

O LUGAR DO CORPO E DOS VÍNCULOS DOS JOGADORES DE WORLD OF WARCRAFT¹

THE PLACE OF BODY AND LINKS OF WORLD OF WARCRAFT PLAYERS

Ulisses Gustavo Pereira Pena²

Resumo

Este texto aborda o lugar do corpo nas práticas cotidianas de jogadores do jogo online World of Warcraft. Considera que na sociedade conectada convivem perspectivas de vivências que borram as bordas das interações presenciais e online. Aborda, a partir do arcabouço teórico-analítico de Huizinga, Callois, Kamper, Baitello, Cyrulnik, Contrera e Flusser, os estudos de comunicação em perspectiva cultural e destaca a noção de corpo físico carregado de símbolos e vinculado a outros corpos. A metodologia articula-se por pesquisa bibliográfica e observação dos jogadores para compreensão das imagens que muitas vezes restringem a capacidade de gerar vínculos. Relata a forma como os frequentadores dos ambientes digitais dos jogos online (MMORPG) vivenciam a experiência do corpo e chama a atenção para o corpo morto, transformado em imagens nas superfícies de telas contemporâneas.

Palavras-chave: World of Warcraft. Jogos. Corpo. Vínculo Comunicativo. Ecologia da Comunicação.

Abstract

This text seeks the place of the body in the daily practices of players of the online game World of Warcraft. It considers that in the connected society live perspectives of experiences that erase the edges of the interactions presencial and online. He approaches, from the theoretical-analytical framework of Huizinga, Callois, Kamper, Baitello, Cyrulnik, Contrera and Flusser, the studies of communication in cultural perspective and highlights the notion of a physical body loaded with symbols and linked to other bodies. The methodology is articulated by bibliographic research and observation of the players for understanding the images that often restrict the ability to generate links. It reports on how gamers in digital online gaming environments (MMORPGs) experience the body's experience and draw attention to the dead body, transformed into images on the surfaces of contemporary screens.

Keywords: World of Warcraft. Games. Body. Communicative Links. Communication Ecology

Do jogo ao game

Este texto se propõe a reunir elementos para compreensão do jogo e seu papel constitutivo da cultura, considerando-o como uma “forma significativa”, conforme fez Johan Huizinga em sua célebre obra *Homo Ludens*. Para complementar esse caminho até os dias atuais, recorreremos à

¹Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Vínculo e Corpo na Comunicação, do VI ComCult, Universidade Paulista, Campus Paraíso, São Paulo – Brasil, 08 a 09 de novembro de 2018.

²Mestre em Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero, docente da Universidade de Mogi das Cruzes - UMC e integrante do Grupo de Pesquisa Comunicação e Cultura do Ouvir. uligusspena@gmail.com

contribuição de Roger Caillois em sua obra *Os Jogos e os Homens*, na qual ele acrescenta novas contribuições ao pensar a relação do homem com os jogos como elemento social. Sendo assim, traçando uma relação do jogo “puro” em estado pré-cultural e a cultura game dos jogos contemporâneos.

O jogo se define assim:

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

Uma definição demasiadamente resumida para uma obra tão rica, na qual Huizinga mesmo prefere não encerrar o assunto delimitando um espaço definitivo para o jogo. Porém, essa definição introdutória nos ajuda a entender o pensamento desse autor. O autor tinha por objetivo, em seus estudos mais desenvolvidos (*Homo Ludens*), integrar o conceito de jogo na cultura.

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

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

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

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

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

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

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

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

Do mesmo modo, o autor vê nos mitos uma “imaginação” do mundo exterior. Porém, mais elaborada, diferentemente do que se pode observar nas palavras isoladas (fala e linguagem). No mito, procura-se dar conta do mundo dos fenômenos, por meio da atribuição

de fundamentos sagrados. Sob a mitologia paira um espírito fantasista que “joga no extremo limite entre a brincadeira e a seriedade” (HUIZINGA, 2000, p. 8).

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

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

O jogo é diametralmente oposto à seriedade, mas este contraste não é decisivo, muito menos imutável, uma vez que certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias.

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

Devemos limitar-nos ao seguinte:

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

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

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

Em Caillois (2017), quando o segredo, a máscara e o disfarce comprem uma função sacramental, podemos estar certos de que aí não há jogo, mas instituição. Para ele, o jogo não é desprovido de interesse material, muito pelo contrário, o que, para o bem ou para o mal, tem

papel relevante na economia e, por consequência, na vida cotidiana de vários povos, sobre várias formas. Acredita que a relação de azar e lucro é vital (CAILLOIS, 2017).

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

O jogo, segundo Caillois, é ocasião de gasto total: “de tempo, de energia, de destreza e muitas vezes de dinheiro, para a compra dos acessórios ou para eventualmente pagar o aluguel do local” (CAILLOIS, 2017, p. 25). Os profissionais que participam dos jogos como forma de ganhar a vida devem se preocupar com salários, ou percentagens e bônus, não podem ser considerados jogadores, ainda que participantes ávidos, sujeitos ao sagrado. Pois, neste contexto, são trabalhadores. São forçados a participar eliminando umas das características mais importantes do jogo, a espontaneidade. Caillois destaca que só existe jogo quando os jogadores querem jogar e jogam. “Só se joga se se quiser; quando e o tempo que se quiser. Isso significa que o jogo é uma atividade livre. É, além do mais, uma atividade incerta. A dúvida acerca do resultado deve permanecer até o fim” (CAILLOIS, 2017, p. 27).

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

Jogar o jogo consiste na nossa percepção, na necessidade de cultivar vínculos, de inventar (criar) imediatamente uma resposta que é livre – dentro dos limites das regras. É verdade que alguns jogos “não” envolvem regras, não em termos fixos ou rígidos, como ao brincar de boneca ou soldado, por exemplo. Em geral, para Caillois (2017), existem modos de jogos que supõem uma livre improvisação e cujo atrativo principal é o gozo de desempenhar papéis, o fingir ser alguém ou algo; paradoxalmente, aqui a ficção e o sentimento de como substituir a regra desempenhar exatamente a mesma função. “Em si mesma regra cria uma

ficção” (CAILLOIS, 2017, p. 28). Sempre que o jogo consiste em uma imitação da vida, tem-se consciência de que a conduta mantida é simulação, uma simples mímica. Essa consciência da irrealdade radical do comportamento adotado afasta da vida normal (CAILLOIS, 2017). Assim, os jogos não são regulamentos ou fictícios. São, antes, ou regulamentos ou fictícios. Um exemplo são as crianças fingindo que sabem jogar um jogo de damas, ou seja, um esboço de um divertido simulacro.

Para o autor, a discussão a respeito da natureza, denominador maior de todos os jogos, evidencia sua diversidade desse universo.

World of Warcraft: um jogo contemporâneo

Ao longo dos anos é inegável que enquanto processo de comunicação, os jogos foram transformados em produtos midiáticos. Sem dúvida, uma indústria considerada uma das maiores do mundo, ficando atrás apenas da bélica e da farmacêutica. Consolidando-se como o maior segmento de entretenimento no mundo. É importante acentuar que estimativas do mercado indicam este jogo como sendo uma das maiores plataformas de MMO no mundo nos últimos anos. Isso denota a grande adesão de jogadores pelos cinco continentes e nos falam da grandeza do objeto de estudo. Agora se inclui o objeto de estudo deste artigo: o jogo chamado World of Warcraft, que está entre os chamados jogos de MMORPG (Massively Multiplayer On-Line Role-Playing Games); foi o primeiro a conseguir reunir o maior número de usuários jogando simultaneamente, gerando uma grande rede e comunidade ao entorno. World of Warcraft é um jogo online no qual jogadores assumem papéis de heróis – no sentido lírico – para explorar um mundo virtual baseado no conto Senhor dos Anéis, escrito por J. R. R. Tolkien em 1937, e em uma gama de outras sagas mitológicas. Trata-se de um RPG online massivo. Seus jogos congêneres são denominados MMORPGs por comportarem um grande número de jogadores simultaneamente e dividindo o mesmo espaço e tempo.

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

A interpretação de papéis também significa que o jogador desempenha um personagem dentro do universo de fantasia do jogo. O quanto se incorpora é/seria escolha de cada usuário.

Alguns jogadores constroem todo um histórico para seus personagens e adotam características únicas para incorporar seus heróis, como no teatro ou uma novela, como é a proposta dos jogos de RPG.

No universo de Warcraft, duas grandes facções se rivalizam. De um lado está a Aliança, que engloba os humanos, os anões, os gnomos, os elfos noturnos, os draenei (homens dragão) e os worgens (lobisomens). De outro, temos a Horda, forjada pelos orcs, os trolls, os taurens (centauros), os renegados, os elfos sangrentos e os goblins. Os Pandaren encontram-se entre estas raças opostas. Em nome do equilíbrio, eles podem se juntar a qualquer uma das facções. Em resumo, em um MMORPG, cada participante interpreta um personagem único em um mundo persistente compartilhado por milhares de outros jogadores.

E é dentro desse círculo mágico de World of Warcraft que convidamos o leitor a criar seu personagem e nos acompanhar nesta quest – missão dentro do jogo. Que é compreender os vínculos e o lugar do corpo dos frequentadores desse universo.

O Corpo

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

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

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

As imagens invadem nossa existência, projetando-nos em uma dimensão virtual, na qual o corpo e seus sentidos e linguagens são substituídos por imagens provenientes das máquinas. Corpos e imagens dissociam-se e condenam o contato a distância. Reivindica-se, assim, uma

atenção para entender o corpo e o seu lugar. Kamper (2016), aliás, já percebia a relação conflituosa entre imagem e o corpo:

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

Em um de seus textos, Kamper diz: “Tendo em vista que quase ninguém é capaz de resistir ao medo do vazio, daí deriva a sucessão circular de substitutos que procura supri-los com uma aceleração crescente de substituição” (KAMPER, 2002a). O autor fala dos corpos preenchendo ambientes que, por conseguinte, se constituíram visuais e assim tornando-se imagens para serem projetadas. Ele faz distinções sobre o corpo vivo – Leib e o corpo morto – Körper, esse último para ele representa o homem moderno: a imagem nula ou superficial. Esse antropólogo considerava o corpo morto, no sentido de cadáver como natural e original. O corpo vem do latim corpus. “A medicina, por exemplo, é antes um fator de mortificação do corpo, ao passo que a civilização é somente uma breve, embora devastadora, fase da longa história do corpo” (KAMPER, 2002b).

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

Mas o corpo se cansa, é mortal, precário e é determinado como sexo, no duplo sentido. O autor considera que esse corpo tem na morte e na sexualidade duas fraquezas fundamentais, uma carga de angústia primordial. Ao longo da história, a civilização lidou com isso, adotando uma única estratégia: “a transformação do corpo (transitório) em imagem (eterna)” (KAMPER, 2002b, p. 8). Esta, por sua vez, tornou-se cada vez mais acessível e potencializada pela terceira revolução (eletrônica), “como resposta na multiplicidade de formações simbólicas e sintomáticas do corpo” (KAMPER apud BAITELLO JUNIOR, 2014).

Isso demonstra que algo decisivo foi modificado:

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

O que seria ponto pacífico no que tange à relação do corpo e da alma no orfismo é que o primeiro seria uma sepultura da segunda, o célebre binômio sôma-sêma (DECOTELLI, 2015). Para Kamper, esse estatuto da imagem tem hoje sérios e profundos desdobramentos, pois os indivíduos aceitam “perder suas corporalidades multidimensionais” (KAMPER, 2002c), o corpo vivo. Um corpo agora condenando a apenas existir na tela como imagem superficial.

Quel Corps?

Kamper (2016), em um dos textos de seu livro *Mudança de Horizonte: o Sol Novo a Cada Dia Nada de Novo sob o Sol, Mas...*, comenta: O escandaloso é todos os envolvidos acreditarem saber o que é o corpo, imagem e o ser humano. Contudo, poucos têm uma ideia do empreendimento em que estão de fato implicados. Reina um novo esquecimento do esquecimento, disfarçado de teoria avançada (KAMPER, 2016, p. 72).

Baitello Junior (2014), ao narrar também a violência gerada pelas imagens do nosso tempo, diagnostica os corpos como sequelas, dentre elas podemos destacar:

a) Corpo-bomba: o corpo que se sacrifica por seus deuses. É o corpo concebido de forma mítica, a semelhança e imagem dos deuses. Fato que submeteu o corpo à domesticação e civilização: “Cabia assim superá-los em condição material e visível, cabia torná-lo inefável e invisível, imaterial como os deuses. Ou então destruí-los, transformando-o em imagem, construindo um corpo in effigie” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 80).

b) Corpo-química: o corpo biológico fabricado lentamente pelo acaso da evolução. Um corpo programado pela linguagem de forças bioquímicas desse corpo, em que a vontade se submete a tal condição. Tudo nesse corpo é regido por ela e seu laboratório. A história se reduz a uma complexa sequência de reações químicas (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 82).

c) Corpo-máquina: este corpo não é fabricado por forças divinas, evolutivas, agentes externos quaisquer ou algo que o valha, mas sim pelo homem (não que esses elementos não estejam presentes). É a fabricação de um corpo funcional, que existe para atender uma demanda. Contudo, as máquinas estão sujeitas ao desgaste e ao descarte, condicionando esse

corpo a pensar tão somente teu cenário presente, sem uma ideia de futuro, por estar destinado à obsolescência, não como o corpo vivo que é finito, mas como produto de uma época.

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

e) Corpo-imaterial: ou corpo software, é reflexo da imaterialidade e da miniaturização, característica da última revolução industrial. “Escalada da abstração”, não coisas que se valorizam mais que coisas (FLUSSER apud BAITELLO, 2008, p. 108). Diante desse desenvolvimento, somos já em muitos momentos e situações não corpos ou corpos imateriais, reduzidos a linhas, a um único ponto em algoritmos (atualmente), quando não somos presença desejável, como consumidor, contribuinte.

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

g) Corpo-invisível: um corpo que só se vê quando é visto – um corpo que é a imagem de um corpo. Um corpo vivo e tridimensional que foi negligenciado, que não se enxerga, não se sente e não se percebe. Fruto de realidades nulodimensionais. Esse é o atual terror da visibilidade (KAMPER, 2016). O programa da visibilidade parece ter atingido seu ápice. O que não é visível não é real. Somente o que tem uma imagem tem realidade. Enquanto a imagem do humano da modernidade provém de corpos mortos e seus derivados, o corpo vivo é o corpo invisível.

A tomada de consciência, a respeito de alguns dos diversos tipos de corpos analisados, indica que a nossa cultura utiliza os corpos de uma forma funcional. Isso implica dizer sobre a nossa dificuldade de pensar. É por isso que Kamper (2016) já alertava para “pensar com a cabeça quebrada”, propondo a necessidade de se pensar com o corpo, isto é, uma forma de pensamento e reflexão que considere o corpo vivo.

Vínculos e encantamentos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jogando World of Warcraft

Quando se está jogando World of Warcraft, qual é o lugar dos vínculos e dos corpos? Não que pretensamente como um GPS, tal localização possa ser precisada, mas é possível observar com base em tudo que foi dito até aqui, algumas possíveis condições. Para tal, temos como objeto de estudo um caso da jogadora Tribeca, que teve grande repercussão midiática e, surpreende ao oferecer seu corpo fisiobiológico em troca de um item presente no jogo. Esse exemplo busca colaborar para a compreensão da condição do corpo e dos vínculos dos jogadores de World of Warcraft. Vejamos:

Uma jogadora (e aqui a mesma se identifica como cisgênero), conhecida por Tribeca, (nome com que ela prefere ser reconhecida mesmo fora do jogo), oferece seu corpo físicobiológico/concreto para sexo, independentemente de quem seja a pessoa, como objeto de troca para aquisição de um item que só pode ser obtido e usufruído dentro do ambiente online do jogo. Ela fez o anúncio inusitado no fórum oficial do próprio jogo. Destaca-se o seguinte:

“(...) I play a level 70 night elf druid and would prefer someone who is into roleplaying (I have a costume!)...”.

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

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

Quando a jogadora Tribeca oferece seu corpo-bio-físio em troca de um item que só tem utilidade dentro do jogo, parece evidenciar que sua empatia com sua imagem de corpo toma o lugar do próprio corpo, corporificando uma relação viva entre o homem e seus símbolos, revelando para além do corpo imagem uma violência contra o corpo. A transformação de uma pessoa complexa e seu corpo vivo em imagem, cuja condição é a perda da propriocepção, a perda da percepção do corpo, fenômeno observado por Baitello Junior (2014), destacando que corpos de imagens e imagens de corpos são a mesma coisa. Vivendo uma abstração, um corpo sem matéria, massa e volume. Assim, pode-se dizer também que o corpo é moldado pela e para a cultura que existe imbricada em World of Warcraft. Concomitantemente ao corpo vivo, invisível, a jogadora vivencia um corpo-prótese, de um ser humano que passa a girar ao redor da técnica e aos aparatos que permitem a conexão com o jogo, como prótese dos aparatos; comandado por máquinas, substituindo o corpo pela descorporificação. Ao passo que denota também um corpo-bomba, que se faz a imagem e semelhança dos deuses, lembrando que deuses são entidades titânicas como o jogo, pode-se apresentar. Assim, Tribeca “explode” – destrói – o corpo vivo para transformá-lo em imagem. As reações químicas nesse sentido contribuem para a construção desse corpo que é corpo-químico também, devido à liberação de dopamina durante o jogo e às reações provocadas de imagens produzidas pela determinação das células, células que pertencem a um corpo-vivo.

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

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

O corpo sempre ocupou um lugar na cultura e jogar World of Warcraft produz cultura. Como produto dessa cultura, sofre as alterações impostas por esses ambientes.

No corpo, sempre residiram as marcas da cultura, do imaginário que retroage sobre a própria dimensão biológica, no qual o corpo ganha significados e passa a portar símbolos poderosos capazes de transformá-lo. Hoje falamos de um corpo-imagem, que negligencia o corpo vivo, produto de uma sociedade imagética e iconofágica, que encontra nos ambientes digitais e nas imagens de seus avatares refúgio para suprir seus déficits. Contra a falta de algo, produzimos mais imagens (BAITELLO JUNIOR, 2014).

Como proposto por Platão, talvez sejamos almas vagando de corpo em corpo; mas esse corpo não é mais um invólucro fixo da alma, e sim uma forma transitória de vida e realidades. Estaria nosso corpo no estágio descrito por Flusser (2017) ao dissertar sobre a oposição entre matéria e forma? Para ele, a palavra matéria resulta da tentativa dos romanos de traduzir do latim o termo grego hylé, referiam-se à madeira estocada nas oficinas dos carpinteiros (FLUSSER, 2017). Tratava-se, para eles, de encontrar uma palavra que pudesse expressar oposição em relação ao conceito de forma. Hylé significava algo amorfo.

Retomemos Dietmar Kamper ao dizer sobre a heresia dos que pensam saber algo sobre o corpo, e este artigo propõe pensar o que o autor diz: “Um corpo condenado a apenas existir na tela” (KAMPER, 2002c, p. 3). Afinal, não existe um só corpo, uma única acepção. Por se tratar de um atributo da cultura humana intervir sobre a vida social e biofísica do próprio

homem, todos os produtos do imaginário humano sempre possuíram uma ascendência sobre aqueles imperativos do corpo que devem ser domesticados, modificados ou até suprimidos pelas regras da própria cultura (Baitello, 2014, p. 75).

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

Referências

- BAITELLO JÚNIOR., N. **A era da iconofagia: reflexões sobre a imagem, comunicação, mídia e cultura**. São Paulo: Paulus, 2014.
- _____. **Corpo e imagem: comunicação, ambientes e vínculos**. In: RODRIGUES, D. (Org.). Os valores e as atividades corporais. São Paulo: Summus, 2008. p. 95-112.
- _____. **O pensamento sentado. Sobre glúteos, cadeiras e imagens**. São Leopoldo: Unisinos, 2012.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Trad. Maria Ferreira. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.
- CONTRERA, M. S. **Mediosfera. Meios, imaginário e desencantamento do mundo**. São Paulo: Annablume, 2010.
- _____. **Vínculo**. Palestra proferida no grupo de pesquisa Comunicação e Cultura do Ouvir. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 9 nov. 2017.
- CYRULNIK, B. **Do sexto sentido. O homem e o encantamento do mundo**. Trad. Ana Rabaça. Lisboa: 1997.
- _____. **Os alimentos do afeto**. São Paulo: Ática, 1995.
- DECOTELLI, A. M. **O corpo e sua função condicional no Fédon de Platão**. **Contemplação**, v. 12, p. 81-95, 2015. Disponível em: <<http://fajopa.com/contemplacao/index.php/contemplacao/article/download/84/86>>. Acesso em: 13 jul. 2018.
- FLUSSER, V. **O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação**. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Ubu Editora, 2017. 61
- _____. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KAMPER, D. **Corpo**. Biblioteca do CISC, 2002a. Disponível em: . Acesso em: 19 jul. 2018.
- _____. **Imagem**. Biblioteca do CISC, 2002b. Disponível em: . Acesso em: 19 jul. 2018.
- _____. **Mudança de horizonte: o sol novo a cada dia, nada de novo sob o sol, mas...** Trad. Danielle Naves de Oliveira. São Paulo: Paulus, 2016.
- _____. **O corpo vivo, o corpo morto**. Biblioteca do CISC, 2002c. Disponível em: . Acesso em: 19 jul. 2018.
- RODRIGUES, D. (Org.) **Os valores e as atividades corporais**. São Paulo: Summus, 2008.