 11 – FLAUSINO, Rodrigo, **Evento de Bônus de Cristais Apexis nesta semana no World of Warcraft**. 25/11/2015, Disponível em: <<http://jogosonline.uol.com.br/dominiommo/noticias/ultimas/2015/11/25/evento-de-bonus-de-apexis-nesta-semana-em-world-of-warcraft>>, Acessado em: 22/02/2016.

Figura 12 – FLAUSINO, Rodrigo, **Análise – World of Warcraft: Warlords of Draenor**, 21/11/2014, Disponível em: <<http://gamehall.uol.com.br/selectgame/analise-world-of-warcraft-warlords-of-draenor-pc/>>, Acessado em: 08/05/2015.

Figura 13 – SITE: WWW.CIDADEMEDIEVAL.BLOGSPOT.COM.BR, 20/05/2014, Disponível em: <<http://cidademedieval.blogspot.com.br/2014/05/o-paternalismo-nas-relacoes-de-trabalho.html>>, Acessado em: 07/09/2015.

Figura 14 – SITE: WWW.WOW17173.COM, 10/12/2102, Disponível em: <http://WoW.17173.com/content/2012-10-12/20121012102425456_all.shtml>, Acessado em: 08/04/2014.

Figura 15 - SITE: WWW.WOWGIRL.COM.BR, **[BLIZZCON 2015] MOAR novidades sobre equipamentos e transmogs!**, 07/11/2015, Disponível em: <<http://www.WoWgirl.com.br/2015/11/07/blizzcon-2015-moar-novidades-sobre-equipamentos-e-transmogs/>>, Acessado em: 17/02/2016.

Tabela 03 – SITE: WWW.WORLDOFWARGRAPHS.COM, Disponível em: <<http://www.worldofwargraphs.com/pt/statspve-bestguilds-0-0-0-0-0-0-0-0-0.html>>. Acessado em: 15/05/2016.

Figura 16 – SANTANA, Claudio Amorim, de, **Coleta de Matérias Primas**, 8/01/2013, disponível em: <<http://mcmoriam.blogspot.com.br/>>, Acessado em: 23/05/2015.

Figura 17 – WWW.WOWGIRL.COM.BR, 24/11/2015, Disponível em: <<http://www.WoWgirl.com.br/2015/11/24/transmog-placas-cloudkeeper/>>, Acessado em: 10/12/2015.

Figura 18 – WWW.WOWGIRL.COM.BR, 24/11/2015, Disponível em:
<<http://www.WoWgirl.com.br/2015/11/24/transmog-placas-cloudkeeper/>>, Acessado em:
10/12/2015.

Figura 19 – SITE: US.BATTLE.NET/PT, Disponível em:
<<http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/>>, Acessado em: 25/08/2014.

Figura 20 – SITE: US.BATTLE.NET/PT, Disponível em:
<<http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/>>, Acessado em: 25/08/2014.

Figura 21 - SITE: US.BATTLE.NET/PT, Disponível em:
<<://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>>,
Acessado em: 04/02/2015.

Figura 22 - SITE: US.BATTLE.NET/PT, Disponível em:
<<://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>>,
Acessado em: 04/02/2015.

Figura 23 – SITE: WWW.WIKIPEDIA.ORG, Disponível em:
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:WoW_Box_Art1.jpg>], Acessado em: 06/08/2014.

Figura 24 – SITE: WWW.ALVANISTA.COM, Disponível em:
<<http://alvanista.com/games/pc/world-of-warcraft-the-burning-crusade>>, Acessado em:
06/08/2013.

Figura 25 - SITE: US.BATTLE.NET/PT, Disponível em:
<<://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>>,
Acessado em: 04/02/2015.

Figura 26 - SITE: US.BATTLE.NET/PT, Disponível em:
<<://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>>,
Acessado em: 04/02/2015.

Figura 27 - SITE: US.BATTLE.NET/PT, Disponível em:
<<://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>>,
Acessado em: 04/02/2015.

Figura 28 - SITE: WWW.MMOS.COM.BR, Disponível em:
<<http://ptrealms.com/WoW/conteudos.php?id=5752>>, Acessado em:04/03/2016.

Figura 29 – SITE: WWW.BESTSTYLE.COM.BR, Disponível em:
<<http://www.beststyle.com.br/geek/2013/3/WoW-girl>>, Acessado em: 09/07/2014.

Figura 30 – SITE: WWW.GAROTASGEEKS.COM, 13/05/2014, Disponível em:
<<http://www.garotasgeeks.com/elfa-noturna-de-world-of-warcraft-ganha-cirurgia-plastica/>>,
Acessado em: 22/08/2015.

Figura 31 - SITE: US.BATTLE.NET/PT, Disponível em:
<://us.battle.net/login/pt/?ref=http://us.battle.net/WoW/pt/game/guide/&app=com-WoW>, Acessado em: 04/02/2015.

Figura 32 –SITE: WWW.WOWHEAD.COM, Disponível em:
<http://pt.Wowhead.com/item=65312/colete-do-pranto>, Acessado em: 27/08/2015

Figura 33 - SITE: WWW.WOWHEAD.COM, Disponível em:
<http://pt.Wowhead.com/item=8309/perneiras-do-heroi> Acessado em: 27/08/2015.

Figura 34 – SITE: WWW.MERCADOLIVRE.COM.BR, Disponível em:
<http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-687127012-WoW-tcg-mount-swift-spectral-tiger-montaria-_JM>, Acessado em: 16/11/2015.

Figura 35 – Acessado em: 16/11/2015.

Figura 36 – SITE: WWW.EU.BATTLE.NET, Passe para o Nível 100 Instantaneamente, disponível em: <https://eu.battle.net/shop/pt/product/world-of-warcraft-legion>, Acessado em: 16/01/2016

Figura 37 – SITE: US.BATTLE.NET/PT, Disponível em:
<http://us.battle.net/WoW/pt/game/the-story-of-warcraft/chapter27>, Acessado em: 06/06/2013.

ANEXOS

ALGUNS PERSONAGENS DOS ENTREVISTADOS⁵¹



⁵¹ Imagens cedidas pelos jogadores no momento da entrevista – Fontes próprias e extraídas do *software* do jogo no us.battle.net/pt/.

Mygrainne

a Madeireira
Better Than You
Druidesa de Feral Worgenin, nível **64**, Nemesis

86 média de nível de itens (316 equipado)

10095

Resumo
Leilões
Eventos
Conquistas
Modo de Desafio
Mascotes e Montarias
Profissões
Reputação
JxJ
Atividade
Guilda



Simples **Avançado**

Nynia

Professora
Regulators
Guerreira de Armas Elfa Noturna, nível **100**, Stormreaver

699 média de nível de itens (699 equipado)

10095

Resumo
Leilões
Eventos
Conquistas
Modo de Desafio
Mascotes e Montarias
Profissões
Reputação
JxJ
Atividade
Guilda



Simples **Avançado**


Stregha

a Nobre
Mostly Harmless
Ladina de Subterfúgio Gnomida, nível **100**, Stormreaver

629 média de nível de itens (629 equipado)

10095

Resumo
Leilões
Eventos
Conquistas
Modo de Desafio
Mascotes e Montarias
Profissões
Reputação
JxJ
Atividade
Guilda



Simples **Avançado**

Tabardo
Espaço vazio

Vozzak

a Obsinada **Rekenber Corporation**

Xamã de Elemental Trolesa, nível 92, Azfalon

▼ **9585**

517 média de nível de itens (515 equipado)

Simples Avançado

Resumo

- Leilões
- Eventos
- Conquistas
- Modo de Desafio
- Mascotes e Montarias
- Profissões
- Reputação
- JxJ
- Atividade
- Guilda

WORLD OF WARCRAFT

WARLORDS OF DRAENOR

Kyadz

Enter World

Azfalon (PVP)
Change Realm

- Bazzinga Level 100 Warlock Dalaran
- Kyaddz Level 100 Druid Orgrimmar
- Kyadz Level 100 Priest Dalaran**
- Kyadr Level 99 Monk Shrine of Two Moons
- Korthir Level 100 Hunter Frostwall
- Kyaori Level 100 Paladin Shrine of Two Moons
- Kyawe Level 99 Shaman Icecrown Citadel
- Kyara Level 94 Rogue Talador
- Kyarcok Level 80 Warrior Dalaran
- Kyadt Level 99 Mage Talador
- Karlinni Level 15 Rogue Orgrimmar

Shop AddOns Delete Character Back

WORLD OF WARCRAFT

WARLORDS OF DRAENOR

Kyadr

Enter World

Gallywix
Change Realm

- Bazzinga Level 93 Paladin Dalaran
- Kyawn Level 100 Shaman
- Kyadr Level 100 Druid Dalaran**
- Kyawz Level 62 Paladin Zangarmarsh
- Kyastab Level 19 Rogue Redridge Mountains
- Kyawe Level 59 Warrior Orgrimmar
- Kyadz Level 52 Shaman Orgrimmar
- Kyaddz Level 43 Warlock Northern Barrens
- Kyanni Level 34 Monk Darkmoon Island

Shop AddOns Create New Character Delete Character Back





APÊNDICES

APÊNDICE I

(Termo de Consentimento Livre e Esclarecido)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

DOUTORADO

LINHA DE PESQUISA: CURRÍCULO E (IN)FORMAÇÃO

GRUPO DE PESQUISA EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIAS (GEC)

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado(a),

Você está sendo convidado como voluntário a participar da pesquisa intitulada “O Fascínio e a Espetacularização como Pedagogias Corporais no *World of Warcraft*”. A referida pesquisa tem como objetivo analisar nas criações corporais e nas relações dos personagens do *World of Warcraft*, processos de fascínio e espetacularização do corpo como parte da construção de pedagogias corporais.

Com os resultados desta pesquisa se pretende auxiliar na compreensão dos jogos *online* como espaços profícuos para produção do conhecimento e o corpo virtual como ‘dispositivo’ de experiências sociais nas redes e conseqüentemente de aprendizados e para a formação de si, ao qual chamamos de Pedagogias Corporais. Para a coleta de dados da pesquisa utilizaremos como técnicas a observação participante das partidas de *World of Warcraft*, e a entrevista com roteiro semi-estruturado com os sujeitos do estudo.

Este documento serve como solicitação para que conceda individualmente uma entrevista. Em qualquer tempo será esclarecido sobre a pesquisa em qualquer aspecto que desejar. Reitero a total liberdade em recusar sua participação em qualquer momento desta pesquisa haja visto o seu caráter voluntário.

O pesquisador manterá a identidade do entrevistado e absoluto sigilo e tem a garantia de que todo o material cedido pelo sr(a) será de uso exclusivo a essa pesquisa de cunho estritamente acadêmico.

Eu, _____ declaro que fui informado (a) dos objetivos da pesquisa acima de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. O pesquisador, professor Julio Cesar Gomes Santos certificou-me de que todos os dados desta pesquisa serão confidenciais. Em caso de dúvidas poderei contactar o próprio pesquisador ou o seu orientador.

Declaro que concordo em participar desse estudo. Recebi uma cópia deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Pesquisado(a):

Pesquisador: Prof. Ms. Julio Cesar Gomes Santos

Salvador, ____ de _____ de 2015

APÊNDICE II

(Roteiro Semiestruturado para Entrevista Preliminar – Perfil dos entrevistados)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

DOUTORADO

LINHA DE PESQUISA: CURRÍCULO E (IN)FORMAÇÃO

GRUPO DE PESQUISA EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIAS (GEC)

Roteiro Semiestruturado para Entrevista Preliminar – Perfil dos entrevistados.

- 1) Nome Completo:
- 2) Idade:
- 3) Profissão:
- 4) País/ Estado/Cidade:
- 5) Avatar ou Personagem?
- 6) Quanto tempo mais ou menos você joga *World of Warcraft*?
- 7) Quantos personagens ativos e não ativos você tem no *World of Warcraft*?
- 8) O nível mais alto de seu personagem?
- 9) Já jogou outro MMO? Quais? E qual a diferença do *World of Warcraft* para os outros?
- 10) Questões sobre a construção corporal de seu personagem são importantes para você?
- 11) Você acha que questões sobre a aparência e desempenho de personagens no *World of Warcraft* são importantes para as relações no jogo?

APÊNDICE III

(Roteiro Semiestruturado para Entrevista – Para a Pesquisa)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

DOUTORADO

LINHA DE PESQUISA: CURRÍCULO E (IN)FORMAÇÃO

GRUPO DE PESQUISA EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIAS (GEC)

Roteiro Semiestruturado para Entrevista – Para a Pesquisa

- 1) Que elementos você poderia destacar, que lhe influenciaram (e influenciam) na construção da representação corporal de seu personagem?
- 2) O que você acha do processo de criação corporal de personagens no *World of Warcraft*?
- 3) Dentro do que chamamos de fascínio (sedução), como você vê e classifica a possibilidade de criação e customização de personagens no *World of Warcraft*?
- 4) Pensando na noção de corpo/aparência e como isso é visto e tratado na sociedade, é possível identificar essa mesma noção dentro da vida social do *World of Warcraft*?
- 5) É possível detectar 'padrões' ou categorias de beleza no ambiente de criação de personagens do *World of Warcraft*?
- 6) Quais as características corporais mais presentes nas representações corporais do *World of Warcraft*?
- 7) Já detectou em algum momento problemas com relação a escolhas corporais dos personagens no *World of Warcraft*?
- 8) Dentro do que chamamos de espetacularização do corpo como demonstrações de vigor, virilidade, força etc, em que medida esses são importantes no ambiente do *World of Warcraft*?
- 9) Você acha que no *World of Warcraft* exista uma cobrança, direta ou indireta, para a demonstração de desempenhos corporais dos personagens?
- 10) Você acredita que o desempenho e a performance corporal de um personagem no jogo

influencia no estabelecimento de relações com outros (ou grupos) no *World of Warcraft*?

- 11) Você acha que no *World of Warcraft* a aparência de um personagem pode ser também avaliado como parte de desempenho ou performance corporal social?
- 12) Qual a importância das experiências coletivas e seus respectivos aprendizados das representações corporais no *WoW* para o indivíduo?
- 13) Como se dá o ingresso de um jogador iniciante em uma guilda no *World of Warcraft* ?
- 14) No *World of Warcraft*, a aparência e desempenho exercem alguma influência para o acesso ou permanência numa Guilda?
- 15) Como você enxerga o caráter do trabalho produtivo dentro de uma Guilda no *World of Warcraft*?