

**CORPOS VIRTUAIS E ONDE HABITAM
EXPRESSÃO, VÍNCULO E SOCIALIZAÇÃO EM MUNDOS VIRTUAIS¹**

**VIRTUAL BODIES AND WHERE THEY LIVE
EXPRESSION, BONDS AND SOCIALIZATION IN VIRTUAL WORLDS**

Luiz Armando de Moura²

Resumo

Trata-se de uma investigação acerca dos modos nos quais as pessoas socializam dentro de ambientes digitais de socialização - sobretudo em jogos eletrônicos com conexão à internet. O objetivo é observar esses ambientes culturais criados em games, que funcionam em lógicas temporais e espaciais diferentes de nossas interações presenciais. Mostra-se necessário, então, perceber como a existência nesses ambientes virtuais permite a criação de vínculos e como estes são estabelecidos e mantidos. Videogames são muito presentes na vida de um número crescente de pessoas, e escolhemos na trajetória de desenvolvimento dessa mídia focar nos jogos multijogador online e nos que usam o movimento do corpo humano como comandos para o jogo, de modo a trazer parte do conceito necessário para análise da plataforma VR Chat, na qual pessoas podem criar mundos, experiências e avatares com praticamente nenhuma regulação. Traremos os conceitos de mídia terciária de Harry Pross e a escalada da abstração de Vilém Flusser para abordar uma problemática: Como funciona esse software em realidade virtual que transforma o corpo, os gestos e os movimentos em programações para serem lidas e interpretadas dentro da programação do jogo, abstraindo a fisicalidade do corpo em sua parte visual e sensorial, mas que pode ser utilizado para a melhoria dos vínculos da vida real, exercício do corpo, experimentação de fetiches e performance de gênero ao mesmo tempo que podem ser usados para isolamento e desumanização do próximo?

Palavras chave: VR, jogo, abstração, ambientes

Abstract

This is an investigation into the ways in which people socialize within digital socialization environments - mainly in electronic games with an internet connection. The objective is to observe these cultural environments created in games, which work in logical temporally and spatially different from our face-to-face interactions. Then, to understand how existence in these virtual environments allows the creation of bonds and how these are defined and maintained. Video games are very present in the lives of a growing number of people, and we chose the development path of this medium with a focus on online multiplayer games and those that use the movement of the human body as commands for the game, in order to bring part of the concept necessary for analysis of the VR Chat platform, where people can create worlds, experiences and avatars with virtually no regulation. We will bring Harry Pross's concepts of tertiary media and Vilém Flusser's escalation of abstraction to address a problem: How does this software work in virtual reality that transforms the body, gestures and movements into programming to be read and interpreted within the programming of the game, abstracting the physicality of the body in

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Mídias terciárias: o humano capturado pela rede midiática”, do VIII ComCult, Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação (FAPCOM), São Paulo – Brasil, 16 a 18 de novembro de 2023. mrs

² Doutorando em Comunicação e Semiótica, PUC-SP, luizmoura8@gmail.com

its visual and sensorial part, but which can be used to improve real-life bonds, exercise the body, experiment with fetishes and gender performance at the same time as it can be used for isolation and dehumanization next?

Keywords: VR, game, abstraction, environments

Introdução

Jogos eletrônicos provocam fascínio em pessoas ao provocar um processo complexo de associação entre o gesto de apertar um botão e a exibição de uma animação projetada por uma tela como um resultado direto do movimento corporal realizado. Quando um comando - ou input - é exercido pelo pressionar de um botão, algo na projeção visual da tela se modifica como consequência.

Com a expansão dos meios de comunicação, especificamente os meios chamados terciários, foram desenvolvidos jogos eletrônicos que funcionam a partir da conexão à internet. Um exemplo são os MMORPGs.

O termo MMORPG é acrônimo do termo massively-multiplayer online role playing game. Como sugerido pelo nome, jogadores têm em suas telas os resultados diretos dos inputs de outras pessoas - muitas vezes milhares delas - ao mesmo tempo em que exercem seus próprios. Nesses jogos, os avatares navegam por mundos virtuais complexos, coexistindo e exercendo presença nesses espaços que, em essência, não existem de fato.

Desde sua popularização nos anos 90 com o estrondoso lançamento do game Neverwinter Nights em 1991, os MMORPGs se proliferaram pela internet afora, criando uma economia própria. O público para essas experiências é imenso, com jogos atingindo marcas de mais de um milhão de pessoas jogando simultaneamente, como é o caso de Lost Ark, lançado na plataforma online Steam em Fevereiro de 2022.



Imagem de divulgação de Lost Ark, presente na página do jogo na plataforma Steam, disponível em: https://store.steampowered.com/app/1599340/Lost_Ark/ (Acesso em: 21 de Dezembro de 2023)

Ao mesmo tempo que o gênero de MMORPGs se desenvolvia, existiam desenvolvedoras de consoles e videogames que buscavam expandir a relação entre o corpo da pessoa que está jogando e o jogo em si, exigindo movimentos amplos como inputs ao lado do apertar dos botões.

Em 2006, o Nintendo Wii chegava às lojas, trazendo uma intenção direta de utilizar movimentos corporais mais amplos como os gatilhos para as animações projetadas no ecrã. O jogo Wii Sports vinha junto com o pacote do console eletrônico, oferecendo experiências de simulação de esportes que exigiam movimentos do corpo. Uma dessas é um modo de simulação de uma quadra de tênis, e a proposta era a de movimentar o controle como se fosse uma raquete de tênis. Ao fazer isso, um avatar virtual animado é projetado acompanhando esse movimento. Caso a imagem virtual da bola de tênis esteja dentro de um determinado alcance desse avatar, ela é “rebatida” dentro do jogo com sucesso.

O Nintendo Wii foi um sucesso de vendas e revolucionou a história dos videogames, com a maioria dos consoles a partir de então adotando, em maior ou menor grau, o movimento corporal como um comando para realizar uma ação na tela.

Eis que surge o foco no presente artigo: VR Chat, uma experiência criada com foco em realidade virtual.

Na página da Steam por meio da qual os usuários podem acessar gratuitamente o VR Chat, a descrição presente é:

Imagine um espaço repleto de possibilidades ilimitadas.

Passe a tarde lutando em caças antes de relaxar em uma casa na árvore que existe flutuando em uma nebulosa. Faça um novo melhor amigo enquanto explora uma mansão mal-assombrada, pouco antes de jogar cartas com um robô, um alienígena e um lobo de quase dois metros e meio de altura.

No VRChat, existem centenas de milhares de mundos, milhões de avatares – todos criados pelos usuários. Não importa o que você goste, há um espaço no VRChat para você. E se não houver, daremos a você as ferramentas para tornar seu sonho realidade.³

Uma das descrições presentes na página inicial do site oficial hello.vrchat.com já salientam o efeito da experiência nos seus jogadores:

Por que você deve se juntar ao VRChat:

Interaja com pessoas de todo o mundo
Experimente a identidade experimentando novos avatares
Muitos usuários relatam que o VRChat ajudou a superar a ansiedade social
Crie amizades duradouras
Se expresse
Construa mundos e convide pessoas para eles
Jogue e divirta-se⁴

³ No original:

Imagine a space filled with limitless possibilities.

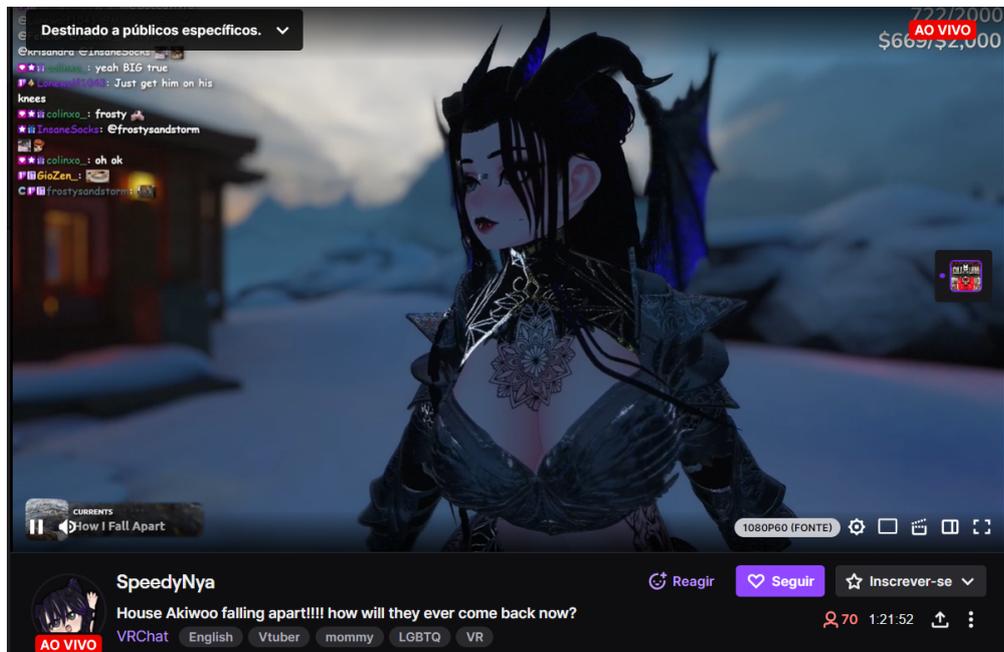
Spend your afternoon dogfighting in fighter jets, before winding down in a treehouse that exists floating in a nebula. Make a new best friend while exploring a haunted mansion, right before playing a hand of cards with a robot, alien, and eight-foot tall wolf.

In VRChat, there are hundreds of thousands of worlds, millions of avatars – all created by the users. No matter what you're into, there's a space in VRChat for you. And if there isn't, we'll give you the tools to make your dream a reality. (Disponível em <https://hello.vrchat.com/>. Acesso em 20 de Dezembro de 2023)

⁴ No original:

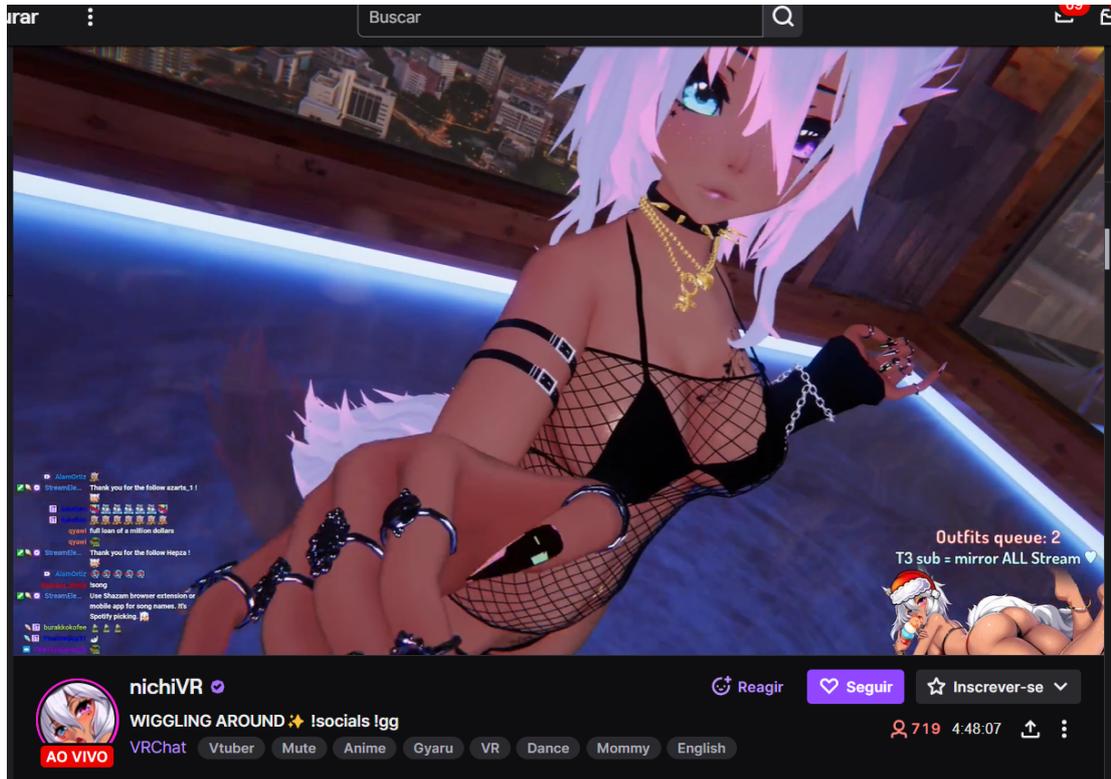
Why You Should Join VRChat:

Pode ser dito que o VR Chat tem um foco no aspecto da socialização, citando o jogo como uma ferramenta benéfica na superação de ansiedade social em muitos de seus jogadores, alegando que o exercício da socialização nos diversos mundos virtuais leva a uma extensão dessas interações para o mundo real. Outro foco aparente em ambos os textos é a auto expressão e a experimentação com diferentes identidades. Isso fica evidente em outra parte da página inicial na qual os avatares são descritos como “(sic) cosplay, mas em realidade virtual.”



Interact with people all over the world
Experiment with identity by trying new avatars
Many users report that VRChat has helped overcome social anxiety
Create long lasting friendships
Express yourself
Build worlds and invite people to them
Play and have fun (Disponível em <https://hello.vrchat.com/>. Acesso em 20 de Dezembro de 2023)

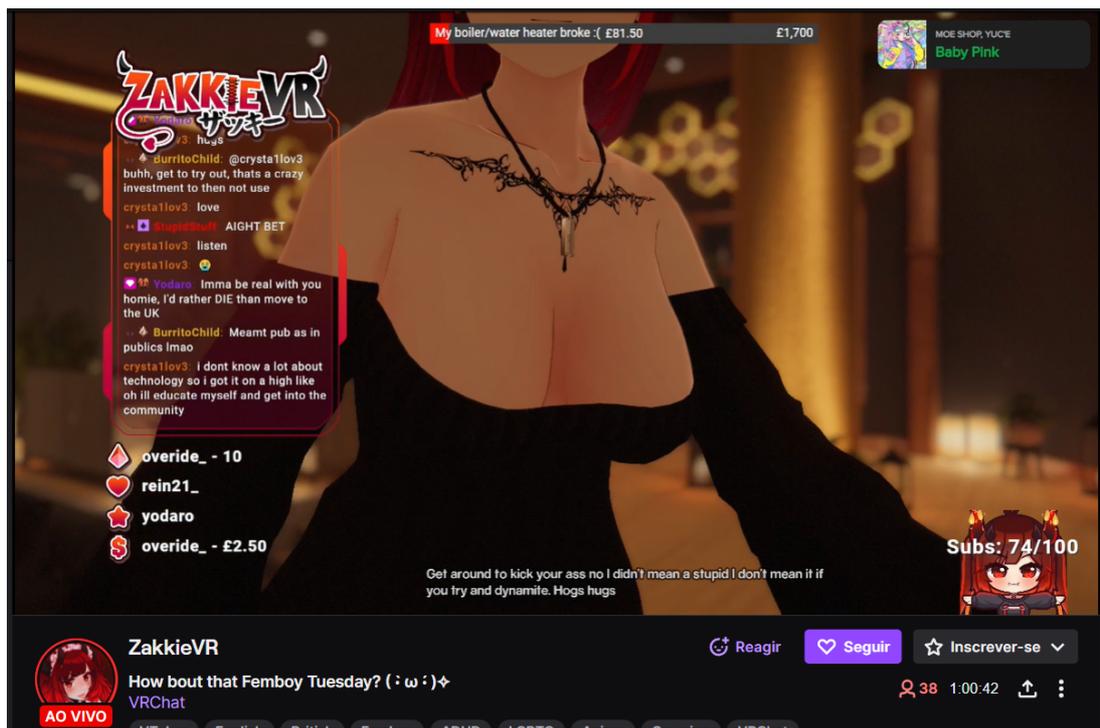
Outra característica muito presente nos textos é a ideia da liberdade que os usuários têm na criação desses modelos tridimensionais de avatares ou mundos.



Print tirado de uma live de VR Chat sendo transmitida na plataforma Twitch por nichivR, criadore de conteúdo.

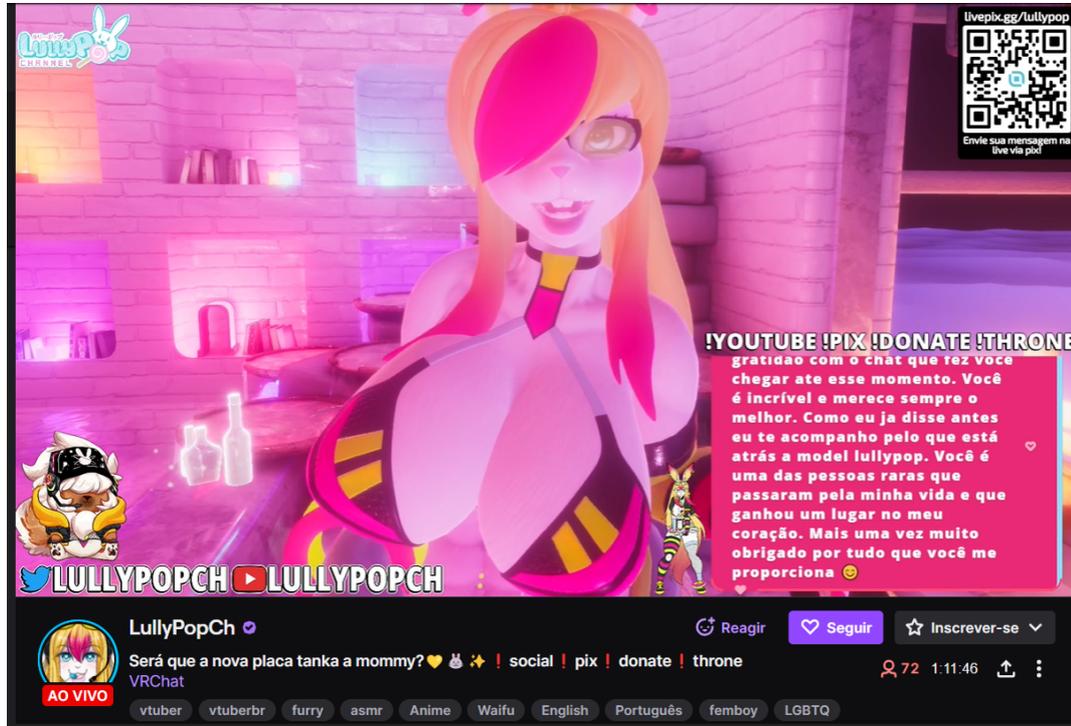
Durante o período de 2020 a 2022, período de extenso isolamento social por conta da pandemia do COVID-19, houve uma demanda adicional para experiências sociais dentro daqueles chamados meios terciários, caracterizado, entre outras coisas, pela anulação do espaço e do tempo. Dentro de suas casas, incentivadas a restringir qualquer tipo de contato presencial ao máximo, a internet se tornou a principal fórmula de comunicação. Diversas esferas da vida cotidiana que eram presenciais foram readequadas aos meios terciários, e não ficaram de fora aquelas que dizem respeito ao lazer, ao jogo e ao contato social. Nesse tempo, o termo metaverso se tornou muito utilizado em tentativas - muitas pouco bem sucedidas - de definição de mundos virtuais nos quais pessoas podem se conectar e realizar diferentes atividades ao mesmo tempo, dividindo o mesmo espaço virtual mesmo que isolados

socialmente. Nesse grande debate acerca da nova palavra do momento, seu significado se alterava de acordo com a percepção dos interlocutores envolvidos, assim como os objetivos destes, tornando ainda mais difícil a definição de metaverso, dado que muitas das definições oferecidas nesse discurso se mostraram muitas vezes contraditórias, mal-intencionadas e/ou excessivamente vinculadas ao universo da ficção.



Print tirado de uma live de VR Chat sendo transmitida na plataforma Twitch por ZakkieVR, criadore de conteúdo.

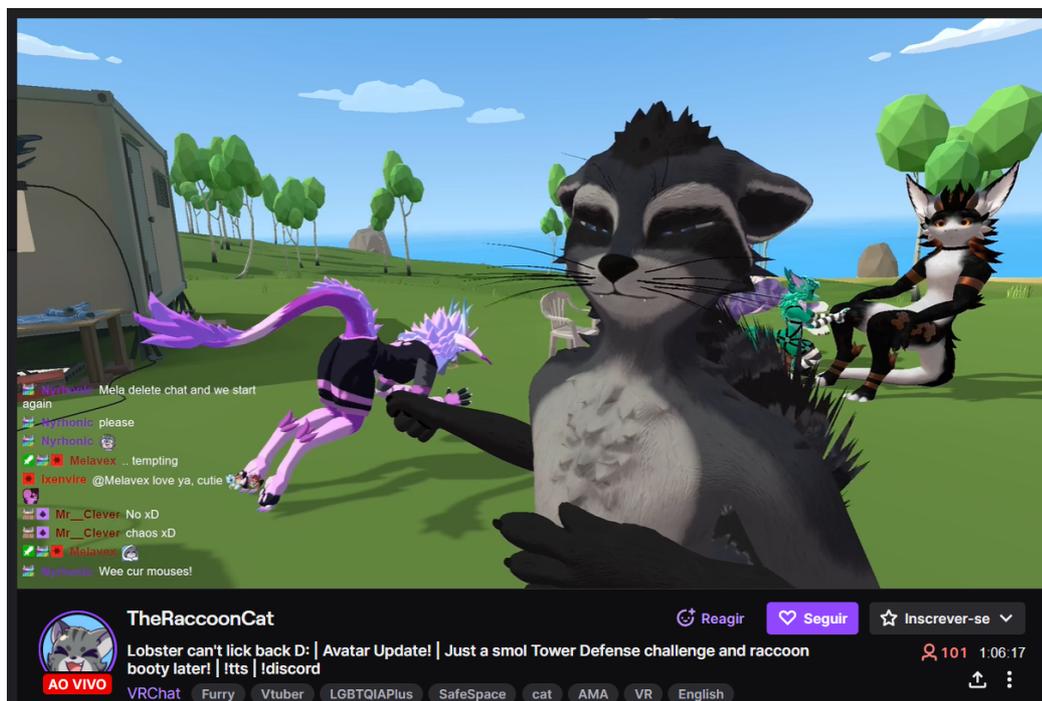
Nesse ambiente, as ambições em relação à escorregadia noção de metaverso eram tamanhas que a empresa anteriormente conhecida como Facebook mudou seu nome oficialmente para Meta. A mudança fora anunciada junto ao lançamento de um vídeo que consistia na prova conceitual de como seria a abordagem da empresa no desenvolvimento de sua própria plataforma virtual. Muitas outras empresas, celebridades, influencers e cidadãos fizeram apostas valiosas em outros potenciais metaversos, com uma quantidade substancial deles sendo pouco além de uma hipotética forma de lucrar com base em uma palavra da moda. Enquanto isso, o VR Chat se diferencia por evidentemente ser mais focado na imersão e expressão dos usuários, no lugar de uma expansão de espaços de trabalho.



Print tirado de uma live de VR Chat sendo transmitida na plataforma Twitch por LullyPopCh, criadore de conteúdo.

A descrição de “cosplay, mas em realidade virtual” é precisa por tratar cosplay não apenas como fantasias, mas como um jogo envolvendo uma complexa performance que, aqui, excede os limites do corpo físico e permite uma forma de expressão ilimitada dentro do que é possível fazer com softwares de modelagem em 3D. Basicamente, você pode ser o que quiser, se apresentar às pessoas da forma que quiser, em um espaço seguro de experimentação de gênero que é acolhedor para pessoas LGBTQIAP+ e possibilita que essas pessoas se expressem sem medo de muitas das represálias e violências que o mundo real representa, principalmente para pessoas transgênero e travestis.

Contudo, os ambientes virtuais do VR Chat também são grande parte do que faz com que cada vez mais pessoas utilizem a plataforma. Os mundos criados na plataforma se tornam reais dentro da percepção de quem joga. Há, por exemplo, um mundo que fora criado como memorial para uma pessoa que utilizava o VR Chat e veio a falecer.



Print tirado de uma live de VR Chat sendo transmitida na plataforma Twitch por TheRaccoonCat, criadore de conteúdo.

As formas mais de expressão escolhida pelos usuários do VR Chat são avatares usando a estética anime e também os modelos de animais antropomórficos - frequentemente dotados de seios com tamanhos avantajados, muito frequentemente impossíveis de existirem no mundo real.

Com o desenvolvimento da tecnologia de captura de movimentos, foram desenvolvidos hardware com capacidade de transformar em inputs reconhecíveis pelo VR Chat até mesmo gestos sutis. Com o equipamento correto, é possível conversar com pessoas no VR Chat utilizando linguagem de sinais, por exemplo.

Com tamanha liberdade de criação, como fica a relação do jogo com o corpo? Dependendo do equipamento disponível, seu corpo pode se tornar o controle, o que faz com que muitas pessoas utilizem o VR Chat não apenas para socialização, mas para dançar, fazer exercícios físicos ou até engajarem em atividades sexuais com as outras pessoas. Tal plataforma traz à mente o conceito da Escalada da Abstração de Vilém Flusser. Nesse mundo virtual, as relações são mediadas por meio de tecno-imagens. Os mundos do VR Chat não são lugares reais, mas imagens que, com a imersão no meio, parecem reais. Contudo, a partir do

momento no qual são atribuídos significados e sentimentos a esses espaços compostos por camadas e camadas de programação, números, algoritmos, abstrações, para muitas pessoas eles se tornam reais.

O corpo e os gestos são transformados em comandos, que fazem com que as inúmeras camadas de programação os recomponham em imagens técnicas, transportando o espírito para um espaço nulodimensional. Porém, os músculos estão sendo utilizados para movimentar os avatares, mas estes são apenas modelos também compostos por números em linhas, apesar de se movimentarem como o corpo real. Para muitos, a expressão do VR Chat pode soar mais genuína do que aquela que é performada no dia a dia. Além do já citado atrativo de ajudar pessoas a superar ansiedade social, fazendo dessa abstração total do espaço e do corpo uma coisa benéfica para relações e interações nos meios primários.

Referências

BAITELLO JUNIOR, Norval. A era da iconofagia. São Paulo: Paulus, 2014.

_____. O pensamento sentado. São Leopoldo, RS: Unisinos, 2012.

_____. O tempo lento e o espaço nulo. Mídia primária, secundária e terciária. Artigo disponível em: <<http://goog.gl/t6jWgH>>. Acesso em 15 de Junho de 2023 c.

_____. A serpente, a maçã e o holograma: esboços para uma teoria da mídia. [S.l.]: São Paulo: Paulus, 2010.

_____. A carta, o abismo, o beijo: os ambientes de imagens entre o artístico e o midiático. [S.l.]: São Paulo: Paulus, 2018.

BAITELLO JUNIOR, Norval & WULF, Cristoph. Emoção e Imaginação: os Sentidos e as Imagens em Movimento. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2014.

CRUZ, Kelly Kalynka Damasceno. Diferenças cognitivas entre usuários de ciberespaço. 2008. 119 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

SOARES, Gabriel Theodoro. Cosplay : imagem, corpo, jogo. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013

JUUL, Jesper. Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. [S.l.]: Cambridge: MIT press, 2011.

MORIN, Edgar. O Método 4, as ideias. Rio Grande do Sul: Sulina. 2008.

PROSS, Harry. Estructura simbólica del poder. Barcelona: Gustavo Gili. 1980

_____. La violencia de los símbolos sociales. Barcelona: Anthropos. 1989.

PROSS, Harry & ROMANO, Vicente. Atrapados en la red mediática. Hondarribia: Argitaletxe. 2000.

RABELLO, Ana Cristina Bariani Bica. The hipermediatic communication of young communities: Ragnarok on-line case. 2006. 134 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

ROMANO, Vicente. Ordem cultural e ordem natural do tempo. Artigo disponível em: <http://goo.gl/cB5Oio>. Acesso em: 15 mai. 2019.

_____. El tiempo y el espacio en la comunicación: La razón pervertida. [S.l.]: Hondarribia: Argitaletxe Hiru., 1998.

_____. Ecologia de la comunicación. [S.l.]: Hondarribia: Argitaletxe Hiru, 2004.

SCHMITT, Augusto Salles. Vinculação e cultura emergente em jogos eletrônicos: análise midiática do ambiente da comunidade competitiva de Super Smash Bros. Melee. 2019. 98 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

YEE, Nick. Motivations of Play in MMORPGs. Artigo disponível em: <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>. Acesso em: 01 de Agosto de 2023

_____. The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. Artigo disponível em: <http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20MMORPG%20Demographics%202006.pdf>. Acesso em 01 de Agosto de 2023.