

O FASCÍNIO E A ESPETACULARIZAÇÃO COMO PEDAGOGIAS DO CORPO NO *WORLD OF WARCRAFT*

THE FASCINATION AND SPETACULARIZATION AS PEDAGOGIES
OF THE BODY IN WORLD OF WARCRAFT.

EL FASCINIO Y LA ESPECTACULARIZACIÓN COMO PEDAGOGIAS
DEL CUERPO EN EL *WORLD OF WARCRAFT*

Julio Cesar Gomes Santos¹
Edvaldo Souza Couto²

DOSSIÊ:

“CORPO, GÊNERO E SEXUALIDADE NA CIBERCULTURA: MODOS DE
CONHECER, PRÁTICAS DE SOCIABILIDADE E REDES EDUCATIVAS”

RESUMO

O artigo apresenta resultados de uma pesquisa que teve o objetivo de analisar construções de pedagogias corporais a partir de processos de fascínio e espetacularização do corpo nas representações dos personagens do *World of Warcraft*. O método usado foi o qualitativo, descritivo e analítico, realizado por meio de observação participante. As análises de conteúdo foram feitas a partir de informações obtidas por meio respostas a uma entrevista com roteiro de questões semiestruturado com um grupo de jogadores e na análise das imagens das representações corporais desses jogadores com contas no *World of Warcraft*. O argumento central é que no espaço do jogo *World of Warcraft*, norteados pela cultura da visibilidade, os jogadores produzem fascínio e espetacularização de si, por meio da espetacularização do corpo, em suas criações, relações e performances. Resultados apontam que, com esses processos, oportunizam a aquisição de capital social que os promovem no acesso a experiências sociais que suscitam aprendizados. O artigo conclui que mais do que render-se às ‘solicitações’ da cultura da visibilidade, a espetacularização do corpo, no jogo, mostra a necessidade de o indivíduo acessar experiências diferenciadas que geram aprendizados próprios na vivência social do corpo.

PALAVRAS-CHAVE

World of Warcraft. Jogos *On-line*. Representações Corporais. Fascínio do Corpo. Espetacularização do Corpo.

ABSTRACT

The article presents results of a study that aimed to analyze constructions of body pedagogies from fascination processes and spectacle of the body in the representations of the characters of *World of Warcraft*. This is a qualitative, descriptive and analytical study, conducted through participant observation. Analyses were made from information obtained through responses to an interview with semi-structured questionnaire with a group of players and also in the analysis of images of bodily representations of these players with accounts in *World of Warcraft*. The central argument is that the game *World of Warcraft*, guided by the culture of visibility, players produce fascination and spectacle of himself by the spectacle of the body in his creations, relationships and performance. With these processes, nurture the acquisition of capital that promote access to social experiences that promote learning. The study concludes that more than surrender to the 'requests' of visibility culture, the spectacle of the body in the game, shows the need of the individual to access different experiences that generate own learnings in social life of the body.

KEYWORDS

World of Warcraft. Online Games and Education. Body Representations. Fascination of the Body. Spectacularization of the Body.

RESUMEN

El artículo presenta los resultados de una investigación que tuvo por objetivo analizar las construcciones de pedagogías corporales, a partir de los procesos de fascinación y espectacularización del cuerpo en las representaciones de los personajes de *World of Warcraft*. Se trata de un estudio cualitativo, descriptivo y analítico, realizado a través de la observación participante. El análisis de contenido fue hecho a partir de las respuestas obtenidas en una entrevista semiestructurada realizada a un grupo de jugadores y también a partir del análisis de las imágenes de las representaciones corporales de esos jugadores con cuentas en *World of Warcraft*. El argumento central es que en el espacio del juego *World of Warcraft*, norteados por la cultura de la visibilidad, los jugadores producen fascinación y espectacularización de sí, a través de la espectacularización del cuerpo en sus creaciones, relaciones y actuaciones. Con esos procesos adquieren el capital social que los promueven en el acceso a las experiencias sociales que promueven, a su vez, aprendizajes. El artículo concluye que más que rendirse a las "solicitudes" de la cultura de la visibilidad, la espectacularización del cuerpo, en el juego, se muestra la necesidad del individuo de acceder a experiencias diferenciadas que generan aprendizajes propios en la vivencia social del cuerpo.

PALABRAS CLAVE

World of Warcraft; Juegos Online; Representaciones corporales; Fascinación del cuerpo; Espectacularización del cuerpo.

1 INTRODUÇÃO

Há muito tempo que o corpo deixou de ser um substantivo comum e passou a se tornar um símbolo cultural. Deixou de ser um mero dispositivo biológico, ganhou novos contornos teóricos e passou a pertencer às dinâmicas da linguagem. O triunfo do corpo em nossos dias é explicado nas maneiras como o comportamento analítico social sobre a carne e a pele se tornam determinantes para uma verificação relacional, ética e moral do indivíduo.

Enquanto dispositivo cultural o corpo se torna, também, um campo de ação formativa, passando do seu aspecto de passividade à característica de ativo em suas práticas sociais; ele mesmo produtor de conhecimentos. Com o advento da cultura das redes, o corpo se entrega ao processo de 'fragmentação' e desterritorialização e, determinado pelo fenômeno da cultura da visibilidade, passa a experimentar sensações e prazeres por meio da dissolução das narrativas de si cristalizadas em modos de ser unificadores, que falavam da completude do corpo, para gerir experiências corporais individuais e coletivas marcadas pelas incompletudes.

Um desses ambientes promissores à verificação dessas experiências culturais do corpo é a dos jogos on-line. O gênero *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) ganha destaque por promover ao indivíduo uma vida social virtual e tem no jogo *World of Warcraft* (*WoW*) um dos maiores expoentes por proporcionar um cotidiano social complexo, que por sua vez resulta em experiências sociais que podem ser entendidas como aprendizados, ou pedagogias corporais.

O *WoW* é um jogo que solicita uma dedicação incomum de seus jogadores por exigir elaborações minuciosas do perfil do personagem e estratégias relacionais com outros jogadores. O *WoW* 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.

Neste artigo apresentamos resultados de uma pesquisa em que os processos de fascínio e espetacularização de si, por meio da espetacularização do corpo nas representações dos personagens do *WoW*, para além das visibilidades, proporcionam a construção de pedagogias corporais. O objetivo foi analisar construções de pedagogias corporais a partir de processos de fascínio e espetacularização do corpo nas representações dos personagens do *World of Warcraft*.

O principal argumento é que no espaço do jogo *WoW*, norteados pela cultura da visibilidade, os jogadores vivem processos de fascínio e espetacularização de si, por meio da espetacularização do corpo, em suas relações, performances e desempenhos corporais e oportunizam a aquisição de capital social no acesso a experiências sociais diferenciadas que promovem diferentes aprendizados.

2 FASCÍNIO, ESPETACULARIZAÇÃO E PEDAGOGIAS CORPORAIS

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. Reconhecemos, portanto, os processos de fascínio e de espetaculari-

zação do corpo como eficazes estratégias de visibilidades para a construção de audiências de si e de aquisição de capital social como encantamento do outro pela estética corporal.

O que chamamos de fascínio do corpo está definido, e/ou ligado, por duas outras ações ou contextos: a de 'sedução' enquanto promotora de encantamento, de atração, de deslumbramento, também definida pelo exercício dinâmico de 'poder', na medida em que o que fascina também controla, subjuga, enfeitiça, domina (CORBIN; COURTINE; VIGARELLO, 2011). Mas o conceito de fascínio que pode ser percebido na dinâmica das relações do *WoW* e utilizado nesse artigo, é também a proferida por Prokop (1986).

Prokop (1986) observa as produções dos meios de comunicação modernos e afirma que nada nesses ambientes é naturalmente fascinante, tudo é criado com o objetivo de fascinar. O fascinante é, portanto, criação artificial com o intuito de gerar uma ligação entre o que precisa ser consumido e quem pretende ser levado a consumi-lo por meio do poder de sedução, de encantamento, conduzido por uma teatralidade; o fascínio é o reproduzir, por meio da técnica, sensações e experiências sedutoras para o indivíduo.

Nas criações de representações corporais no *WoW* é possível analisar, também, as produções de fascínios (ou produtos para fascínios). A representação corporal não é criada apenas para pertencer a mundos persistentes de jogos on-line, mas também com o intuito, a partir da totalitária cultura da visibilidade, de encantar, seduzir, dominar o outro de forma fascinante a partir do contexto das subjetividades no âmbito social para produzir capital social. Mas para Prokop (1986, p. 152), esses produtos midiáticos, assim como os corpos fascinantes, ao passo que encantam, também entediam facilmente.

A questão é que a todo instante somos convidados a administrar a própria aparência, a superar, redesenhar formas físicas, promover e ter um corpo camaleônico, sujeito ininterruptamente às transformações aceleradas (COUTO, 2012). A beleza que produz visibilidades precisa ser constantemente renovada e, assim sendo, na sociedade do *WoW*, se instaura uma busca incessante para construir um corpo que atenda às necessidades sociais de visibilidade, mantendo seu poder de fascínio para que daí se estabeleça o autogerenciamento de sua audiência e a conquista de capital social.

Debord (1997) denominou a civilização contemporânea como sociedade do espetáculo a partir de suas observações acerca de toda produção dos meios de comunicação de massa, vendida como produções culturais, que se rendem ao processo industrial de consumo de cultura. O espetáculo se tornou um processo convergente e totalitário a ponto de se expandir para a política, as ideologias, a publicidade e até no nível individual, por nortear aspectos comportamentais do sujeito e a noção de si.

Sibilia (2008) trata da espetacularização como parte da cultura da visibilidade e da gestão social de si na sociedade contemporânea. A espetacularização é um contínuo que vai do ser, para o ter e para o parecer, mas com o advento das tecnologias digitais, principalmente nas redes sociais digitais, é um escoamento de toda produção de visibilidades na cultura de gestão do eu.

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 (BIÃO, 2009). 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. O aspecto alinhado entre esses dizeres 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.

A espetacularização do corpo no *WoW* é uma forma do indivíduo reconstruir-se na medida em que se reconstrói para o outro. 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 auto referência sejam lugar comum. 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.

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 na 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 e b) o corpo espetacularizado que foi localizado e analisado como exigência social pela beleza física, pela boa aparência de suas representações corporais. Nesse jogo a aparência do corpo (a beleza estética como produção performática) serve como determinante para o êxito da vida social do jogador.

A espetacularização é, pois, parte da cultura da visibilidade e do gerenciamento do eu. Nesse caso, entendemos que a educação também se trata de um processo cultural vasto, abrangente e contínuo podendo ser proporcionado por tudo que nos circunda (SOARES, 2005). Isso coloca o corpo como dispositivo privilegiado de aprendizado no contexto dos produtos culturais, como é o caso desse jogo em estudo. Os produtos culturais produzem pedagogias corporais.

A noção de pedagogia corporal é influenciada diretamente de uma outra: a de pedagogias do corpo. Pedagogias do corpo é uma expressão usada para se referir a um conjunto de entendimentos disciplinares sobre o corpo; é também tudo o que se aprende e apreende sobre o corpo e corporeidade e suas diversas ações, práticas e aplicações para diversos campos de atividade humana, inclusive questionando sobre o lugar do corpo na educação e na produção do conhecimento.

Um desses aprendizados previstos está no reconhecimento da vida social do indivíduo determinado por marcadores sociais do corpo. Diz-se que por meio do nosso corpo, acessamos a um conjunto de vivências e experiências estéticas individuais e coletivas que juntas constroem a nossa identidade corporal social.

Entretanto, sendo na nossa sociedade o corpo determinado pela perspectiva interpretativa e simbólica, essa identidade corporal começa a ser determinada principalmente pela sua abrangência estética que, convencionalmente, definem padrões morais e de comportamento para cada tipo de representação corporal e cada uma de suas particularidades.

É a partir desse contexto que se localiza o cerne de nossa pesquisa. Observamos na vivência social do *WoW* que os indivíduos criam estratégias para a produção de audiências de si, visibilidades. Jogar é aprender (ALVES, 2008). Nesse jogo, pedagogias corporais mobilizam os jogadores.

3 ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

O método usado foi o qualitativo, de cunho descritivo e analítico, utilizando as técnicas da observação participante. Foram analisadas imagens de representações corporais (personagens/avatars) criadas pelos jogadores e outras ligadas ao *WoW*, como também a observação das relações sociais entre jogadores durante as partidas.

Essa metodologia foi escolhida porque permite uma análise descritiva e analítica resultante da investigação de campo que estuda a cultura, o comportamento social e as estruturas sociais on-line, as relações, a formação do eu social e as experiências e aprendizados no mundo on-line. A escolha dos sujeitos da pesquisa foi feita em duas situações: a primeira, na participação em eventos dedicados a cultura *gamer* (o GAMEPÓLITAN realizado em Salvador - BA, em 15 e 16 de março de 2014 e na 1ª CCEXP - I *Comic Con Experience* realizado em São Paulo, entre 4 e 7 de dezembro do mesmo ano).

E a segunda no convite aberto via site de rede social Facebook a jogadores de *WoW* que se dispusessem a colaborar com a pesquisa. Foram inicialmente selecionados 64 jogadores de *WoW* de diversas nacionalidades. Após essa etapa inicial, foi criado um questionário com 13 questões, objetivando estabelecer um perfil específico entre esses jogadores. Dos 64 *e-mails* enviados, 23 jogadores responderam.

Para se chegar aos 7 escolhidos para a entrevista, com idades variando entre os 22 e os 28 anos, o critério escolhido foi o resultante das respostas 5 à 10 do roteiro de questões da entrevista que foram pensadas de forma bastante específica no intuito de se alinhar com as nossas questões de pesquisa. Essas tinham o caráter de investigar o nível de imersão do jogador, entender do jogador o diferencial do *World of Warcraft* com relação a outros jogos do gênero e principalmente com o objetivo de identificar, mesmo que de forma inicial, indícios que apontem naquelas respostas indícios dos processos de fascínio e de espetacularização do corpo e sobre suas relações no jogo.

Com o corpus definido, realizamos a observação participante, como jogadores, durante as partidas em missões diversas no *WoW* e em fóruns e tutoriais em sites oficiais do jogo de forma atenta a produção dos diálogos e comportamentos entre os jogadores (MINAYO, 2009). As entrevistas foram realizadas, entre fevereiro e março de 2015, via *Skype*, gravadas com o aplicativo *Free Video Call Recorder for Skype*. As análises dessas construções corporais e dos contextos de interação possibilitaram estabelecer temas que deram origem a criação de blocos temáticos que daí em diante orientaram a nossa investigação (FRAGOSO; AMARAL; RECUERO, 2012).

O processo participante foi 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*. Foi, portanto, necessário caminhar junto e estar do lado de dentro, participar.

4 ANÁLISES E RESULTADOS

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 corporais únicas ao indivíduo. Dessa maneira, objetivando realizar uma descrição e análise de forma qualitativa e detalhada, optamos por abordar temas e categorias que emergiram de nossa investigação do campo de pesquisa e que, por sua vez, constituem três matrizes de análises.

O primeiro tema destacado foi *O Fascínio do Corpo nas Construções das Representações Corporais no World of Warcraft* e trata dos modos e estratégias usadas pelos jogadores para criar fascínios corporais. A pergunta que orientou as abordagens abaixo foi: *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?* A partir dela selecionamos falas que julgamos mais representativas das posições assumidas pelos entrevistados:

(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. Mas a verdade é a necessidade de mudar o corpo e como pode ser visto.

(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 transmogificação, 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.

(FRIGGA) Olha, assim, é tudo muito igual do que tá fora do que tá lá dentro. [...] 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 agradecer.

O *Transmogification* (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*. A *Blizzard*, empresa criadora do *WoW*, percebeu que a questão aparência é algo extremamente importante para os jogadores do *WoW*, tanto dentro de um contexto individual quanto coletivo. Mudar a aparência significa uma atualização estética e uma renovação na vida social do indivíduo. É possível se adquirir acessórios de diversos tipos para mudar a aparência do personagem, sem mudar os seus atributos.

Imagem 1 – Screenshots de antes e depois de transmog de tiers no *World of Warcraft*

Fonte: <http://mcmoriam.blogspot.com.br/>. Acesso em: 23/05/2019.

A imagem acima 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, ou camada, que é o nome dado ao conjunto de armaduras próprias de cada classe disponíveis em cada patch de atualização do software do jogo. A aquisição de um armamento maior, como 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 *transmogrifada*.

Essa mudança de acessórios sugere uma mudança corporal e que, por sua vez, espetaculariza o corpo tornando-o, ao menos visualmente, mais agressivo, imponente, forte, ameaçador, com maior capacidade performática. Afinal, Le Breton (2007, p. 82) 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”. Isso faz da escolha de uma representação corporal no *WoW* uma forma de (re)definição social do sujeito quando se (re)constrói naquela imagem externa (COUTO, 2012).

O segundo tema destacado foi *A Espetacularização nas Performances das Representações Corporais no World of Warcraft* e é na verdade um mergulho na vida social do *WoW* onde são demonstrados até que ponto a perspectiva estética de uma representação corporal é uma espécie de mediador nas relações sociais do jogo e produtor de experiências sociais formativas. A pergunta que deu origem a essa discussão e análise foi: *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?* Com ela obtemos, por exemplo, as seguintes considerações.

(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.

(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.

(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.

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.

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. A sobrevivência e a ascensão social de um jogador dependem, também, de como as ações de seu corpo pontuam e se estabilizam em números de um *ranking* (RIBEIRO; FALCÃO, 2009). E a maneira como essa 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, com o jogo e com as outras pessoas.

Imagem 2 – Screenshot de desempenho de personagem do *World of Warcraft*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=jAnw1q5yOAQ>. Acesso em: 04/05/2019.

A imagem refere-se a tela de interface do jogo onde é possível verificar um quadro específico de resultados das ações realizadas de cada jogador: 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 passa a ser de certa forma uma estratégia de visibilidade, uma forma gratuita de publicização de si, que ajuda a compor o capital social do jogador e o seu acesso a vida social coletiva.

Esse quadro de informações compõe um perfil do jogador, a ser observado por outros jogadores, seja pelas suas ações objetivas dentro do jogo seja por suas ações de ordem subjetiva derivadas do comportamento relacional diante dos outros. Esses são fatores identitários proporcionados pelo jogo (RETTBERG, 2008). Os fatores identitários são importantes para o sucesso social de determinado personagem no *WoW* porque é também por meio 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.

O terceiro e último tema que destacamos é *O Fascínio e a Espetacularização das Relações das Representações Corporais no World of Warcraft* e mostra o corpo espetacularizado, fascinado pelo trabalho em grupo. Nesse contexto, perguntamos *Como você enxerga o caráter do trabalho produtivo dentro de uma Guilda no WoW?* Das respostas, selecionamos as falas seguintes:

(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

(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 healer 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.

Os jogadores entrevistados estão se referindo a uma estratégia de visibilidade, por meio de sua pró-atividade acerca do trabalho, visando seu crescimento individual num grupo social. No *WoW* os agrupamentos sociais, 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.

Todo jogador de *WoW* sabe que o desempenho de sua representação corporal é tão importante individual quanto coletivamente naquela sociedade. 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 (LE BRETON, 2009).

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 for satisfatório se comparado a de outros membros. Ainda nesse tema, perguntamos: *Qual a importância das experiências coletivas das representações corporais no WoW para o indivíduo?* Esses 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 conversar. 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.

(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.

Para os entrevistados, a vivência de sua representação corporal no *WoW* supre as suas necessidades no que diz respeito às relações de maneira geral. Não é pelo simples fato de o 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 (MCGONIGAL, 2012).

No contexto de suas palavras, suprir significa também preencher. A vida on-line 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 que essas sensações foram todas realizadas por meio de uma criação corporal on-line. Quando se pensa na perspectiva de uma pedagogia corporal, os exemplos dos jogadores ilustram bastante essa noção porque foi por meio de sua experiência corporal on-line que puderam ampliar suas experiências emocionais e afetivas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas análises dos dados desses três temas vimos que as abordagens foram 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. Percebemos

que o fascinante está no poder manipular um corpo virtual e, em certa medida, na possibilidade de manipular o próprio corpo e ser representado por ele.

O fascínio pela criação de uma representação corporal *on-line* é, na maioria das vezes, a possibilidade de expansão, reestruturação e ressignificação corporal do indivíduo e, ao mesmo tempo, 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 por meio 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, melhor serão as suas relações e seus aprendizados a partir dele.

Nos desempenhos e performances corporais tivemos a constatação de que todos na sociedade do *WoW*, mergulhados na cultura da visibilidade, são vistos, analisados e estimulados por todos. A grande maioria quer ser comentada, citada, mas todos querem, na mesma medida, se relacionar. Isso porque são as relações que regem as construções corporais do *WoW*. As atualizações corporais são, portanto, uma estratégia de visibilidade e uma forma de permanecer sob as luzes dos holofotes sociais. No *WoW*, o corpo precisa ser visto, notado, citado, identificado etc., fazendo dos desempenhos e performances corporais um espetáculo.

Com relação aos grupos e comunidades sociais no *WoW* foi percebido 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.

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. Entretanto, é também nessas associações que se torna maior a exigência pela aparência e pelo desempenho corporal dos jogadores representados pelos seus números.

Essas experiências apontam um conjunto de aprendizados sociais do corpo no *WoW*, ou de pedagogias culturais que o jogo possibilita. Algumas delas merecem ser acentuadas: a possibilidade de estabelecer, *on-line*, relações sociais e de forma ampliada produzir laços afetivos *off-line* para indivíduos com problemas para relacionamentos; a compreender como se estruturam as relações sociais norteadas pela cultura da visibilidade para esse grupo pesquisado; trabalhar associativamente e de forma estratégica.

Ainda, perspectivar a noção de trabalho por meio de um novo ângulo – agora, também, como um processo prazeroso e formativo; desenvolver a compreensão de vivências políticas de poder por meio de suas representações corporais; e, finalmente, o fato de que a prática das narrativas de si, por meio do fascínio e da espetacularização do corpo, fazem com que a formação social do indivíduo seja melhor consolidada por meio dessas experiências e, conseqüentemente, garantam mais solidez na formação do eu.

Essas experiências vividas e compartilhadas demonstraram, de forma surpreendente, que as representações culturais do corpo *on-line* se mesclam com as dos corpos *off-line* desses jogadores. A vida social mediada digitalmente, dessa maneira, se mostrou mais prazerosa, estimulante e exitosa para outras e mais inusitadas criações do corpo nos ambientes digitais do jogo.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, v. 1, n. 2, p. 3-10, 2008. Disponível em: http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/6030abd204.pdf. Acesso em: 18 maio 2019.
- BIÃO, Armindo. **Etnocenologia e a cena baiana**: textos reunidos, Salvador, BA: P&A Gráfica, 2009.
- CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges. **História do Corpo 3**: as mutações do olhar. Século XX. Trad. Ephraim Ferreira Alves. 4. ed., v. 3. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2011.
- COUTO, Edvaldo Souza. **Corpos voláteis, corpos perfeitos**. Estudos sobre estéticas, pedagogias e políticas do pós-humano. V. 1. Salvador: EDUFBA, 2012. 182p.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 1997.
- FRAGOSO, Suely; AMARAL, Adriana; RECUERO, Raquel. **Método de Pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2012.
- LE BRETON, David, **A sociologia do corpo**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2007.
- LE BRETON, David. **Todo lo que está em 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>. Acesso em: 23 maio 2019.
- MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**: porque os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Trad. Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2012.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Coleção Temas Sociais. Petrópolis-RJ, 28. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2009.
- PROKOP, Dieter. Fascinação e Tédio na Comunicação: Produtos de Monopólio e Consciência. In: MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). **Sociologia**. São Paulo: Editora Ática, 1986. p. 149-194.
- RETTBERG, Scott. Corporate Ideology in *World of Warcraft*, In: RETTBERG, Jill Walker; CORNELIUSSEN, Hilde. Digital culture, play and Identity: a *world of warcraft* reader. **The MIT Press**, Cambridge, Massachusetts, p. 19-38, 2008. 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_l53Bgej

BDX6hHGhGmZg#v=onepage&q=Digital%20culture%2C%20play%20and%20identity%2CMIT%20Press%2C%20Scott%20Rettberg&f=false. Acesso em: 12 maio 2019.

RIBEIRO, J. C.; FALCAO, T. P, **Mundos virtuais e identidade social**: processos de formação e mediação através da lógica do jogo. 2009. Disponível em: http://www.logos.uerj.br/PDFS/30/07_logos30_JoseThiago.pdf. Acesso em: 12 mar. 2019.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008. 286 p.

SOARES, Carmen Lúcia. Práticas Corporais: Invenção de Pedagogias? *In*: SILVA, Ana Marcia; DAMIANI, Iara Regina (Org.). **Práticas corporais**. Florianópolis: Nauemblu Ciência & Arte, 2005. p. 43-61.

Recebido em: 30 de Outubro de 2019

Avaliado em: 5 de Novembro de 2019

Aceito em: 10 de Novembro de 2019



A autenticidade
desse artigo pode ser
conferida no site
<https://periodicos.set.edu.br>

1 É Doutor em Educação (UFBA), Professor Assistente e pesquisador da Universidade do Estado da Bahia (Campus XI), <http://lattes.cnpq.br/3474523148255504>,
E-mail: julioparsifal@hotmail.com.

2 É doutor em educação (UNICAMP) e professor titular na faculdade de educação da Universidade Federal da Bahia (UFBA). É líder do grupo de pesquisa EDUTECH - Educação, redes sociotécnicas e culturas digitais e um dos coordenadores do grupo GEC - Educação, comunicação e tecnologias. É bolsista de produtividade em pesquisa do CNPq. edvaldo@ufba.br <http://lattes.cnpq.br/0777871871325302>.



Este artigo é licenciado na modalidade
acesso abertosob a Atribuição-Compartilha
Igual CC BY-SA

