



REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN 26755718

Ano 1, n.01, jan./dez,2019

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

Julio Cesar Gomes Santos

1 Introdução

Há muito tempo, o corpo deixou de ser um substantivo comum e passou a se tornar um símbolo cultural. Não é mais 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 online. 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)*, no momento, um dos maiores expoentes por proporcionar um cotidiano social complexo, que por sua vez resulta em experiências sociais que podem ser entendidas



REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN 26755718

Ano 1, n.01, jan./dez,2019

como aprendizados, ou pedagogias corporais. 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 espetacularização 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 nesta pesquisa, foi também a proferida por Prokop (1986).

Ele 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



REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN 26755718

Ano 1, n.01, jan./dez,2019

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 online, 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 (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.

Já 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.

Assim, a teatralidade sugere a espetacularidade. O aspecto alinhado entre esses dizeres que se apresenta no *WoW* é o da espetacularidade como



REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN 26755718

Ano 1, n.01, jan./dez,2019

aquilo que se ordena ao olhar, o que está à percepção do outro, pois o espetacular é o que caracteriza o que é visto. A espetacularização do corpo no *WoW* é, portanto, 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. Essas relações variadas e todo o comportamento advindo dessas experiências são chamadas de pedagogias corporais – ou experiências sociais, individuais e/ou coletivas, adquiridas a partir das experiências com o corpo.

3 ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS, ANÁLISES E RESULTADOS

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. 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 *game* 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.



REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN 26755718

Ano 1, n.01, jan./dez,2019

Foi criado um questionário com 13 questões, objetivando estabelecer um perfil específico entre esses jogadores. Dos iniciais 64 candidatos à entrevista, 23 jogadores responderam. Para se chegar aos 7 últimos escolhidos para a entrevista, com idades variando entre os 22 e os 28 anos, o critério escolhido foi o resultante de respostas pontuais contidas no roteiro, que foram pensadas de forma bastante específica com o objetivo de estarem melhor alinhadas com a proposta da 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, indicativos dos processos de fascínio e de espetacularização do corpo e sobre suas relações no jogo.

Foi possível ver no 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, optou-se por abordar temas e categorias que emergiram da 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; 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; O terceiro e último tema que destacamos é *O Fascínio e a Espetacularização das*



REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN 26755718

Ano 1, n.01, jan./dez,2019

Relações das Representações Corporais no World of Warcraft e mostra o corpo espetacularizado, fascinado pelo trabalho em grupo.

5.Considerações finais

Nas análises dos dados desses três temas foi possível observar 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. Foi possível perceber que o fascinante está no poder manipular um corpo virtual e, em certa medida, na possibilidade de ser simbolicamente representado por ele.

O fascínio pela criação de uma representação corporal online 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



REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN 26755718

Ano 1, n.01, jan./dez,2019

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 corporais que o jogo possibilita. Algumas delas merecem ser acentuadas: a possibilidade de estabelecer, online, relações sociais e de forma ampliada produzir laços afetivos offline 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.

Nessas relações vividas e compartilhadas em rede demonstraram, de forma surpreendente, que as representações culturais do corpo online se mesclam com as dos corpos offline desses jogadores. A vida social mediada digitalmente promotora de pedagogias corporais, dessa maneira, mostrou mais prazerosa, estimulante e exitosa para outras e mais inusitadas criações do corpo nos ambientes digitais do jogo.

REFERÊNCIAS:



REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.

ISSN 26755718

Ano 1, n.01, jan./dez,2019

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. **Etnocologia 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.

LE BRETON, David, **A sociologia do corpo**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2007.

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.

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 Mitt 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_I53BgejBDX6hHGhGmZq#v=onepage&q=Digital%20culture%2C%20play%20and%20identity%2CMIT%20Press%2C%20Scott%20Rettberg&f=false. Acesso em: 12 maio 2019.



REVISTA ELITE: EDUCAÇÃO, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS.
ISSN 26755718
Ano 1, n.01, jan./dez,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.

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.