

## JOGOS ELETRÔNICOS E CORPO: AS MÚLTIPLAS IDENTIDADES DO INDIVÍDUO NO ESPAÇO CIBERNÉTICO<sup>1</sup>

**Recebido em:** 24/06/2016

**Aceito em:** 05/03/2017

*Larissa Jensen*  
*André Mendes Capraro*  
*Marcelo Moraes e Silva*  
Universidade Federal do Paraná  
Curitiba – PR – Brasil

**RESUMO:** Atualmente, existe uma pluralidade de identidades, tendo em vista que os novos modos de vida apresentados pelo mundo contemporâneo se afastam do passado das identidades fixas. Assim, o objetivo do presente ensaio é apresentar as significações sociais do corpo no mundo físico e as alterações do mesmo com o surgimento do mundo virtual e alguns exemplos de relações sociais que podem ser estabelecidas por meio dos jogos eletrônicos. O corpo, mesmo tendo uma importância sociocultural, mostrou-se “dispensado” nos momentos em que as relações do espaço cibernético se tornaram mais manifestas.

**PALAVRAS CHAVE:** Atividades de Lazer. Jogos de Vídeo. Corpo humano.

### **ELECTRONIC GAMES AND BODY: THE MULTIPLE INDIVIDUAL IDENTITIES IN SPACE CYBER**

**ABSTRACT:** There is a plurality of identities nowadays, considering that the new ways of life presented by the contemporary world move away from the past of fixed identities. In this sense, the purpose of this essay is to present the social meanings of the body in the physical world and your changes with the emergence of the virtual world, and also to present some examples of social relationships that can be established by electronic games. The body, even having a social and cultural importance, showed be "dispensed" at times when relations of cyberspace have become more manifest.

**KEYWORDS:** Leisure activities. Video Games. Human Body.

---

<sup>1</sup> Fonte de Financiamento da Pesquisa: CAPES – Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível.

## Introdução

No Iluminismo o amor próprio deixou de ser um vício (considerado dessa forma pela Igreja Católica) e passou a ser considerado uma virtude (FEATHERSTONE, 1996). Porém, essa autonomia, a partir do século XIX, foi perdendo sua capacidade de regeneração e o sujeito individualista tornou-se *alter ego*, cujo corpo tenta ser uma reprodução daquilo que é considerado útil por uma sociedade marcada por uma lógica mais mercadológica (KOSELLECK, 1999).

Hall (2006), salienta que a identidade durante a modernidade representava a nacionalidade de um indivíduo, proporcionando um sentimento de pertencimento a uma árvore genealógica nacional, a sua origem e sua relação social concentrava-se no domínio da proximidade. O autor ainda aponta que as velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram a vida social, entraram em declínio com o surgimento da pós-modernidade<sup>2</sup>, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, que até então, era visto como sujeito unificado. Passa a não existir mais uma identidade única, centralizada, e sim um sujeito mais plural e heterogêneo. Encontramos atualmente uma multiplicidade de identidades possíveis, levando em consideração que os novos modos de vida propostos pela pós-modernidade rompem com o passado das identidades fixas, substitui-se essa estabilidade por uma pluralidade de centros de poder, que são orientados conforme a necessidade do sujeito na sociedade.

Nesse sentido, o objetivo do presente ensaio é apresentar as significações sociais do corpo no mundo físico e as alterações do mesmo com o surgimento do mundo virtual e alguns exemplos de relações sociais que podem ser estabelecidas por intermédio dos jogos eletrônicos. Para isso foi realizado um ensaio, utilizando de Le Breton (2009a;

---

<sup>2</sup> Embora o conceito de “pós-modernidade” seja gerador de um extenso debate acadêmico, sobretudo acerca das suas limitações, inclusive da sua própria existência, concordamos aqui com as reflexões de Hall (2006), especificamente que a “pós-modernidade” se trata de um fenômeno ainda em curso.

2009b; 2011; 2012; 2015), como principal referência, visto que o intelectual francês discute a respeito do corpo físico e do abandono deste ocorrido no mundo virtual. O corpo, mesmo tendo uma importância sociocultural, mostrou-se, conforme aponta Le Breton (2015), “dispensado” nos momentos em que as relações do espaço cibernético se tornaram mais evidentes no cenário contemporâneo.

Consumo e cultura tornam-se palavras-chave para compreendermos os processos de formação das identidades na contemporaneidade. Com a fragmentação dos laços tradicionais, os lugares de ancoragem das identidades individuais e sociais cada vez mais irão ser buscados em outras referências (FEATHERSTONE, 1996).

Com as novas tecnologias e a massificação do mundo pós-moderno as identidades foram “descentralizadas”, isto é, ocorreu uma fragmentação das mesmas, que correspondeu com uma unidade humana também fragmentada (FEATHERSTONE, 1996; HALL, 2006, LE BRETON, 2009a; 2009b; 2012; 2011; 2015).

Sendo assim, a corporeidade tece a trama das ações das vidas cotidianas. O corpo não é apenas uma representação biológica, torna-se também um fenômeno social e cultural, objeto de representações e interações. Afinal do “[...] corpo nascem e se propagam as significações que fundamentam a existência individual e coletiva”, conforme salienta Le Breton (2012, p.7).

Desta maneira, o corpo manifesta também anseios, desejos e, principalmente, comportamentos cuja finalidade é gerar o sentimento de pertencimento a determinada comunidade – seja física ou virtual –, isto é, tenta encontrar elementos identitários que facilitem tal pertencimento.

## **Corpo, Identidades e Exemplos de Relações Sociais no Mundo Virtual**

Por intermédio do corpo é que os seres humanos podem evidenciar sua relação com o mundo. Le Breton (2015, p.7-8), na seguinte passagem salienta estes elementos:

O ator abraça fisicamente o mundo apoderando-se dele, humanizando-o e, sobretudo, transformando-o em universo familiar, compreensível e carregado de sentidos e valores que, enquanto experiência, pode ser compartilhado pelos atores inseridos, como ele, no mesmo sistema de referências culturais.

Todas as ações corporais de um indivíduo que vive em sociedade são virtualmente significantes a outros olhos, pois algumas servem como simbologia de alguns grupos sociais. Nessa linha argumentativa o corpo torna-se uma estrutura simbólica, ele “[...] é promovido ao título de significante de *status* social” (LE BRETON, 2012, p.84).

Le Breton (2009a) lembra que o processo de socialização da experiência corporal ocorre principalmente durante a infância e a juventude, pois ao “[...] nascer, a criança é constituída pela soma infinita de disposições antropológicas que só a imersão no campo simbólico, isto é, a relação com os outros, poderá permitir o desenvolvimento” (LE BRETON, 2012, p.8). Então, as representações do corpo humano e aquisições de novas técnicas corporais dependem, às vezes, dos processos educativos que o indivíduo recebeu durante a sua infância.

A partir de 1980 uma crise da legitimidade se acentua e o corpo torna-se cada vez mais individualista, autônomo, transforma-se no verdadeiro *alter ego*. “[...] continua sendo manifestação do homem, sem ser o homem” (LE BRETON, 2012, p.72), pois se encarna à maneira de um objeto, de um produto, ou seja, passa a adquirir um valor técnico e mercadológico. Essa fragmentação da corporeidade é consequência da fragmentação do indivíduo. Ela esvazia o corpo do seu caráter simbólico ou de qualquer outro valor. Nas palavras de Le Breton (2015, p.16), o corpo “[...] é declinado em peças isoladas, é

esmigalhado”, torna-se, então, apenas uma estrutura que pode substituir suas peças. “O corpo é então submetido a um *design* às vezes radical que nada deixa inculto” (LE BRETON, 2015, p.22).

As “teorias do corpo” visam encontrar as verdades sobre o comportamento dos sujeitos, caracterizando valores diferenciais físicos que marcam a corporeidade, diferenças entre sexo, imaginários do racismo, do corpo deficiente, etc. A partir da criação do espaço cibernético o humano passa a se relacionar com o mundo a partir de um novo paradigma. O meio virtual ganha uma conotação muito especial. O espaço cibernético não se torna somente um veículo da globalização, mas também um espaço que armazena informações, não substituindo o existente, sendo capaz inclusive de transformá-lo. Autores como Featherstone (1996) e Le Breton (2011; 2015), chamam atenção para o fato de cada vez mais os indivíduos adquirirem e abandonarem novas identidades, já existe certo reconhecimento que podem viver com múltiplas identidades, com a existência de sociedade multiculturais.

A cultura cibernética abre as portas aos considerados *outsiders*<sup>3</sup> e inventam um universo totalmente diferente, pois conforme lembra Le Breton (2011), todos os avanços da tecnociência não cessaram de rejeitar a esfera corporal, pois consideram o corpo algo arcaico e obsoleto. O mundo virtual representaria essa desmaterialização do sujeito e uma satelitização do corpo. Então aqueles que talvez em um mundo físico fossem discriminados por suas características corporais, passam a relacionar por meio da *internet* sem o julgamento sobre o seu corpo, porque “[...] o homem virtual é um homem abstrato a quem falta a existência” (LE BRETON, 2015, p.25).

---

<sup>3</sup> O livro de Norbert Elias e John L. Scotson (2000) desenvolve as categorias estabelecidas e *outsiders* em aporia, isto é, o estabelecido é aquele que desenvolve o senso de pertencimento (às vezes de dominância) e é aceito por determinado grupo social, enquanto o *outsider* é o indivíduo excluído desse mesmo grupo por meio de violência, na maioria dos casos, simbólica.

Le Breton (2012, p.72), prossegue suas análises sobre esta questão indicando que: “O processo de discriminação repousa no exercício preguiçoso da classificação: só dá atenção aos traços facilmente identificáveis [...] e impõe uma versão reificada do corpo. A diferença é transformada em estigma”. O que estamos explorando não é que não exista a discriminação por meio do espaço cibernético, muito pelo contrário<sup>4</sup>, existem mecanismos que fazem com que o indivíduo, que se relaciona por intermédio desse meio, identifique-se da forma que quiser, ou seja, ele tem a potencialidade de criar a identidade que desejar. Enfim, pode ter o corpo que quiser e desejar.

Isso só ocorre porque a *internet* permite que essas “brincadeiras” com as identidades aconteçam, então um indivíduo pode se passar por outro, afirmando ter uma idade, ser de tal sexo, ter tal orientação sexual, etc., e que muitas vezes é completamente diferente do indivíduo que ele é no mundo físico, ou seja, ele metamorfoseia-se temporariamente e/ou duradouramente, e não tem medo e receio de certas prescrições sociais, pois naquele momento ele desaparece corporalmente (LE BRETON, 2015).

Existe um programa nos Estados Unidos da América chamado *Catfish* que promove encontro de casais que se conheceram por meio da *internet* e que nunca tiveram contato físico<sup>5</sup>. Após assistir alguns episódios do programa, notamos que na maioria das vezes, ao menos uma das pessoas envolvidas no relacionamento não era exatamente como havia se apresentado virtualmente. Essa atitude demonstra a importância que o ser-humano dá a sua aparência corporal e que teme por ser estigmatizado por sua condição corporal (LE BRETON, 2011; 2015). Em certo sentido, podemos dizer que no espaço cibernético estes indivíduos se sentem livres, que se

---

<sup>4</sup> No ano de 2015, vimos vários ataques de discriminação racial contra atores e cantores brasileiros por meio da rede social *Facebook*. Disponível em: <http://ego.globo.com/famosos/noticia/2015/11/ate-quando-relembre-famosos-que-sofreram-preconceito-racial.html>. Acesso em: 20 de fev. 2016.

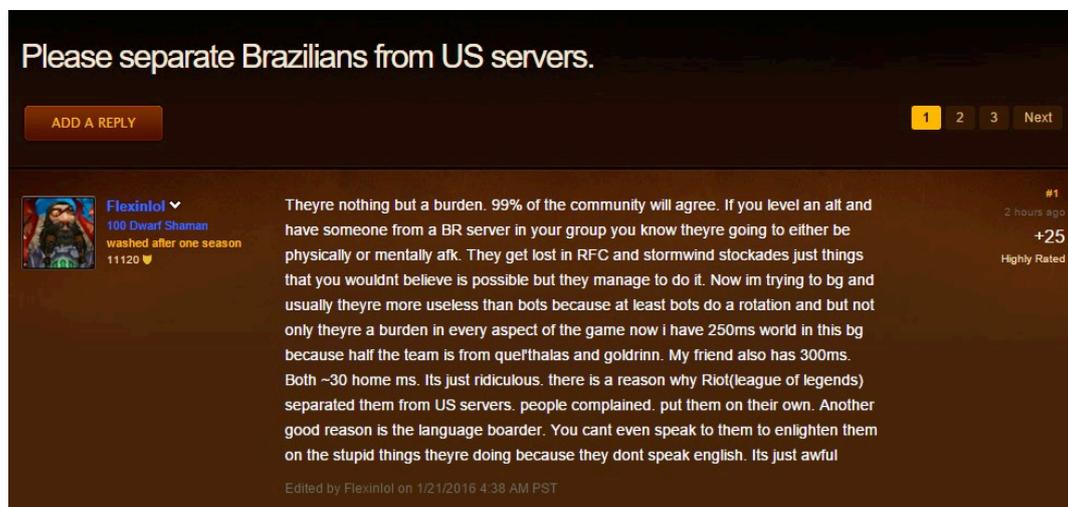
<sup>5</sup> Sobre o programa *Catfish*, mais informações em: <http://www.mtv.com.br/programas/destaques/catfish/about>. Acesso em: 25 de fev. 2016.

libertam da “escravidão do corpo” e talvez seja esse o principal motivo para que esse mascaramento seja criado.

O *status* de anonimato leva muitos indivíduos a cometerem ações que não realizariam no cotidiano, no ambiente físico, já que o mundo virtual é um espaço no qual o indivíduo não necessita se portar de forma politicamente correta. Como exemplo deste quadro citamos um fato recente ocorrido na comunidade do jogo *online World of Warcraft* que parece corroborar com as afirmações levantadas.

No fórum oficial do *site* do jogo, foi criada uma discussão oriunda de um jogador norte-americano que postou uma mensagem com o título: “*Please separate Brazilians from US servers*” (Por favor separem os brasileiros dos servidores norte-americanos):

Imagem 1: Captura de tela



Fonte: Acervo Pessoal feita no dia 22/01/2016.

Na mensagem o indivíduo afirmava que os brasileiros não são nada além de um fardo; que se estivesse em um grupo, ele sempre estaria fisicamente ou mentalmente AFK (*Away from Keyboard* – Longe do teclado); que os brasileiros se perdem nas masmorras (instâncias do jogo) e em coisas que não seriam possíveis se perder dentro

do jogo e mesmo assim eles o fazem; que em Campos de Batalha (outra instância do jogo) são mais inúteis do que *bots* (personagens que foram programados para executarem ações automatizadas sem serem controlados por um jogador); que os brasileiros aumentam o *ping* do “ms global” para 250 (deixam o jogo com um tempo de resposta um pouco mais reduzido); que foram a razão da empresa *Riot* (produtora do jogo *League of Legends*) ter separado os servidores brasileiros dos norte-americanos; e, por fim, que não conseguem entender a língua inglesa, portanto ele não conseguiria esclarecer as ações estúpidas que eles fazem. Tal postagem foi “curtida” e apoiada por diversos norte-americanos, mas como era de esperar na comunidade brasileira tal posição não foi bem aceita. Vários *sites* criadores de conteúdo específico (como *Coja No Wow*, *Lordmons*, *WoW Discovery*, *WoW Girl*, etc.) manifestaram-se revoltados afirmando que tal postagem não passava de mais um caso de xenofobia, e discriminação com indivíduos de outro país e que nenhum jogador é obrigado a jogar com o outro, para isso pode-se simplesmente sair do grupo ou então votar para expulsar o outro. A empresa *Blizzard Entertainment* não se manifestou diante do polêmico caso, que versava sobre um preconceito baseado em uma identidade marcada por uma noção de nacionalidade.

Trata-se de um caso extremo, porém por meio dele é possível afirmar que existem indivíduos que após a imersão nesse espaço virtual não conseguem mais diferenciar o que é virtual ou real, a liberdade permitida em um transpassa para o mundo real e pode provocar até mortes (LE BRETON, 2015). Pensando o número de praticantes amadores e ciberatletas esses casos extremos são exceções, porém, mesmo circunstanciais, são atrativos para mídias alternativas.

O site *hypescience*, por exemplo, fez uma matéria na qual relatam dez casos extremos de vícios em videogames. A matéria inicia-se assim: “Heroína, álcool, cigarros e [...] videogames”, isso já nos remete a ideia de que os videogames fazem apologia às drogas e com a sequência dos casos listados, da mesma forma ao crime. Os casos citados vão desde a “matar aula” até abandono de menor ou suicídio. Afinal, conforme lembra Le Breton (2015, p.153): “O sentimento de libertação do corpo e de facilidade de movimento nascido da experiência virtual foi muitas vezes comparado com o de uma droga que provoca euforia”.

Porém, o espaço cibernético não pode ser olhado somente como um lugar perigoso. O mesmo proporciona diferentes experiências prazerosas. Le Breton (2009b), lembra que espaços comunicacionais, entre eles pode-se citar o cibernético, são um *locus* de produção de emoções. Os jogos *online*, por exemplo, são ambientes nos quais se pode experimentar diferentes mimeses que proporcionam emoções, sentimentos, paixões ou medos em seus jogadores e que ao mesmo tempo não afetam a segurança física do indivíduo praticante, já que é uma experiência virtual, mas não significa que não seja uma sensação verdadeira. (REIS; CAVICHIOLLI; 2008; LE BRETON, 2009b; 2015).

Le Breton (2009b), indica que um sentimento se manifesta numa ampla combinação de sensações corporais, de gestos e de diversos significados culturais aprendidos nas relações sociais. Tais questões são trabalhadas mais detalhadamente pelo intelectual francês no seguinte trecho:

A emoção é a própria propagação de um acontecimento passado, presente ou vindouro, real ou imaginário, na relação do indivíduo com o mundo. Ela consiste num momento provisório, originando-se de uma causa precisa onde o sentimento se cristaliza com uma intensidade particular: alegria, cólera, desejo, surpresa ou medo. Por

outro lado, há manifestações que, como a raiva ou o amor, por exemplo, estão mais profundamente arraigadas no tempo, as quais se apresentam melhor integradas à organização ordinária da vida e que também restam mais acessíveis ao discurso. A emoção preenche o horizonte, ela é breve e explícita em seus termos gestuais – mímicas, posturas e modificações fisiológicas. O sentimento instala a emoção no tempo, diluindo-a numa sucessão de momentos conexos. (LE BRETON, 2009b, p.113).

Por intermédio de jogos os corpos podem vivenciar estes diversos sentimentos e emoções levantados por Le Breton. Podem também adquirir diferentes identidades, afinal “[...] a identidade pessoal não é uma substância, mas um sentimento, o qual somente pode se configurar na pluralidade das ressonâncias da experiência (LE BRETON, 2009b, p.119-120). No caso dos jogos virtuais os indivíduos podem ser um milionário ou um pobre solteiro com muitos amigos, um piloto de avião ou de corrida, um terrorista ou policial em confronto, um criminoso, um mago ou xamã que conjura magias para sobrevivência, um guerreiro que constrói inúmeros artefatos e mata monstros para sobreviver.

O jogo *The Sims* (Imagem 2), por exemplo, passa-se em um ambiente virtual no qual o jogador cria e comanda personagens (até oito de uma só vez), isto é, assume identidades em um sentido amplo, mas que apresenta certa similitude aos preceitos sugeridos por Hall (2006) por ser um sujeito fragmentado<sup>6</sup>. Escolhe-se uma vizinhança e uma casa para que os seus “*Sims*” possam viver seu cotidiano, relacionando-se entre os personagens da própria casa e também com os vizinhos. Nesse jogo, os envolvidos devem basicamente seguir as ações diárias de qualquer humano. O jogador deve atentar-se aos oito tipos necessidades que determinam o estado de felicidade dos “*Sims*”: energia, fome, conforto, diversão, higiene, social, banheiro e comodidade. O

---

<sup>6</sup> Essa fragmentação do sujeito típica da pós-modernidade é representada artisticamente no filme *Split* (Fragmentado) dirigido por Manoj Nelliatu Shyamalan, que foi lançado em março de 2017, no qual o protagonista Kevin Wendell Crumb (interpretado por James McAvoy) possui 23 personalidades completamente distintas.

participante pode escolher a fisionomia dos seus personagens no “Estúdio de Criação”, bem como construir casas e decorá-las. Então, os personagens controlados pelo jogador precisam dormir, alimentar-se, banhar-se, fazer suas necessidades fisiológicas, ou seja, relacionar-se com outros Sims, sentir-se em um ambiente confortável e limpo, trabalhar, procriar, entre diversos outros aspectos presentes no cotidiano. (KRÜGER; CRUZ, 2001).

Imagem 2: Cena do jogo *The Sims 2*



Fonte: Acervo pessoal.

Por sua vez, o jogo *Counter Strike: Global Offensive* (Imagem 3), opera em uma lógica distinta do *The Sims*. Trata-se de um jogo competitivo de tiro que se visualiza o ambiente ao seu redor em primeira pessoa, no qual o jogador escolhe se quer ser do lado dos Terroristas (TR) ou dos Contra-terroristas (CT). Os TR têm como objetivo plantar uma bomba e não deixar o outro grupo desarmá-los. Por sua vez, o objetivo dos CT é evitar que a bomba seja explodida. Ganha o *round* o time que completar o seu objetivo e/ou eliminar toda a equipe adversária (SOUZA *et al.*, 2015). Sendo assim, o jogador incorpora a vida de um terrorista querendo destruir algum território com uma bomba, ou

então, um militante que busca proteger esse território e impedir a ação dos terroristas, assumindo assim outra identidade naquele espaço virtual, que seria uma aporia da primeira, ou seja, trabalha-se com uma perspectiva bipolar clássica: o bem e o mal, o mocinho e o bandido, etc.

Imagem 3: Cena do jogo *Counter Strike: Global Offensive*



Fonte: Acervo pessoal.

Já no *Grand Theft Auto (GTA) V* (Imagem 4), o jogador pode assumir o papel de um dos três criminosos (Michael, Franklin ou Trevor) que tem como objetivo completar diversas missões por dinheiro e cometem uma série de crimes. É interessante notar que nesse jogo o crime é algo permitido, sendo assim o jogador tem a possibilidade de assumir uma identidade que ultrapassa os limites e valores impostos pela sociedade, em uma interpretação elisiana poderíamos pensar no conceito de *catarse*<sup>7</sup> (ELIAS, DUNNING; 1992). Le Breton (2009b), ao dialogar com o próprio Norbert Elias, indica elementos interessantes que podem ser relacionados com esta questão da violência presentes nos jogos eletrônicos:

---

<sup>7</sup> De acordo com Norbert Elias e Eric Dunning (1992) a *catarse* – conceito apresentado por Aristóteles e apropriado por Freud – significa uma projeção associada às emoções, geralmente proporcionando alívio de tensões cotidianas e algum tipo de satisfação.

A monopolização gradual da violência pelo aparelho estatal [...] ensejou a sensível pacificação das relações sociais, o apaziguamento das tensões, que não mais passam necessariamente pelo afrontamento físico entre grupos e indivíduos. [...] O indivíduo está mais protegido contra uma agressão proveniente dos demais; mas, em contrapartida, tem seus impulsos reprimidos ao uso moderado da raiva e da violência. [...] Os ritualismos sociais que entornam a afetividade transformam, com o passar do tempo, sua intensidade e seu conteúdo. A sensibilidade foi submetida ao comedimento, ao autocontrole do sujeito que não mais pode liberar sua agressividade ou raiva. [...] A violência foi socialmente desqualificada, contida, e somente poderá ser considerada (relativamente) legítima em circunstâncias excepcionais (guerras, espetáculos, etc.) (LE BRETON, 2009b, p.135-136).

A seguinte passagem indica que paulatinamente a violência foi sendo desqualificada e considerada legítima somente em alguns momentos excepcionais, ou seja, passam a serem sistematizados lugares apropriados da emoção e entre eles os jogos virtuais: “Os jogos eletrônicos, especialmente, exercem influência sobre a socialização dos sentimentos e das emoções (LE BRETON, 2009b, p.174). Nesse sentido, podemos colocar nesse cenário as ações presentes em jogos como o *Grand Theft Auto*, visto que nele podem-se roubar carros, caminhões, motos e até mesmo aviões e helicópteros. Contudo, existem também missões menos violentas nas quais o jogador deve praticar yoga e/ou até pular de uma montanha com paraquedas (LE BRETON, 2009<sup>a</sup>). Tais questões se aproxima de uma maneira mais controlada de certas condutas de risco tematizadas por Le Breton (2009a). Existe também a possibilidade de jogar *online* contra outros jogadores, optar por jogar contra todos e/ou encontrar aliados para formar gangues, entre diversos outros aspectos. (SOUZA *et al.*, 2015).

Imagem 4: Cena do jogo *GTA V*



Fonte: Acervo pessoal.

Em *World of Warcraft (WoW)* (Imagem 5), tem-se a possibilidade de corporificar um papel que é pouco provável na atual sociedade urbana. Ao mesmo tempo em que o indivíduo se aventura em um mundo fantasioso, pode vivenciar certos momentos que eram comuns durante a idade medieval, como trabalhar com as profissões de ferreiro, joalheiro, alfaiate, fazendeiro, pescador, etc. Há um grande mundo a ser explorado, no qual existem personagens controlados pelo jogo e também por outros jogadores. A proposta principal é a interação com outros personagens, sejam controlados pelo computador ou por outros indivíduos, para subir até o nível máximo, sejam completando missões ou matando monstros e/ou até mesmo outros jogadores. O jogo supervaloriza a criação de um corpo virtual, pois o participante pode escolher as fisionomias do seu *avatar*, o formato do rosto, a cor da pele, a raça (humano, anão, *orc*, *troll*, etc.) e também a classe que irá jogar (druida, mago, guerreiro, xamã, etc.). Ao chegar ao nível máximo o jogador pode optar por melhorar suas armaduras e obter

outras conquistas no jogo que na maioria das vezes dependem da interação com outros jogadores (REIS, 2013).

Imagem 5: Cena do Jogo *World of Warcraft*



Fonte:Acervo pessoal.

O *Minecraft* (Imagem 6) tem seu mundo virtual que permite liberdade de criação e proporciona diferentes experiências. *Minecraft* possui dois modos de jogo principais, o *creative* e o *survival*. No primeiro, existem recursos ilimitados para o jogador. Já no segundo tem-se restrições, tais como a necessidade de se alimentar e construir abrigo para se proteger de inimigos. O jogo segue o estilo *sandbox*, ou seja, não existe apenas um objetivo principal. O participante pode explorar o mundo livremente, matar monstros, buscar recursos, construir monumentos, isso tudo em formato de muitos blocos (CAGNINI *et al.*, 2015). Trata-se de uma identidade que serve de elo entre o mundo físico e virtual, tendo em vista que o jogador encontra facilidade de ser criativo. Já que ao contrário do seu mais próximo artefato físico, os jogos do tipo LEGO<sup>8</sup>, nos quais é necessário um desmonte antes de uma nova construção.

<sup>8</sup> Jogo de montagem de blocos bastante popular criado pelo dinamarquês Ole Kirk Christiansen em 1932. A marca é uma das mais famosas de jogos e brinquedos do mundo e este é conhecido por despertar a criatividade em crianças.

Imagem 6: Cena do Jogo *Minecraft*



Fonte: Acervo pessoal.

O essencial é que nesse mundo virtual, podemos utilizar da “*Persona*”<sup>9</sup>, é possível estabelecer diferentes tipos de relações, sejam elas de ódio, amor, amizade, etc. Neste momento é possível fazer uma aproximação deste jogo com a seguinte colocação de Le Breton (2015, p.146): “[...] permite a construção de inúmeros mundos e de múltiplas formas de encarnação virtual, não mais sujeitas ao princípio da realidade, mas inteiramente sobre a égide do prazer e do imaginário”. A partir do prazer e da imaginação, o jogador pode assumir diferentes identidades, que vão muito além do mundo físico no qual se vive.

As relações estabelecidas nesse meio podem ser muito mais íntimas do que o relacionamento familiar e isso pode ocorrer simplesmente pelo fato de não conhecer

---

<sup>9</sup> A *Persona* de Jung é um processo dinâmico no qual o indivíduo adapta-se ao mundo e suas relações socioculturais, utiliza-se de diferentes máscaras conforme o ambiente no qual se relaciona, portanto tem um caráter múltiplo, que colabora com a expressão e apreensão da multiplicidade do *self* (FREITAS, 2005).

pessoalmente o outro. Pode até haver o desejo de um encontro físico, entretanto muitas vezes a relação entre as partes não será a mesma numa realidade física (REIS, 2013).

Outro ponto levantado por Le Breton (2015) seria relativo a aqueles usuários que não conseguem mais apropriar-se de ambientes de realidade física após sua imersão no mundo cibernético. Afinal a experiência da realidade virtual é tão prazerosa que isso pode vir a afetar a percepção sensorial do corpo vivo na realidade física. Le Breton (2015) cita um exemplo de Heim, no qual após a saída do sistema de realidade virtual o usuário certifica-se do ambiente que está; ele dá palmadas no torso, toca suas coxas, como forma de asseguar-se de que retornou à terra firme. Tolentino *et. al.*, (2010), indica inclusive que durante a tensão vivida nos jogos existe uma elevação da Frequência Cardíaca e até mesmo um aumento no consumo de oxigênio (VO<sub>2</sub>). São reações fisiológicas comuns em disputas esportivas no mundo físico, como será visto a seguir, essa aporia conceitual entre “real” e “virtual” não é tão elementar quanto parece.

Por meio de todos esses elementos e por todas essas possibilidades de múltiplas identidades, cria-se uma empatia forte com um público mais jovem, faixa etária responsável pela permanência e ampliação dos *games* e dos *e-Sports* no cenário global.

Da Costa (2006), lembra que a popularização dos jogos eletrônicos (principalmente os *online*) e o aumento do número de opções criadas pela indústria dos *games* têm gerado um processo de espetacularização de tal meio, assim como ocorreu e ainda ocorre com diversas modalidades do campo esportivo. Na Coreia do Sul, desde a mais tenra infância, as crianças já são motivadas a competir. Sendo assim, não é de se estranhar que os coreanos se destacam na maioria dos jogos de disputa *online*. Os duelos e a competição entre jogadores nos *games* estão em alta na juventude coreana (WEINBERG, 2005). Até mesmo nas escolas são incentivadas práticas competitivas por

meio da tela do computador, inclusive tais embates são usados para identificar quais jovens são os melhores e os mais rápidos quando manuseiam o teclado e o mouse. Uma reportagem sobre a educação na Coreia do Sul, publicada na revista VEJA, em 2005, mostrava que os *games* são mais populares e lucrativos que os esportes:

As maiores celebridades da Coreia do Sul não vêm da televisão nem tampouco dos campos de futebol. São jovens que fizeram fama e dinheiro ao se tornar campeões em jogos de computador – os games. Tal é a popularidade desses jogos que uma partida entre os melhores do ranking mundial leva aos estádios coreanos 100 000 pessoas, mais gente do que um clássico do futebol brasileiro (WEINBERG, 2005, s.p.)<sup>10</sup>.

Assim, é provável que esta prática em nível competitivo de rendimento foge daquela ideia de distração, divertimento ou de fuga da rotina, que o lazer contemporâneo vem a proporcionar. Para Elias e Dunning (1992), as atividades realizadas no momento de lazer oferecem a sensação de prazer e são procuradas por indivíduos em busca da excitação. Na tentativa de vivenciar diferentes sensações, de modo em que o indivíduo possa “[...] fluir mais livremente num quadro imaginário [...] criado por estas actividades” (ELIAS; DUNNING, 1992, p. 70). Reis e Cavichioli (2008) afirmam que: “[...] o treinamento intensivo, a fadiga física e mental, o cuidado com o corpo e até mesmo a espetacularização já são evidentes nestas competições de alto nível”. Assim como no esporte moderno, os seus praticantes são considerados profissionais, ou seja, são remunerados e até mesmo incentivados pelo governo e/ou recebem o apoio de patrocinadores (JENSEN, 2017).

Além dos campeonatos promovidos existem outros eventos menores (nem sempre competitivos) realizados nas comunidades de diferentes jogos eletrônicos. Tanto que um pesquisador do jogo *World of Warcraft* entendeu que “[...] a experiência de

---

<sup>10</sup> Disponível em: [http://veja.abril.com.br/160205/p\\_060.html](http://veja.abril.com.br/160205/p_060.html). Acesso em: 04 de fev. 2016

jogar como algo que vai além do mero ato de jogar e da prática em si” (REIS, 2013, p.16). Encontros entre guildas<sup>11</sup> (clãs, grupos, etc.), eventos de lançamentos dos jogos e/ou expansões e até mesmo casamentos entre pessoas que se conheceram por meio dos jogos são situações que vem se tornando frequentes.

É importante destacarmos que não são raros os casos de relacionamentos afetivos que foram iniciados em *World of Warcraft*, por exemplo. O casal “J e A”<sup>12</sup> se conheceu por meio do jogo, sendo que jogavam em facções opostas (ele na Horda e ela na Aliança), mas isso não os impediu de se conhecerem melhor e juntarem-se em matrimônio (WOW GIRL, 2012). O casamento foi planejado por “A” e algumas coisas da decoração foi ela mesma quem criou, pautando-se principalmente em elementos encontrados no jogo.

Imagem 7: Foto dos convites do casamento do casal “A e J”.



<sup>11</sup> Reis (2013, p.245), aponta que muitos jogadores buscam viabilizar reuniões pessoais *in real life*. Estes encontros têm a pretensão de solidificar, cimentar a ponte social que vêm sendo construída por intermédio dos *games*. “Essas reuniões podem ser frutos de encontros mais casuais (por conta de uma viagem a trabalho ou a turismo, por exemplo) ou mesmo agendadas justamente em função da amizade constituída, com jogadores viajando exclusivamente para se conhecerem”.

<sup>12</sup> Disponível em: <http://www.wowgirl.com.br/2012/06/21/juntando-as-escovas/>. Acesso em: 27 de fev. 2016.

Outro caso ocorrido no Brasil em 2013, foi entre “M e C”<sup>13</sup> (SCHIMIDT, 2013). Para pedir sua noiva em casamento ele criou uma sequência de missões que deveriam ser cumpridas por sua noiva, que envolviam visitar diversos locais da cidade onde moravam. Uma caixinha em formato de baú era a recompensa final, ela continha uma aliança que era semelhante a um objeto do jogo, modelada pelo noivo. Em novembro de 2014, outro casal ficou conhecido na comunidade de *WoW*, “D e R” planejaram casar-se dentro do jogo<sup>14</sup>, mesmo sendo de facções rivais, ela Horda e ele Aliança (G1, 2014).

É perceptível que *World of Warcraft*, assim como outros jogos, têm possibilitado aos seus participantes variadas formas de interação e relacionamentos, sejam eles afetivos e/ou impessoais/formais. O fato é que estudos a respeito dos jogos eletrônicos têm aumentado e devem continuar porque tratam de um fenômeno social que tem impacto em quase todos os continentes. Os *games* têm sido um meio de estabelecer vínculos pessoais, como criar laços de amizade e inimizades; além de assemelharem-se com muitas outras atividades que são praticadas no tempo e espaço no lazer, possibilitando experiências de constantes alterações emocionais, nos níveis de tensão e excitação de cada ser humano.

### **Considerações Finais**

Buscamos neste ensaio apresentar algumas reflexões sobre as significações sociais do corpo no mundo físico, bem como as possibilidades relacionais que ocorrem sem a presença do mesmo, no mundo virtual. A partir disso, procuramos realizar aproximações com os jogos eletrônicos, apresentando diferentes identidades que um

---

<sup>13</sup> Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/03/namorado-cria-quest-real-de-world-warcraft-para-fazer-pedido-de-casamento.html>. Acesso em: 27 de fev. 2016.

<sup>14</sup> Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/11/casal-se-une-por-world-warcraft-e-planeja-casamento-dentro-do-game.html>. Acesso em: 27 de fev. 2016.

jogador pode assumir nesse espaço cibernético, seja nas redes sociais de conteúdo relacionado ou dentro dos próprios *videogames*.

O fato é que o corpo está fragmentando-se, porém isso não significa que o indivíduo deixará de relacionar-se com outras pessoas... Agora é possível relacionar desfazendo-se do corpo físico, de sua carne, imergindo em um universo virtual no qual ele pode metamorfosear-se e realizar certas ações que jamais faria em uma realidade física.

As questões levantadas neste texto podem ajudar na compreensão do que atualmente se estruturou como *e-Sports*, que são competições que se baseiam principalmente nos jogos eletrônicos competitivos que ocorrem em arenas e estádios modernos que atraem público semelhante e constituem estruturas inteiramente ligadas às dos esportes tradicionais. Mas antes de compreender o processo de esportivização e espetacularização deles, é necessário entender o porquê da busca pelo mundo virtual e não pelo mundo físico e quais as possíveis formas de interações que este proporciona mantendo os seus indivíduos imersos nesse mundo que muitas vezes reproduz a própria realidade física.

## REFERÊNCIAS

BLIZZARD ENTERTAINMENT. Disponível em: <http://us.blizzard.com/pt-br/> . Acesso em: 20 fev. 2016.

CAGNINI, H. E. L.; CHARÃO, A. S.; BARCELOS, P. P. A.; AZEVEDO, B. R. **Mundo virtual Minecraft**: uma experiência de ensino de circuitos digitais. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/wei/2015/022.pdf> . Acesso em: 28 de fev. 2016.

COJA NO WOW. Disponível em: <http://www.cojanowow.com.br/> . Acesso em: 22 fev. 2016.

DA COSTA, A. Q. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa.** Rio Claro, 2006. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/96035/costa\\_aq\\_me\\_rcla.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/96035/costa_aq_me_rcla.pdf?sequence=1&isAllowed=y) . Acesso em: 27 de fev. 2016.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação: desporto e lazer no processo civilizacional.** Tradução de Maria Manuela Almeida e Silva. Lisboa: Difel, 1992.

ELIAS, N; SCOTSON, J. L. **Os estabelecidos e os outsiders: sociologia das relações de poder a partir de uma comunidade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

FEATHERSTONE, M. A globalização da complexidade: pós-modernismo e cultura de consumo. **Revista Brasileira de Ciências Sociais.** São Paulo, n. 32, 1996.

FREITAS, L. V. Grupos vivenciais sob uma perspectiva junguiana. **Psicologia USP: dossiê: Carl Gustav Jung e outros trabalhos,** São Paulo, USP-IP, v. 16, n. 3, p.45-69, 2005.

G1. **Casal se une por 'World of Warcraft', e planeja casamento dentro do game.** Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/11/casal-se-une-por-world-warcraft-e-planeja-casamento-dentro-do-game.html> . Acesso em: 27 de fev. 2016.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Tradução Tomás Tadeu da Silva, Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HYPESCIENCE. **10 casos de vício extremo em videogame.** Disponível em: <http://hypescience.com/10-casos-de-vicio-extremo-em-videogame/> . Acesso em: 22 fev. 2016.

JENSEN, L. **e-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas.** 2017. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

KOSELLECK, R. **Crítica e crise: uma contribuição à patogênese do mundo burguês.** Rio de Janeiro: EDUERJ: Contraponto, 1999.

KRÜGER, F. L.; CRUZ, D. M. Os jogos eletrônicos de simulação e a criança. INTERCOM. CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO. 24, Campo Grande. **Anais...** , set. 2001.

LE BRETON, D. **Condutas de risco: dos jogos de morte ao jogo de viver.** Campinas: Autores Associados, 2009a.

\_\_\_\_\_. **As paixões ordinárias: antropologia das emoções.** Petrópolis: Vozes, 2009b.

\_\_\_\_\_. **Antropologia do corpo e modernidade.** Petrópolis: Vozes, 2011.

\_\_\_\_\_. **A sociologia do corpo.** Petrópolis: Editora Vozes, 2012.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo**: antropologia e sociedade. São Paulo: Editora Papyrus, 2015.

LORDMONS. **BlizzBlizz** - Xenofobia contra players Brasileiros. Disponível em: [http://www.youtube.com/watch?v=wfk\\_NXYTZLM/](http://www.youtube.com/watch?v=wfk_NXYTZLM/) . Acesso em: 22 fev. 2016.

MTV CATFISH. **Sobre**. Disponível em: <http://www.mtv.com.br/programas/destaques/catfish/about> . Acesso em: 22 de fev. 2016.

REIS, L. J. A. **Sozinho, mas junto**: sociabilidade e violência no *World of Warcraft*. 2013. Tese (Doutorado em Educação Física) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

REIS, L. J. A.; CAVICHIOLLI, F. R. Jogos Eletrônicos e a Busca da Excitação. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n.3, p. 163-181, set./dez. 2008.

SCHIMIDT, E. **Namorado cria quest real de World of Warcraft para fazer pedido de casamento**. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/03/namorado-cria-quest-real-de-world-warcraft-para-fazer-pedido-de-casamento.html> . Acesso em: 27 fev. 2016.

SOUZA, C. A. M.; MELO, J. M.; SILVA, W. M.; SILVA, C. L. Os significados dos jogos eletrônicos para jovens de uma escola técnica de Campinas-SP. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v.2, n.2, p.44-63, jan./abr. 2015.

TOLENTINO, G. P.; PEREIRA, A. C. V., MATIDA, A. B.; OLIVEIRA, L. S.; OLIVEIRA, R. J. **Usabilidade e consumo de oxigênio em jogos virtuais**. A experiência de um *First Person Shooter* e de um jogo por controle intuitivo. SBGames. Florianópolis, nov. de 2010. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames10/culture/full/full24.pdf> . Acesso em: 22 de fev. 2016.

WEINBERG, M. 7 lições da Coréia para o Brasil O que o país pode aprender com o bem-sucedido modelo de educação implantado na Coréia do Sul. **VEJA**, ed.1892, fev. 2005. Disponível em: [http://veja.abril.com.br/160205/p\\_060.html](http://veja.abril.com.br/160205/p_060.html) . Acesso em: 4 de fev. 2016.

WOW DISCOVERY. Vamos falar de xenofobia e hueragem? Disponível em: <http://wowdiscovery.com/2016/01/21/vamos-falar-de-xenofobia-e-hueragem/> . Acesso em: 22 fev. 2016.

WOW GIRL. **Juntando as escovas!** Disponível em: <http://www.wowgirl.com.br/2012/06/21/juntando-as-escovas/> . Acessado em: 27 de fev. 2016.

\_\_\_\_\_. **Discurso de ódio na comunidade Blizzard: como lidar?** Disponível em: <http://www.wowgirl.com.br/2016/01/21/discurso-de-odio-na-comunidade-blizzard-como-lidar/> . Acesso em: 4 de fev. 2016.

**Endereço dos Autores:**

Larissa Jensen

Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Paraná.

Rua Coração de Maria, 92 – Jardim Botânico

Curitiba – PR – 80.215-370

Endereço Eletrônico: lari-jensen@hotmail.com

André Mendes Capraro

Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Paraná.

Rua Coração de Maria, 92 – Jardim Botânico

Curitiba – PR – 80.215-370

Endereço Eletrônico: andrecapraro@onda.com.br

Marcelo Moraes e Silva

Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Paraná.

Rua Coração de Maria, 92 – Jardim Botânico

Curitiba – PR – 80.215-370

Endereço Eletrônico: moraes\_marc@yahoo.com.br