

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP**

Cláudia Ribeiro Monteiro Lopes

Comunicação e percepção no ciberespaço
Um estudo sobre a experiência de imersão em ambientes lúdicos interativos

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

SÃO PAULO

2013

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP**

Cláudia Ribeiro Monteiro Lopes

Comunicação e percepção no ciberespaço
Um estudo sobre a experiência de imersão em ambientes lúdicos interativos

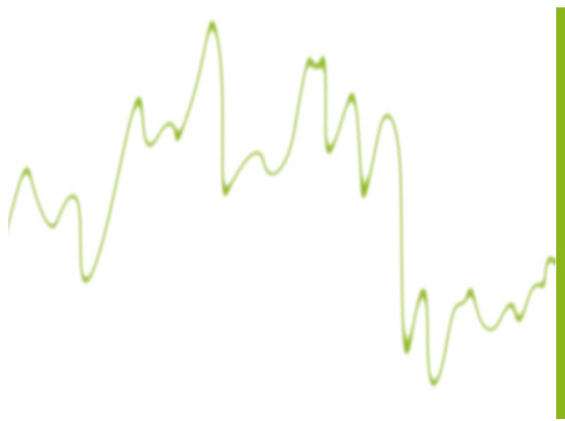
DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

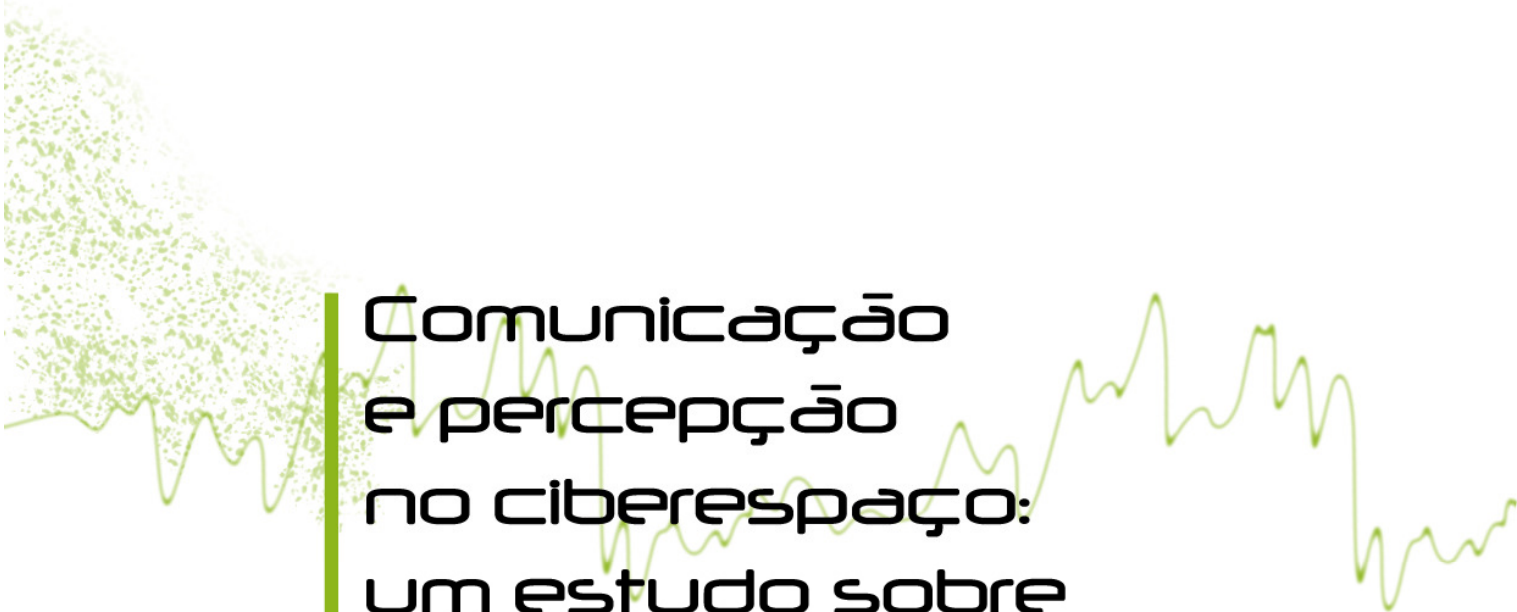
Tese apresentada à Banca Examinadora como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica, área de concentração do Programa: Signo e Significação das Mídias, pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a orientação do Prof. Doutor Eugênio Rondini Trivinho.

SÃO PAULO

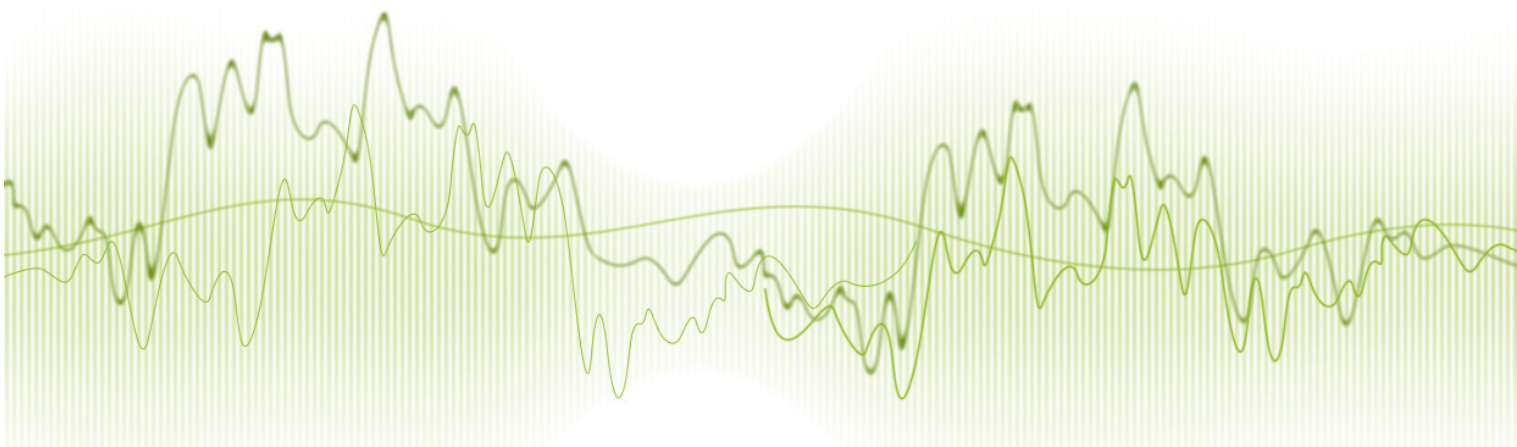
2013

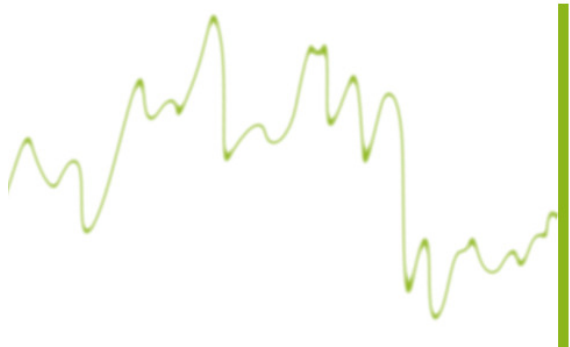
Banca Examinadora



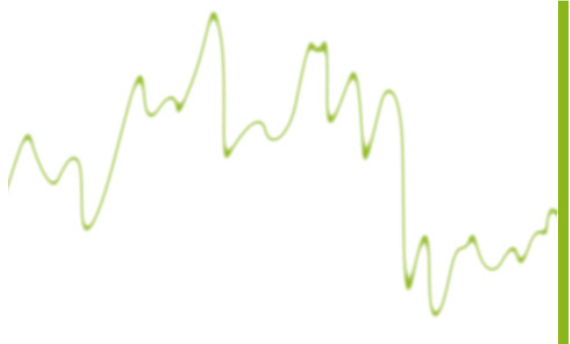


**Comunicação
e percepção
no ciberespaço:
um estudo sobre
a experiência
de imersão
em ambientes
lúdicos interativos**





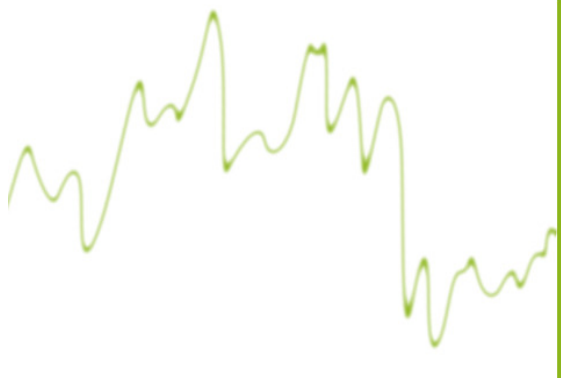
Aos estudiosos do
universo dos *games*



Agradeço a meu orientador Prof. Dr. Eugênio Rondini Trivinho pelo exemplo profissional, sabedoria e incentivo empregados em todos os encontros de orientação;

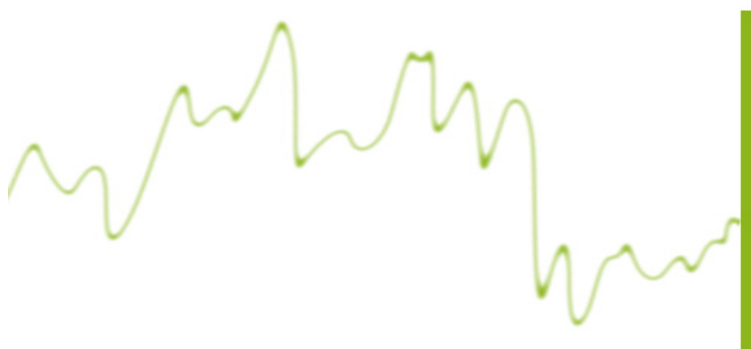
Ao CNPq pela bolsa que tornou possível a realização desta Tese;

Ao meu namorado Leonardo, *gamer* inveterado.



A percepção é a filosofia silenciosa do cotidiano; a ordenação não dita da qual vivemos, e que sustenta, em sua quietude, todos os nossos atos, palavras, pensamentos.

Merleau-Ponty



Resumo

A presente Tese de Doutorado versa sobre as relações entre comunicação e percepção no ciberespaço. O âmbito de incidência da investigação recai sobre a experiência imersiva dos participantes de *games* e sobre a interação desses participantes com suas representações virtuais na forma de diferentes espectros.

Para todos os efeitos teóricos, a recepção e a resignificação dos estímulos do mundo sensível pelo sujeito da sensação foram apreendidas pelo conceito de *cibercepção*, fenômeno típico e conhecido da cibercultura. A cibercultura, por sua vez, foi entendida como época social-histórica marcada pela propagação de tecnologias e redes digitais e, no estado atual, pela sobredeterminação do processo civilizatório pelo ciberespaço.

A problemática da pesquisa diz respeito às peculiaridades do *modus operandi* da percepção durante a imersão em jogos multiusuários e às suas repercussões nas mutações antropológicas perceptivas atuais em relação ao “mundo real” herdado da tradição histórica.

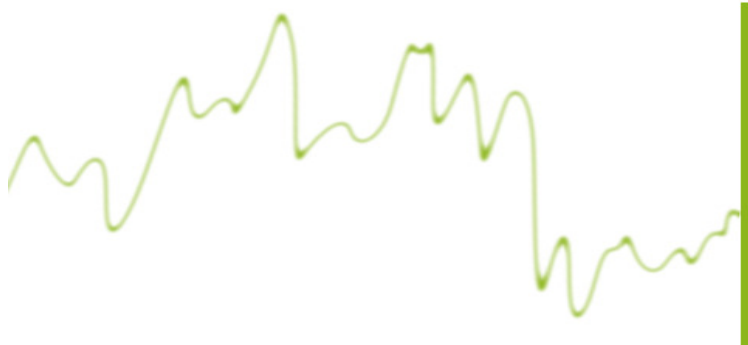
A pesquisa se insere no campo de estudos sobre formas de inserção social e cultural das tecnologias e redes virtuais, abarcando, portanto, temática emergente na área de Comunicação.

As bases teóricas e epistemológicas do estudo incluem perspectivas acerca da percepção (Maurice Merleau-Ponty, Paulo Sérgio do Carmo e Lucia Santaella), da cibercepção (Roy Ascott, Lucia Leão e Santaella), da cibercultura (Eugênio Trivinho), do corpo (Merleau-Ponty, Santaella e Trivinho), da imersão interativa (Derrick de Kerckhove e Trivinho) e de jogo (Joan Huigunza, Tom Bissel, Jane McGonigal e Arlindo Machado).

Em razão da natureza da Tese, a metodologia abrange pesquisa e revisão bibliográficas e análise de *corpus*, composto por *games*, cujos cenários e narrativas foram tomados como ambientes mediáticos de imersão para jogadores previamente selecionados.

Com essas características, situadas na Linha de Pesquisa “Cultura e Ambientes Midiáticos” do PEPGCOS/PUC-SP, a investigação objetiva (a) apreender a especificidade da experiência estética e perceptiva *online*, no âmbito dos *games*; (b) verificar as possíveis implicações da cibercepção na vida ordinária (*off-line*) do jogador e (c) contribuir para o desenvolvimento de estudos nesse campo temático.

Palavras-chave: comunicação, cibercultura, ciberespaço, imersão interativa, percepção/cibercepção, *games*.



Abstract

This Doctoral Research deals with the relationships between communication and perception in cyberspace. The scope of this investigation encompasses the immersive experience of the participants in games and the interaction of these participants with their virtual representations in the form of different spectres.

For all theoretical purposes, the reception and resignificance of stimuli from the sensitive world by the subject of the sensation were apprehended through the concept of cyberspace, a typical and known phenomenon of cyberculture. Cyberculture, in turn, was understood as a socio-historical period marked by the dissemination of digital technologies and networks, and in its current state, by the overdetermination of the civilizing process through cyberspace.

The research problem has to do with the peculiarities of the *modus operandi* of perception during immersion in online multiuser games and to their repercussions on the currently perceivable anthropological mutations in relation to the “real world” inherited from historical tradition.

This research belongs to the field of studies about forms of social and cultural insertion of virtual technologies and networks, thus addressing an emerging theme in the area of Communication.

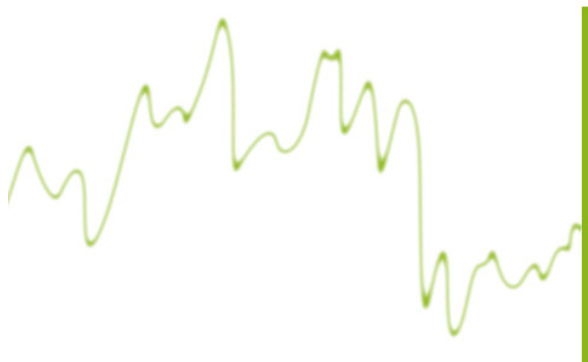
The theoretical and epistemological foundations of this study include perspectives about perception (Maurice Merleau-Ponty, Paulo Sérgio do Carmo and Lucia Santaella), cyberperception (Roy Ascott, Lucia Leão and Santaella), cyberculture (Eugênio Trivinho), the body (Merleau-Ponty, Santaella and Trivinho), interactive immersion (Derrick de Kerckhove and Trivinho) and games (Joan Huigunza, Tom Bissel, Jane McGonigal and Arlindo Machado).

In view of the nature of this Doctoral Research, the methodology encompasses bibliographic research and review and corpus analysis, consisting of online games, whose scenes and narratives will be taken as media immersion environments for previously selected players.

With these characteristics, situated in the line of research “Mediatic Culture and Environments” of the Program of Postgraduate Studies in Communication and Semiotics of PUC/SP (PEPGCOS/PUC-SP), the objectives of this investigation are (a) grasp the specificity of the esthetic and perceptual experience online, in the ambit of the

games; (b) verify the possible implications of cyberspace in the player's ordinary (offline) life; and (c) contribute to the development of studies in this thematic field.

Keywords: communication, cyberculture, cyberspace, interactive immersion, perception/ cyberperception, games.



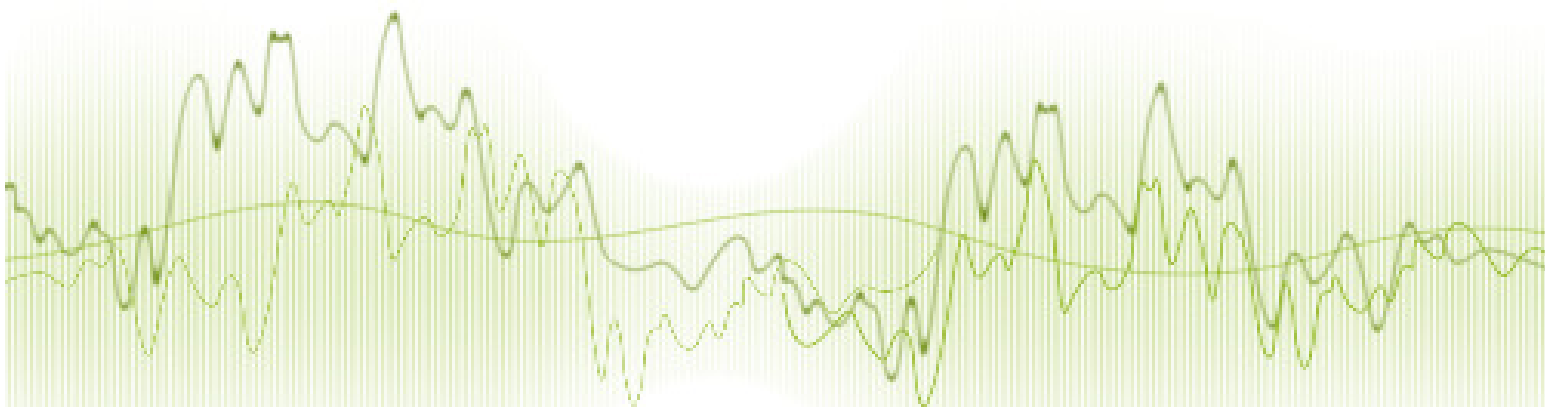
Sumário

| | |
|--|-----|
| RESUMO..... | 7 |
| ABSTRACT..... | 8 |
| INTRODUÇÃO..... | 12 |
| | |
| I. A PERCEPÇÃO DA REALIDADE HERDADA..... | 20 |
| 1. Corpo e percepção | 28 |
| 1.1 O sensível..... | 37 |
| 1.2 Metapercepção ou perceber-se percebendo..... | 43 |
| | |
| II. PERCEPÇÃO NO CIBERESPAÇO..... | 46 |
| 1. Imersão interativa..... | 47 |
| 1.1 A suspensão do tempo..... | 48 |
| 1.2 Imersão na rede como premissa condicional de existência..... | 52 |
| 2. Cibercepção..... | 58 |
| 2.1 O vetor dromoperceptivo na cibercultura..... | 61 |
| 3. O estatuto do corpo físico no ciberespaço..... | 63 |
| 3.1 O espectro senciente..... | 68 |
| 4. A percepção do espaço virtual..... | 72 |
| | |
| III. <i>GAME</i> COMO EMBLEMA DE ÉPOCA..... | 77 |
| 1. O game como ludismo do século XXI..... | 79 |
| 1.1 A gameficação do social | 95 |
| 1.2 O jogador bunkerizado..... | 103 |
| 1.3 Acidentes da imersão interativa | 107 |
| | |
| IV. EXPERIÊNCIA PERCEPTIVA EM <i>GAMES</i> | 113 |
| 1. Breve caracterização do <i>game</i> de guerra..... | 117 |
| 1.1 A imersão no Modern Warfare II..... | 120 |
| 1.2 A imersão na guerra futurística do Black Ops II..... | 123 |
| 2. Sobre <i>games</i> de ação..... | 127 |

| | |
|---|-----|
| 2.1 A imersão na rotina perigosa de Max Payne | 131 |
| 2.2 A imersão no mundo marginal do GTA IV | 136 |
| 2.3 A imersão nas mutações genéticas do Prototype II..... | 140 |
| | |
| CONCLUSÃO..... | 145 |
| | |
| BIBLIOGRAFIA..... | 151 |
| | |
| ANEXOS..... | 160 |



Introdução



O interesse de realização da pesquisa de base desta Tese de Doutorado nasceu no compasso de estudo anterior, intitulado “Imagem e identidade no ciberespaço: a significação social dos perfis do Orkut”, desenvolvido em nível de Mestrado do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUCSP, sob a orientação do Prof. Dr. Eugênio Trivinho, com bolsa da CAPES, e concluído no segundo semestre de 2008. Na ocasião, a cibercultura e o ciberespaço foram investigados sob o prisma da identidade. Desde então, o contexto de interesse permaneceu o mesmo, com objeto ampliado e incidente nas relações entre comunicação e percepção.

A ideia de envolver a temática da percepção tendo como base o estudo de maior fôlego acerca da cibercultura foi despertada por uma palestra ministrada por Sérgio Basbaum, que abordou, entre outras coisas, o desenvolvimento de novas formas de sentir desencadeadas pelo surgimento das tecnologias digitais. Tal palestra aconteceu em um treinamento de funcionários do SESC, no município de Atibaia, em agosto de 2008. O modo como o autor apresentou as novas formas fundamentais de conexão dos sujeitos com o mundo fez germinar o interesse maior pelo assunto, a ponto de a autora desta Tese defini-lo como objeto de estudo.

No início de 2009 a redação do Projeto de Pesquisa tinha uma única certeza: não bastava buscar o entendimento da percepção no mundo real herdado: o interesse maior estava em desbravar a que se processa nos ambientes digitais, ainda que a definição exata de quais ambientes ainda não estivesse clara na época. Ainda assim, o conceito de percepção já passou a ser explorado, ganhando proporções, principalmente, a partir do contato com os pensamentos de Merleau-Ponty. As ideias do filósofo tornaram-se essenciais, a ponto de perpassarem a construção dos capítulos da Tese. Considerando essa fundamental contribuição, a investigação passou a contar com o concurso interdisciplinar da filosofia.

Muitas foram as mudanças ocorridas desde a redação da primeira versão do Projeto de Pesquisa. Entretanto, o desejo de estudo da “percepção” resistiu a todas as modificações de cenários de análise. No primeiro momento, na versão do Projeto em 2009, o fenômeno perceptivo tinha como cenário o *game* simulador Second Life. Tal jogo despontava como uma sensação entre os metaversos, era acessado por participantes de diversos países e acreditado por empresas que viam em sua plataforma um grande filão para investimento no

relacionamento com clientes “habitantes” desse espaço. O “novo ambiente” também começou a ser explorado como potencial estratégia de reforço de marca. Empresas se fizeram representar através de materiais publicitários, *stands* e, até mesmo, com ostensivas lojas virtuais voltadas à venda e distribuição de produtos. Renomadas galerias de arte se estabeleceram no interior dessa plataforma para a exposição de obras realizadas, assim como determinadas escolas superiores de *marketing*, como o SENAC, desfrutaram da ferramenta *class room*, para a realização de cursos voltados ao aproveitamento empresarial desse ambiente, especulando, paralelamente, uma audiência global. O Second Life despontou como fenômeno explorado intensamente pela mídia impressa e eletrônica, o que o fez ser visto por alguns meses como objeto rico de análise. A bem da verdade, a aposta do Second Life como espaço mercadológico, pelo menos no que se refere aos esforços de *branding*, esmoreceu rapidamente, na mesma proporção que o destaque conquistado pelo metaverso entre tantos outros simuladores.

No Brasil, esse jogo de simulação da vida ordinária nunca chegou a apresentar grande sucesso em número de adesões de usuários comuns, mas sua reputação internacional era suficiente para que seu nome fosse pauta dos meios de comunicação brasileiros. Entretanto, o Second Life logo acabou perdendo popularidade na mídia e, em 2010, o Projeto de pesquisa preferiu sofrer alterações, sob pena de precoce obsolescência. Atitude que atualmente (poucos anos após ter sido tomada, já pode ser avaliada com uma boa decisão, uma vez que não se ouve mais falar nessa plataforma virtual.

A pesquisa passou então a considerar como cenário de estudo os *games* em rede, não mais exclusivamente simuladores da moda, a fim de assegurar maior “tempo de vida” ao objeto de estudo. E, ao longo desse processo, a imersão de jogos *online* foi discutida em artigos de autoria da pesquisadora, e apresentados em eventos do campo da Comunicação. Tais momentos serviram principalmente para iluminar os horizontes acerca desse recorte de análise. E o conceito de percepção, por sua vez, já bastante explorado por outras vertentes, ganhou fôlego ao ser abordado pelo viés da cibercultura, enfatizando o caráter relevante e emergente de seu estudo, no campo da Comunicação.

Os jogos multijogadores Grand Chase, Ragnarok e RuneScape passaram a compor o *corpus* de análise da Tese. Tais jogos chegaram, inclusive a pautar projeto de iniciação científica de alunos do Curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, da Universidade Nove de Julho – UNINOVE, orientados pela autora da Tese. O objetivo dessa atividade de introdução à ciência realizada por alunos, haja vista sua natureza, não foi o de explorar o universo perceptivo na imersão dos *games*, mas pautou hábitos de

consumo de tais jogos selecionados. Com o tempo, o projeto de iniciação científica incorporou aos seus objetivos o estudo das representações virtuais de jogadores de *games* em rede. Alguns resultados desse trabalho são mencionados no corpo da Tese; da mesma forma, o instrumento quantitativo de coleta de dados encontra-se anexo.¹

Entretanto, no início de 2011, esses jogos foram aos poucos descartados da pesquisa, por não mais representarem objetos de interesse da pesquisadora, nem mesmo do grupo de *gamers* que passou a ser observado em ação, na plataforma Xbox.² Nesse ponto da pesquisa, embora o universo dos *games* já estivesse definido como objeto da análise perceptiva que se adivinharia no bojo da Tese, faltavam ser determinados quais seriam, de fato, os títulos que comporiam seu *corpus*.

Logo no início do período de observação do grupo já foi possível constatar quais seus gêneros preferidos, destacando-se jogos de guerra e ação,³ cujos cenários e narrativas pareceram ser ambiências ideais para a análise da percepção. Além disso, tais gêneros revelaram ter grande importância para a indústria do entretenimento e foram apontados em estatísticas representativas da preferência no que se refere ao *gamers* do Brasil, conforme será discutido na Tese. A continuidade do processo de observação permitiu que finalmente títulos fossem escolhidos para compor a amostra: Modern Warfare II, Black Ops II, Prototype II, GTA IV e Max Payne III. A escolha se deu em razão de seus lançamentos coincidirem com a redação da Tese e rapidamente serem incorporados à prática imersiva dos jogadores. Como exceção está o *game* GTA IV, cuja chegada ao mercado foi pregressa à pesquisa; mas o fato de persistir entre os títulos preferidos dos jogadores permitiu sua introdução na amostra.

O desenvolvimento da Tese foi acompanhado pelo lançamento de jogos de outros gêneros, que passaram a ser praticados pelo grupo de jogadores observados, além de fazerem sucesso em outras partes do mundo. Como não poderia deixar de ser, foram incorporados a esse estudo. O *game* Modern Warfare II embora já tivesse sido analisado, foi substituído pelo seu sucessor Modern Warfare III, que não mereceu reflexão a respeito, uma vez que foi logo substituído em decorrência do lançamento do Black Ops II. Esse último, como já mencionado passou a pertencer ao *corpus* da pesquisa e receber a preferência dos jogadores. O fato de envolver um objeto tão dinâmico como os *games* conferiu à Tese o mesmo caráter.

¹ Ao longo do desenvolvimento da Tese, o peso dado aos resultados da pesquisa de iniciação científica foi diminuído, haja vista não se tratar de um estudo científico de grande relevância para a investigação.

² Um dos motivos de os *games*, que até o momento estavam definidos como componentes do *corpus* da pesquisa, não serem praticados pelos jogadores do grupo observado é o fato de não serem compatíveis com o console Xbox, ao qual restringiam-se todos os jogos preferidos e executados pelo grupo em questão.

³ Conforme será reiterado no terceiro Capítulo, a Tese reservou-se da discussão acerca dos gêneros dos jogos, haja vista tratar-se de conceito ainda bastante nebuloso no que se refere ao universo dos *games*.

O primeiro Capítulo, “A percepção na realidade herdada”, tem como ponto de partida a compreensão da percepção como a relação fundamental existente entre o sujeito da sensação e o mundo, matéria contínua que se dá a perceber. Ao fenômeno perceptivo é destinada a função primeira de leitura sensível da realidade objetiva. Tal relação tem como referência principal os conceitos de Merleau-Ponty, o qual, conforme já mencionado, serve como base teórica para esta Tese como um todo. O Capítulo também aborda a questão do corpo como polo fundamental do sistema de descoberta do mundo. E o mundo, por sua vez, configura-se como outro polo. Paradoxalmente, corpo e mundo são revelados fundidos, mesmo sem perder sua relativa independência.

Em sua individualidade e “conexão viva” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 276) com os sentidos, o corpo será apresentado como um desafio que se propõe a ser desvendado pelo sujeito que o constitui logo no momento do nascimento e que tende a se processar infinitamente. Tal desafio, a saber, o da percepção de si mesmo, revela-se ao longo do Capítulo como premissa para a descoberta da realidade herdada. Outra abordagem deste ponto da Tese é a questão da dificultosa percepção das alteridades no que se refere ao contexto ordinário, haja vista o natural solipsismo humano e caráter particular da experiência do mundo. Tal questão traz à tona a noção de percepção erótica, de intencionalidade corporal, da motricidade corpórea e da espacialidade de cada subjetividade encarnada.

Dentre as demais contribuições do primeiro Capítulo estarão as transformações sofridas pela percepção ao longo do processo civilizatório e a discussão acerca do esforço metaperceptivo capaz de romper o caráter “hábito” da percepção.

Ao segundo Capítulo, “Percepção no ciberespaço”, está reservada a reflexão sobre a percepção que se processa na época cibercultural, mais precisamente a que se refere ao contexto virtual. A discussão terá como ponto de partida a imersão no tempo histórico, uma vez prioritária para a compreensão segunda da imersão no espaço virtual.

As subjetividades encarnadas, desnudadas no primeiro, são, no segundo, examinadas pelo viés do “tempo generalizado”, de Merleau-Ponty (2011, p. 607) e reveladas envolvidas em sua trama, a ponto de essa condição, a saber, a imersão no tempo, ser premissa de sua existência. Ainda que a humanidade tenha se revelado relutante a essa condição imersiva involuntária ao longo do processo civilizatório, percebe-se sempre à mercê do tempo. Nessa esteira, o Capítulo discute também os artifícios de fuga recorridos pelos sujeitos submetidos às imersões temporal e espacial ordinárias.

Entretanto, a inquebrantável relação sujeito e tempo, bem como a temporalidade como herança da humanidade passam a ser questionadas com a chegada do inexorável tempo

tecnológico, o tempo falso. O entrelace estabelecido entre o sujeito e o tempo histórico revela fragilidade diante da ação do tempo real. No que se refere à imersão nesse “tempo mundial” (VIRÍLIO, 2000, p. 13), o tópico apresentará diferentes níveis imersivos variantes em decorrência das interfaces que os fomentam.

Coube também ao segundo Capítulo apresentar a percepção como fenômeno atrelado à velocidade do devir evolutivo e às decorrentes mudanças significativas sofridas no *modus operandi* do sentir, ao longo do processo civilizatório. Além disso, o Capítulo encontra na cibercultura a velocidade tecnológica como sendo sua “verdadeira essência” (TRIVINHO, 2007, p. 23). O que leva ao reconhecimento do ciberespaço como um ambiente perceptual fugaz, que promove a transcendência dos sentidos humanos, a desmaterialização e consequente perda de relevância do corpo biológico como polo perceptivo fundamental, haja vista o escalonamento de potencialidades dos modos de sentir e coletivização da experiência perceptiva.

Ainda nesse Capítulo são consideradas as consequências da violência inexorável que a velocidade exerce sobre a percepção, tornando-a frágil e mais suscetível de logro no espaço virtual. Ao considerar a razão de proporcionalidade entre tempo e qualidade do sentir, a percepção no ciberespaço é apresentada como prejudicada. Paradoxalmente, o Capítulo discute a potencialização dos sentidos característica da cibercepção nos ambientes em questão.

Nessa lógica, a cibercepção é apresentada como percepção típica da cultura digital, ou seja, fenômeno mediado pelas tecnologias e redes de conexão. No que se refere mais precisamente aos limites virtuais, a cibercepção receberá maior fôlego ao ser explorada sob seu viés excludente, sob seu *status* de apogeu dromoperceptivo e, conseqüentemente, sob os efeitos danosos da ação da velocidade.

A questão do corpo volta a ser discutida no segundo Capítulo. Entretanto, a abordagem lhe reveste de outra significação. O corpo, que no primeiro Capítulo, é mostrado como primordial para a existência do sujeito no mundo: - “para mim não haveria espaço se eu não tivesse corpo” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 149) -, revela-se esvaziado de sua relevância fundamental no que diz respeito precisamente à experiência no ciberespaço. Por outro lado, o tópico traz à baila as competências cognitivas ainda requeridas aos corpos físicos, reforçando o papel ainda existente do mesmo.

O conceito de espectro também é apontado no segundo Capítulo, como referência à forma assumida pelo internauta para se fazer presente no ciberespaço, bem como discute a

consequente morte simbólica cultural de todas as estruturas físicas “presentadas” (TRIVINHO, 2007, p. 345) pelo corpo espectral.

O espectro em seja qual for sua forma constituinte (texto, áudio, imagem etc.) é considerado o ponto de existência do indivíduo corporificado no ambiente virtual. Para essa abordagem, o Capítulo considera plataformas que possibilitam o forjar de sensações, sendo essas exclusivas aos espectros, tornando-os sencientes a ponto de assumirem o lugar do corpo biológico no processo perceptivo. Por outro lado, a discussão também traz como pauta os extensores perceptivos decorrentes da sofisticação dos consoles que promovem o sentir híbrido, ou seja, sensações compartilhadas entre apresentação espectral e corpo sujeito. Ao segundo Capítulo também recai a compreensão das particularidades da percepção dos e nos ambientes virtuais, estabelecendo uma comparação com o *modus operandi* do processo perceptivo das ambiências reais herdadas.

O terceiro Capítulo, "*Game* como emblema de época", traz à baila a concepção clássica de jogo, proposta por Huizinga, revelando sua essência cultural e, por essa razão, a ressignificação do conceito do lúdico no contexto da cibercultura, haja vista as peculiaridades da época. Dessa forma, os jogos digitais são mostrados como emblemas da época atual e possuidores de elementos fantasiosos geradores de ilusão e proporcionadores da fuga da realidade ordinária da mesma forma que os jogos clássicos, além de ofertarem regras, objetivos, punições e respostas aos *gamers*.

O *game* também é apresentado como um negócio de suma relevância para a indústria do entretenimento, envolvendo complexo processo de produção e o trabalho de diferentes profissionais. Nessa esteira, será discutido o *amusement*, o afã da humanidade pelo lúdico e este reconhecido como exercício pleno da dignidade humana (HUIZINGA, 2004, p. 233). Por outro lado, o Capítulo apresenta o proveito tirado do *amusement* pela indústria do lazer, bem como as críticas a respeito, haja vista tal absorção resultar em adoção da mesma lógica da produtividade pela esfera do tempo livre, bem como a participação dos *games* nesse processo, como “moeda de lazer” (BULSELMEIER, 1985, p. 87) contemporânea.

A *gameificação* do social é explicada como a adoção de elementos dos *games* por diferentes instâncias sociais e sua mistura com outras linguagens, como a do cinema e das histórias em quadrinho. O Capítulo também dedica fôlego à abordagem acerca da condição do jogador *bunkerizado*, imerso no *game*, apartado do tempo e do espaço ordinários e submetido ao que será chamado de “escravidão voluntária”.

A sociabilidade promovida pelas plataformas dos jogos digitais e sua característica permanentemente *bunkerizada* são temáticas exploradas nesse mesmo Capítulo. O *game* é

revelado como importante ponto de encontro de jogadores cuja representação espectral distribuída fomenta o nível imersivo nas narrativas ao invés de extraí-los da dinâmica dos *games*.

Também são debatidos acidentes desse processo, a saber, o da imersão em *games*, que justificam o posicionamento crítico adotado pela Tese.⁴ Entre os acidentes, estão o já citado apartamento social ordinário, o vício pela prática do jogo digital, a percepção reducionista e a anestesia perceptiva, heranças da elite dromoapta.

No último Capítulo, “Experiência imersiva em *Games*”, a Tese traz análises da percepção em *games* mencionados no início desse tópico como selecionados para compor o *corpus* da pesquisa, a saber, *Modern Warfare II*, *Black Ops II*, *Max Payne III*, *GTA IV* e *Prototype II*. Conforme também referido, a discussão sobre a imersão nesses jogos em questão teve como ponto de partida a observação dos jogadores Gallus People, Banana, Zoeiro e Padre Justiceiro⁵ durante partidas na “*live*”⁶ do Xbox, apresentados por seus respectivos espectros.

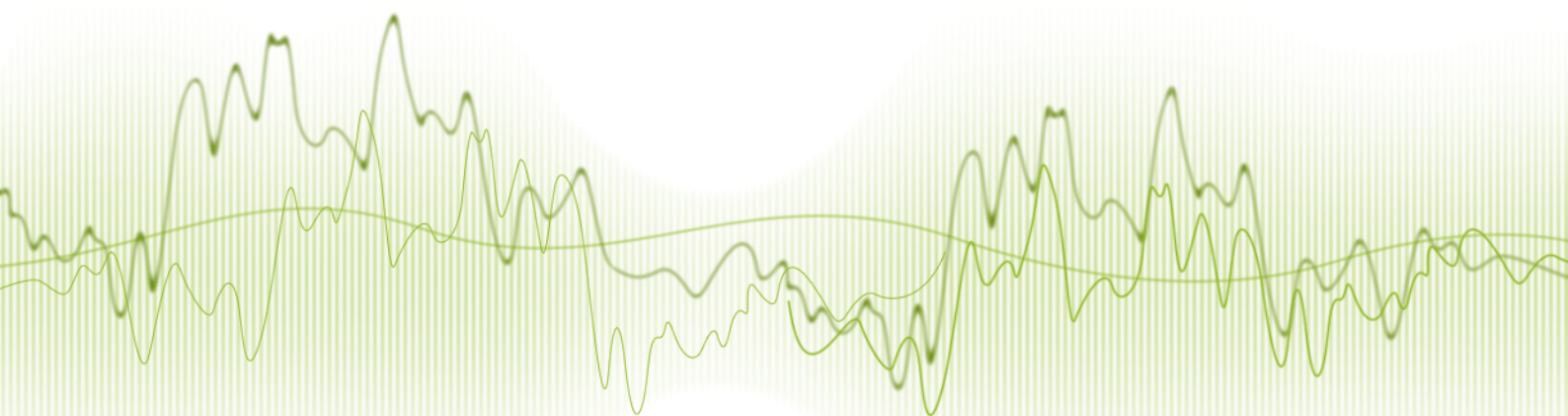
⁴ A crítica pressupõe a “tensão interna” com o objeto, fator fundamental, segundo Trivinho, para a renovação epistemológica e consequente valoração da pesquisa científica, sobretudo no âmbito das Ciências Humanas e Sociais (TRIVINHO, 2001, p. 16).

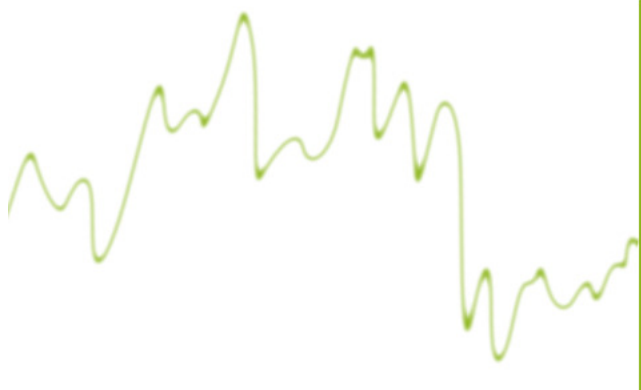
⁵ *Gamertags* escolhidas pelos próprios jogadores ao se cadastrarem no Xbox.

⁶ A “*live*” do Xbox é, grosso modo, uma espécie de intranet reservada ao encontro de jogadores assinantes dessa plataforma.

A decorative graphic at the top of the page features a green particle cloud on the left side, transitioning into a thin, light green waveform that spans across the top. The waveform has several peaks and valleys, resembling a signal or a heartbeat.

1 A percepção da realidade herdada





Pela experiência perceptiva,
eu me afundo na espessura do
mundo.
Merleau-Ponty

Diríamos que a percepção revela
os objetos assim como uma luz os
ilumina na noite.
Merleau-Ponty

Para o estudo da percepção no ciberespaço, mais precisamente a que se processa na imersão dos *games*, será necessário o retorno a sua forma fundamental e não menos complexa, a percepção da realidade herdada. Esta investigação contará com o concurso interdisciplinar da filosofia e da psicologia, haja vista o interesse deste Capítulo em transcender os conhecimentos acerca dos mecanismos biológicos e preocupar-se com o modo como a realidade herdada é significada e vivida pelos sujeitos.

A discussão será norteada por cinco dimensões intercambiantes da percepção: percepção como fenômeno, como processo, como espetáculo, como comunicação e como condição de existência. Como fenômeno, a percepção pode ser considerada como reação ativa aos estímulos do mundo. Responsáveis por detectar as sensações decorrentes de tais estímulos, os sentidos humanos comunicam o “sujeito da sensação” ao universo sensível em que está inserido, e essa comunhão precipita a percepção.

Percepção, portanto, diz respeito à relação entre o sujeito da sensação e o mundo, matéria contínua que se dá a perceber, o que constitui também seu caráter de processo contínuo, uma vez que o percebido nunca consegue assim sê-lo em sua integridade. A percepção é um processo inacabado, pois o mundo e as coisas do mundo oferecem-se constantemente ao sujeito, o que impede que o processo se dê por concluído. Sendo assim, recai sobre o processo perceptivo a função perpétua de leitura sensível da realidade objetiva.

Segundo Merleau-Ponty:

O mundo objetivo sendo dado, admite-se que ele confie aos órgãos dos sentidos mensagens que, portanto, devem ser conduzidas, depois decifradas, de maneira a reproduzir em nós o texto original. Daí em princípio uma correspondência pontual e uma conexão constante entre o estímulo e a percepção elementar. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 28).

Esse é um tema caro para o autor. Ele reconhece o papel da percepção na ordenação, organização do mundo para o sujeito da sensação. Considera, inclusive, a percepção como fonte de todo conhecimento da humanidade (ibid., p. 280). Entretanto, pondera sobre a fé perceptiva (ibid., p. 324 e 353), a convicção que move o sujeito afetado por estímulos a confiar piamente no sentir. Sem desmerecer a relevância de tal crença como primeiro estágio do processo perceptivo (o *percepto*)¹, Merleau-Ponty admite a presença da razão no estágio posterior, haja vista a notável capacidade de a consciência processar informações sensoriais obtidas na percepção e confrontá-las com o repertório simbólico do sujeito, para a efetiva leitura do mundo. A propósito, o estágio de racionalização do percebido é o único do processo sob o controle do sujeito da sensação,² uma vez que “perceber é atribuir sentido” (BARROS FILHO; MARTINO, 2003, p. 71).³ Eis a faceta nada natural da percepção.

Na esteira da atribuição de sentido, Merleau-Ponty (2011, p. 398) identifica a “capacidade de ilusão” como algo peculiar ao sujeito perceptivo, uma vez que o mesmo não possui o total controle do que percebe (conforme já apresentado). O que significa dizer que além de as coisas fugirem ao campo perceptivo, a percepção é também passível de engano. Uma sensação equivocada provocada pelo objeto percebido é capaz de confundir o sujeito. É o que acontece quando todo corpo perceptivo acredita ter avistado uma pedra ao longe, na estrada, e antecipa a sensação que a tal pedra

¹ Santaella denomina como *percepto* o estágio “irracional” da percepção, da qual o sujeito não tem controle: “O *percepto* é aquilo que aparece e se força sobre nós, brutalmente, no sentido de que não é guiado pela razão. [...] *Percepto*, etimologicamente, tem o significado de apoderar-se, recolher, tomar, apanhar, ou seja, alguma coisa que não pertence ao eu, é tomada de fora. É algo compulsivo, teimoso, insistente, chama nossa atenção. Algo que se apresenta por conta própria e, por isso, tem força própria”. (2012, p. 114).

² Conforme Santaella (1998, p. 17), “a maior parte do processo perceptivo está irremediavelmente fora de nosso controle. (...) Só alcançamos controle sobre a percepção no momento em que o *percepto* é interpretado”.

³ Para Merleau-Ponty (2011, p. 574), “diz-se que os acontecimentos têm um sentido quando eles nos aparecem como a realização ou a expressão de uma visada única. Existe sentido para nós quando uma de nossas intenções é satisfeita, ou inversamente quando uma multiplicidade de fatos ou de signos se presta para nós a uma retomada que os compreende, em todo caso, quando um ou vários termos existem como representantes ou expressões de outra coisa que eles mesmos”.

provocaria ao ser tocada. Entretanto, constata a ilusão quando percebe que a pedra era na verdade o reflexo do sol na estrada.⁴

Austin (2004, p. 24) também reconhece a possibilidade de engano por parte dos sentidos. A ilusão de ótica, por exemplo, bastante corriqueira, pode ser produzida tanto pelo movimento acelerado, quanto pela sobreposição de fundos e figuras. É explorada nas artes que se apoiam na ilusão, como as técnicas de ilusionismo e a mágica em geral. Em contrapartida, o autor realiza a distinção entre ilusão e delusão, no que se refere ao fenômeno perceptivo. Nos casos de delusão, a percepção decorrente de “delírios persecutórios” (ibidem). É o que acontece, por exemplo, quando o sujeito perceptivo, sob ação de algum entorpecente ou outro elemento alterador do estado de consciência, passa a avistar elementos inexistentes, como um elefante cor de rosa no asfalto. Enquanto a ilusão pressupõe o engano passível de ser real, a delusão, segundo o autor, sugere o irreal. O aviso de “atenção” pode evitar a ilusão, mas o mesmo aviso não interfere na delusão.

Em certos casos, o próprio autor reconhece a dificuldade de distinção entre os termos, por exemplo, a percepção de miragens em meio ao calor excessivo do deserto e mesmo os contatos fantasmagóricos:

Não se sabe bem, nem se consegue chegar a um consenso sobre o que é ver fantasmas. Para alguns, trata-se de algo talvez produzido pelos mecanismos do sistema nervoso perturbado da vítima; assim; de seu ponto de vista, ver fantasmas é um caso de delusão. Mas, para outras pessoas, a ideia de ver um fantasma deve-se ao fato de deixar-se levar por sombras, talvez, ou imagens refletidas, ou ainda, por um jogo de luzes – ou seja, para elas o fato de ver fantasmas é um caso de ilusão. (Ibid., p. 25).

Na esteira da perspectiva de desconfiança com relação ao limitado saber dos sentidos, considerando o viés racional do sujeito, Kant (2007, p. 123) explica a impossibilidade da exatidão perceptiva pela variação de intensidade como as sensações são recebidas pelos sentidos afetados. A percepção, portanto, dependeria tanto da

⁴ A reflexão acerca da “capacidade de ilusão”, proposta por Merleau-Ponty, suscita questionamentos relacionados à frustração do sujeito perceptivo diante da recorrente traição de seus sentidos ao longo de sua vida: por que, diante de frequentes enganos, o sujeito persiste em continuar acreditando no que percebe? E a resposta é encontrada na obra do próprio Merleau-Ponty (2011, p. 399): graças à confiança que o sujeito tem no mundo. “Perceber é envolver de um só golpe todo um futuro de experiências em um presente que a rigor nunca o garante, é crer em um mundo [...]. [É a experiência do mundo que] nos permite ‘barrar’ a ilusão precedente e considerá-la como nula”. E, “a percepção verdadeira será simplesmente uma verdadeira percepção” (ibid., p. 395). Da mesma forma que Merleau-Ponty, Austin (2004, p. 7) considera os enganos perceptivos como incapazes de suscitar a desconfiança contínua do indivíduo com relação aos seus sentidos.

potência do estímulo, quanto da recepção de tal estímulo, mas não somente delas. Entre o estímulo e a recepção ficam lacunas preenchidas subjetivamente. A este respeito, Santaella acrescenta:

A correspondência entre o resultado perceptivo e aquilo que o provoca não é, portanto, uma correspondência ponto a ponto. Há uma diferença, há um descompasso, ou melhor, algo se perde e algo se acrescenta. (SANTAELLA, 1998, p. 22).

Assim como a autora, Merleau-Ponty (2011, p. 290) reconhece a “impureza” daquilo que é percebido, haja vista a particularidade da experiência perceptiva: “Ter a experiência de uma estrutura não é recebê-la passivamente: é vivê-la, retomá-la, assumi-la, encontrar seu sentido imanente” (ibid., p. 348).

Contudo, o que muitas vezes representa aparentemente um equívoco perceptual deve ser primeiro entendido pelo viés inacabado do fenômeno, conforme discutido anteriormente, e depois pela presença da subjetividade. A subjetividade, essência do processo perceptivo, alimenta sua condição de experiência particular e, ao mesmo tempo, intercambiável, uma vez que individualiza a comunicação entre viventes subjetivos e mundo que se manifesta, e, da mesma forma, permite a troca entre as subjetividades, ou seja, entre as experiências particulares dos sujeitos. Uma experiência individual é, por Merleau-Ponty (2011, p. 298), proposta como sendo uma “abertura” ao mundo.

É justamente essa “abertura” que agrega ao mundo objetivo defendido pelos estudos empiristas, a ideia de uma pré-objetividade perceptiva. Em outras palavras, a subjetividade de cada percepção participa da “construção” do mundo que se manifesta: “O espaço oscila, portanto, entre ser parte de um mundo real, lá fora, ou um princípio de unificação no sujeito da experiência” (ibid., 2012, p. 30).

Sendo assim, à certeza de um mundo sensível que existe mesmo contra a vontade dos sujeitos é acrescida a experiência daqueles que o sentem em partes (haja vista a impossibilidade da percepção individual do mundo em sua totalidade). A condição inacabada do processo perceptivo, que aqui tem sido enfatizada, reflete a constância com a qual a objetividade é posta à prova pela percepção.

“Tomá-lo assim, como presença *para mim*, não implica, em princípio, e nem exclui, a possibilidade de que este mundo seja algo *em si*, presente independente da minha presença, que seja um mundo *objetivo*, como supõe certa filosofia e certa ciência. Um tal mundo objetivo, porém só posso supô-lo a partir do momento em que este *se apresenta*, e tal presença se faz pelo chão que sinto sob os meus pés,

pelo vento ou pela água, por exemplo, em minha pele: pelas imagens que vejo, pelos sons que ouço, pelo ar que respiro, pelos aromas que capturo, ou pela matéria do mundo que transformo em mim mesmo quando me alimento e que traz consigo sabores, texturas etc. É enfim, através do que a percepção me oferece que se tece em mim a presença do mundo: um certo cenário”. (BASBAUM, 2005, p. 31, grifos do autor).

A citação acima, de Basbaum, além de ilustrar a questão da objetividade e da subjetividade mescladas na percepção do mundo, também contribui para revelar o caráter espetáculo da percepção: o mundo que se descortina de forma heterogênea para diferentes sujeitos, de variadas culturas. “O sujeito encarnado recebe do mundo o prazer do espaço” (SANTAELLA, 2012, p. 30). Da mesma forma, o espetáculo se faz na percepção dos objetos do mundo.

A experiência do mundo garantida pelo fenômeno perceptivo está também associada à posse desse cenário, desse “fundo da vida”, como propõe Merleau-Ponty (2011, p. 324; 337). É possível buscar na etimologia latina do termo *percipere* o prefixo “*per*” que designa totalidade, e na derivação de *capere*, o significado de “agarrar com a mente”.⁵ O sentir revela não somente a maravilha, mas o poder da percepção. Quando o sujeito subjetivo sente o mundo, conquista-o, domina-o, se apodera de um espaço que constitui sua própria existência.

Dessa forma, cabe à percepção realizar o mundo e os objetos que o compõem, pois as lacunas e opacidades presentes nos instantes em que estes se oferecem à percepção são preenchidas pela subjetividade. E nesse processo contínuo, mundo e objeto passam a existir de fato para os sujeitos da sensação (ibid., p. 33).

Considerando a discussão apresentada até o momento, já é possível imaginar o quanto a percepção e sua dimensão comunicacional são indissolúveis. Logo no início deste estudo, foram expostos os polos ativos do fenômeno perceptivo (a saber, sujeito da sensação e mundo sensível) e suas constantes trocas, ou, como diz Merleau-Ponty, “suas perguntas e respostas” (ibidem). A percepção é comunicação porque representa a busca dessas respostas do mundo e dos objetos; trata-se de uma procura por significação, pois mundo e objetos devem ao sujeito um sentido⁶. E, por não se tratar de um movimento unilateral, esta busca caracteriza-se como um verdadeiro diálogo, conforme acrescenta Santaella:

⁵ Disponível em: </origem da palavra.com.br/palavras/percepção>. Acessado em: 20/09/2009.

⁶ Argumento inspirado em Merleau-Ponty (2012, p. 447).

As coisas convidam e respondem à exploração perceptiva. Assim, a cor não é uma qualidade fixa. Sua constância tem a ver com o modo como algo atrai o olhar de quem percebe e com o tipo de resistência que a cor oferece à exploração perceptiva. A maneira como as coisas modulam a luz é indicativa de sua textura, de sua flexibilidade, seu peso etc. As coisas falam aos vários poderes sensoriais sem que, com isso, tenham de ser absorvidas dentro de quem percebe. (SANTAELLA, 2012, p. 34).

Uma vez que há conexão entre os termos, a saber, comunicação e percepção, a autora propõe uma sentença lógica: “toda percepção é comunicação” (ibid., p. 33). Comunicação é tomada nessa sentença pelo significado de comunhão, enquanto percepção fomenta o “acasalamento” do corpo com os objetos do mundo.

Por outro lado, a antítese também se faz verdadeira: comunicar é perceber; pressupõe percepção prévia e posterior (ao ato de comunicação). Dessa vez, o conceito de comunicação aparece limitado às mensagens ofertadas pelos meios de comunicação. Nesse contexto, sobressai o borrão perceptivo resultante da confusão entre a realidade criada pela tecnologia e o real herdado, o que Sfez (2000, p. 77) denomina “tautismo”. O neologismo tautismo, segundo o autor, condensa os conceitos de “totalidade, autismo e tautologia” (ibidem). A totalidade refere-se à ação globalizante da comunicação no processo comunicativo midiático em questão, manifestada na dificuldade de delimitação de papéis dos agentes comunicativos: “o produtor é produto e produtor ao mesmo tempo” (ibid., p. 76). Nessa lógica, os traços distintivos entre sujeitos e objetos das mensagens foram enfraquecidos pela tecnologia. A analogia ao autismo, por sua vez, se faz na identificação das principais características dessa patologia nos sujeitos da sociedade da comunicação tecnológica, uma vez que esses se encerram como em “casulos” entorno de si mesmos, à medida que passam a viver a imersão da “confusão dos dois gêneros” (ibidem), a saber, o mundo representado que lhes é oferecido e o real ordinário. E, por último, o conceito de tautologia designa a constância da comunicação do mesmo, diante da ausência do novo, própria do infundável mergulho da sociedade nesse real remodelado.

Ao fim e ao cabo, o tautismo, proposto por Sfez, resume a situação de sujeitos expostos à comunicação tecnológica e incapazes de distinguir entre as realidades, a ponto de serem levados à conformação com o que lhes é representado pelos meios de comunicação como o fato corrente. Da mesma forma, o que lhes é expresso é tomado como encenado. Em outras palavras, o “representado” é considerado o “representante” e vice-versa. Considerar a comunicação como percepção, portanto, resume a confusão

que faz crer que o “dado a ver pela representação é a própria expressão da realidade do mundo sensível, ou ainda, o que faz o sujeito interpretar a realidade sensível, imediata como uma cenografia” (ibidem).

Ainda mais elementar é a discussão da percepção a partir do quinto e último prisma que norteia a primeira parte deste estudo, a saber, a condição de existência. Esse quinto argumento apresenta a percepção como algo vital aos seres humanos⁷, a ponto de Merleau-Ponty (2011, p. 31) classificá-la entre os processos essenciais à manutenção da vida, como a respiração e a procriação.

A relação entre percepção e existência é notória na natureza. Segundo Kerckhove (2009, p. 39), a percepção nos mamíferos mais evoluídos participa de uma “programação biológica ancestral”, que os torna capazes de responder mesmo às mais sutis perturbações ambientais. Trata-se de uma “reação orientadora” que chama a atenção para o(s) elemento(s) causador(es) de estímulos, resultando em uma “reação defensiva”, de proteção. Em complementação às ideias do autor, apresenta-se também a reação de ataque. A percepção aguçada pode ser o limite entre ser devorado por um predador ou fugir a tempo de não ser capturado, bem como ser a razão da sobrevivência ao permitir a localização de rastros de uma presa camuflada, ou detectar o momento oportuno para atacar um animal menor etc.

Percepção é condição de existência porque somente com a noção de sua existência é que o sujeito torna-se capaz de considerar-se parte do mundo, assim como suas alteridades. O que também pode ser analisado por viés diferenciado, o viés do “outro”, afinal, para existir é premissa condicional ser também percebido pelos outros, embora esse seja um dilema de cada corpo físico.⁸ A forma como o sujeito é notado e a maneira como compreende objetos do cenário que habita é modelada pela relação que o mesmo estabelece com o mundo, relação essa construída pela percepção e pelas trocas intersubjetivas com outros sujeitos.

A percepção atenta é condição de sobrevivência até mesmo no jogo, uma vez que pode representar a garantia da vitória. Essa temática será discutida no 3º Capítulo deste estudo. Cabe agora discorrer mais sobre a constituição da presença do sujeito no mundo percebido.

⁷ A este estudo interessa a percepção humana, haja vista a dimensão racional desse processo perceptivo. Como diferencial relevante, à percepção animal é acrescido o instinto.

⁸ Mais adiante, ainda neste tópico do Capítulo, será abordada a relação conflitante entre sujeito subjetivo e sua alteridade, considerando a dificuldade existente no reconhecimento do outro como uma subjetividade diferenciada.

1. Corpo e percepção

A percepção do homem pelo viés dualista da composição corpo e alma persegue o estudo da temática em questão desde a Grécia Antiga. Tal percepção os apresenta, a saber, corpo e alma, como perfeito par semântico opositivo, de maneira que a alma represente o que há de mais puro no homem. E o corpo, por sua vez, carregue o fardo de significar fraquezas, sofrimentos, tentações e limitações impostas à própria matéria, a carne. Associado à carne, que é “essencialmente fraca”, é, portanto, o que há de mais miserável no homem, ou, como melhor sintetiza Le Breton (2003, p. 17), “sua parte maldita”. A formação orgânica e, portanto, perecível do corpo, não permitiu que este fosse, por longa data, reconhecido como parte relevante da constituição da presença de um indivíduo.

Com o Cristianismo, ao contrário, prega-se o caráter sagrado do corpo, na medida em que esse é apresentado como obra de Deus e livre dos pecados atribuídos à carne, graças ao sacrifício de Jesus Cristo na cruz. O corpo carrega, portanto, um pouco da presença de seu criador, Deus:

Ou vocês não sabem que seu corpo é templo do Espírito Santo, que está em vocês e lhes foi dado por Deus? Vocês já não pertencem a si mesmos. Alguém pagou alto preço pelo resgate de vocês. Portanto, glorifiquem a Deus no corpo de vocês. (I Cor 6, 19-20).

Entretanto, também para o Cristianismo, o corpo é finito. A “carcaça-templo sagrada” é condenada a retornar a seu estado primitivo, ou seja, transformar-se em mero resíduo orgânico. Pois o corpo é matéria. Enquanto a alma, quando escapa à danação, persiste junto a seu criador: “Então o pó volta para a terra de onde veio, e o sopro vital retorna para Deus que o concedeu” (Ecl 12, 7).

O fato é que a constatação das limitações corpóreas ao invés de levar a humanidade ao conformismo da condição mortal fomentou o anseio da superação da dor, da morte, da matéria, enfim, conduziu a busca constante pelo aumento das potencialidades do homem. Esse afã pela superação alastra-se por diferentes instâncias, e se faz presente de variadas maneiras. Considere o aumento significativo da procura por intervenções cirúrgicas em prol da estética ou mesmo o uso do corpo como tela, através de tatuagens que, além de adornar, representam a mácula perpétua no organismo que, naturalmente, se esvai.

O mesmo pode ser dito com relação às áreas de maior ocorrência de tal manifestação, são elas a ficção e as pesquisas biogenéticas. Na ficção, como exemplos de recentes produções brasileiras, é possível citar as novelas “O Clone”, “Os Mutantes-caminhos do coração” e mais recentemente a novela “Morde & Assopra”⁹. Na primeira, a incorporação da temática da clonagem apresentou a passagem do corpo como obra divina à obra da ciência e com isso discutiu algumas questões éticas, sociais e religiosas envolvidas. Em “Os Mutantes”, com um viés mais folclórico, personagens adquiriam poderes resultantes de mutações científicas; “Morde & Assopra” introduziu uma personagem robô-humanóide que interage com os demais personagens da trama.

As pesquisas biogenéticas, por sua vez, perseguem o estereótipo do homem ideal, o super-homem, geneticamente aperfeiçoado graças à extração de genes ruins precocemente mapeados. Mais que melhoramentos no já criado, esses estudos almejam a criação de novas vidas. Contudo, é relevante salientar a contribuição das técnicas de virtualização no esforço de sobrelevar os limitados traços distintivos humanos, ao longo dos anos. O caráter irremediável da virtualização ou, ao menos, o reconhecimento da mesma como uma tendência, segundo Lévy (1996, p. 32), aparece como intrínseco à própria resistência ao processo de sua “realização”. Para a melhor compreensão, basta tomar como referência a prática de esportes de risco, na qual o sujeito testa sua coragem e se aproxima do perigo e até mesmo da morte, aos moldes de uma experiência suicida. O risco o faz lembrar o quanto seu corpo tangível é limitado. Por outro lado, esse mesmo risco virtualiza seu corpo ao tirá-lo do estado de sua normalidade, desterritorializa-o por alguns instantes, problematiza sua existência.

Também é possível estabelecer relação entre virtualização e avanços nos conhecimentos científicos. Graças à virtualização, por exemplo, podem ser detectadas patologias em células, determinado o sexo do feto e realizadas cirurgias delicadas na interface de um microcomputador (ibid., p. 33).

Os meios analógicos são também bons exemplos de pequenas, porém pioneiras promoções de experiências de virtualização, desta vez mediadas por aparatos tecnológicos. Ao considerar o telefone como mediador, verificam-se as vozes dos interlocutores teletransportadas em sua íntegra até o seu destino, dessa maneira a

⁹ A novela “O Clone”, foi produzida e veiculada em 2001/ 2002 pela Rede Globo, escrita pela novelista Glória Peres e dirigida por Jaime Monjardim. A novela “Os mutantes: caminhos do coração”, veiculada pela Rede Record em 2008/2009 e dirigida por Alexandre Avancini; “Morde & Assopra”, novela também da Rede Globo, veiculada em 2011, foi escrita por Walcy Carrasco e dirigida por Pedro Vasconcelos.

mediação tecnológica representada pelo aparelho telefônico garante a “quase presença” dos interlocutores a partir de suas vozes, mesmo que separados por uma grande distância (ibid., p. 29).

Embora presente em outros estágios do processo evolutivo, a virtualização, aqui caracterizada como fenômeno, deve ser compreendida como consequência natural em tempos atuais de cibercultura, visto que essa época é marcada essencialmente pelo extravasar dos processos decorrentes de tecnologias e redes digitais (nesse bojo, está a virtualização) para todas as esferas da vida humana. Período auge do fenômeno em questão manifesta, conforme Almeida (2002, p. 230), a incansável vontade do homem de se reinventar, de problematizar sua existência. A reflexão sobre o modo como o corpo passou a ser percebido na época cibercultural será realizada no 3º Capítulo desta Tese. Por ora, é interessante retornar à discussão sobre o corpo e seu papel no processo perceptivo ordinário.

Contrário ao pensamento cartesiano criticado no início deste tópico, Merleau-Ponty chama atenção para a relação direta entre corpo e sentidos ao considerar o primeiro mais que mero portador de canalizadores de sensações; confere-lhe o mérito pela inseparabilidade física do sujeito da percepção: “somos corpo” (1994, p. 25). Sob essa configuração, cada corpo-sujeito responde à dinâmica do mundo, como integrante de um sistema.

O corolário dessa última afirmação, a saber, corpo e mundo concatenados, vai de encontro à ideia de um corpo remoto, alheio ao espaço que habita e às alteridades. Maturana e Varela explicam o sistema mundo:

Vivemos no mundo e por isso fazemos parte dele; vivemos com os outros seres vivos [...]. Construimos o mundo em que vivemos durante as nossas vidas. Por sua vez, ele também nos constrói ao longo dessa viagem comum. [e] Portanto, pode-se dizer que construimos o mundo, e, ao mesmo tempo, somos construídos por ele. (MATURANA; VARELA, 2001, p. 10-11).

Não obstante, para sentir-se parte desse sistema, o sujeito antes precisa reconhecer sua existência no mundo. A propriocepção, portanto, deve ser entendida como a percepção primordial do sujeito da sensação¹⁰. É a noção primeira do próprio corpo que permite a percepção segunda do espaço objetivo por ele habitado. O corpo, sendo o primeiro mundo do sujeito, é também a manifestação de sua existência no sistema do mundo acima referido. Merleau-Ponty (2011, p. 464), reconhece a

¹⁰ Para Merleau-Ponty (2011, p. 278), o corpo é o próprio sujeito da percepção.

necessidade de compreensão de si mesmo, como o fardo de cada ser vivente no momento que nasce, haja vista não ser essa uma tarefa fácil, nem ao menos, plenamente executável.

Para o autor não é concebível a percepção antes do nascimento, ao menos não se pode crer na realização do processo perceptivo completo, somente um “esboço de um eu natural e de um tempo natural” (ibidem). É a entrada no mundo cultural, aqui chamado de “segundo mundo”, que vai possibilitar o autoconhecimento do sujeito.

Na propriopercepção, o corpo se mistura com o mundo, mas não deixa de ser corpo. O corpo conhece, ou aprende a conhecer suas coordenadas no mundo, e assim pode estabelecer a coordenada de objetos e demais seres nele existentes, somente porque antes foi autopercebido: “Ser corpo é estar atado a um certo mundo, e nosso corpo não está primeiramente no espaço. Ele é o espaço” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 205). A noção do corpo serve de referência, é o eixo sentido para outras noções, como a determinação de proximidade ou distanciamento dos objetos e alteridades, estimativa de profundidade, tamanhos, enfim, todas as determinações espaciais, sem, por ora, falar das significações.

Apesar de a propriopercepção ser um processo constante, inacabado e não se restringir a um estágio (da mesma forma que a percepção propriamente dita), é possível ilustrá-lo com a fase em que um bebê se propõe a explorar seus pés e mãos com a intensidade que a novidade merece. A mãe o ajuda a se autoperceber quando lhe toca partes do corpo que ainda nem sabia conter. Esse conhecimento confere ao bebê a curiosidade de explorar com equivalente intensidade o “segundo” mundo a sua volta.

A presença do corpo no mundo é traduzida por Merleau-Ponty (2011, p. 287) pelo conceito de “subjetividade encarnada”. Tal conceito não designa simplesmente a mera corporificação de uma individualidade, mas indica principalmente que cada corpo carrega em seu âmago um significado particular. A integração dos significados corporais no sistema mundo interfere, acrescenta e se mistura à experiência nesse espaço.¹¹

É grande a capacidade expressiva de um corpo (SANTAELLA, 2012, p. 34) e tamanha é sua significação, que ele não pode ser percebido por suas alteridades da mesma maneira que um objeto. O corpo possui “valor vital” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 84), sua intencionalidade escapa do próprio indivíduo e espalha-se no mundo.

¹¹ “Enquanto eu tenho mãos, pés, um corpo, um mundo, em torno de mim produzo intenções que não são decisórias e que afetam minha circunvizinhança”. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 589).

Um corpo, por ser sujeito, tem consciência de sua existência, de seu “valor vital”, enquanto os objetos, por sua vez, ignoram sua própria significação, e quiçá do mundo (ibid., p. 172):

Meu corpo não é apenas um objeto entre todos os outros objetos, um complexo de qualidades entre outros, ele é um objeto sensível a todos os outros, que ressoa para todos os sons, vibra para todas as cores, e que fornece às palavras a sua significação primordial através da maneira como as acolhe. (Ibid., p. 317).

A consciência do corpo sujeito também lhe confere liberdade, ao contrário dos objetos que não a possuem. Apesar de a existência do corpo não ter fim em si mesmo: “Eu o sou para outrem” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 583), ele é livre para experimentar o mundo a sua maneira, segundo sua percepção, não precisando vivenciá-lo exclusivamente a partir de experiências alheias: “ainda sou eu quem faz o outrem ser para mim e quem faz um e outro sermos como homens” (ibid., p. 583).

Outro ponto de distinção (baseado na psicologia) entre as percepções das partes em questão, a saber, corpo e objetos, se baseia na afetividade que envolve uma subjetividade encarnada, o que a destaca entre as coisas do mundo e até mesmo dentre as demais subjetividades encarnadas. Isso pois, o corpo é percebido como “objeto afetivo” (ibid., p. 23 e 35) que, embora possua sua particularidade, é interligado à existência de outros corpos. A afetividade dos corpos é resultante da intersubjetividade, prática essencial às subjetividades encarnadas: “nossas perspectivas escorregam para o Outro e se enredam em um mundo social compartilhado” (SANTAELLA, 2012, p. 35).

Entretanto, tal “prática essencial” que visa o compartilhamento o mundo, reserva certa problemática. Apesar de um corpo sujeito não perceber o outro como objeto, sendo que de fato essa não é sua condição, encontra dificuldade em percebê-lo da mesma maneira que se autopercebe. Ele é parte do mundo e ao mundo se mistura através de seu corpo, mas não consegue verificar facilmente a mesma comunhão acontecer no corpo do outro. O corpo do outro não é objeto, tampouco é o mesmo “eu” que o observa: “Sem dúvida, para nós outrem nunca existirá como nós mesmos, ele é sempre um irmão menor” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 580). Isso se explica porque o sujeito primeiro se percebe como fator essencial para a existência do mundo percebido. O mundo só há porque ele o percebe e se mistura ao mundo. Nessa relação, o outro aparece como mais um sujeito perceptivo, fora de seu corpo, um outro “eu” que, estranhamente, também dá razão à existência do mundo. A coexistência pacífica das

subjetividades encarnadas é possível graças a uma espécie de acordo tácito capaz de estabelecer intersecções entre “os mundos particulares”: o “intermundo” (ibid., p. 478).

Conforme já mencionado neste Capítulo, os corpos estão mergulhados em significações. É sob esse aspecto, que o corpo do outro pode ser percebido como o primeiro objeto cultural do sujeito, uma vez que esse corpo é “portador de um comportamento” (ibid., p. 467) constituinte ou transgressor de uma determinada cultura. Quando percebido, o corpo do outro é analisado segundo o uso que faz dos objetos do mundo cultural e, além de observado é posto em comparação direta com os atos do sujeito observador. Os objetos do mundo, por sua vez, também são elementos culturais, participantes dos comportamentos, mas assim o são, graças a meras convenções sociais, ou seja, foram assim considerados pelas subjetividades encarnadas.

Sendo assim, é imprescindível introduzir a compreensão dos signos na análise da percepção das alteridades. A leitura do gesto, da expressão facial, do modo de vestir, da fala, o comportamento do outro falam sobre ele, ou pelo menos revelam aquele momento vivido. Tal leitura permite perceber as intenções de flerte, a manifestação da dor física, da alegria, da tristeza, do medo, do nojo etc. A interpretação dos signos corporais externos já levou especialistas à tentativa de compreensão do que, de fato, se passa no interior do corpo físico durante o prazer provocado pela relação sexual:

O sistema nervoso ordena, em primeiro lugar, que os batimentos cardíacos acelerem, autorizando um derrame do hormônio adrenalina (...). Esse mesmo hormônio, despejado pelas glândulas suprarrenais, faz ainda com que as artérias se dilatam, facilitando a passagem do sangue [...]. No cérebro, por sua vez, um crescente número de neurônios passa a secretar substâncias ativadoras de certas regiões, que são reconhecidamente o centro das sensações de prazer. Foram elas, aliás, que comandaram aquelas reações do corpo, como o aceleração do coração. Até que, no limiar do esgotamento físico e da exaustão dos neurônios, outra região cerebral, a do desprazer, contra-ataca com uma descarga de endorfinas, para acabar com a festa — e com o risco de pane cerebral. Nos pequenos espaços entre os neurônios, as endorfinas com forte efeito calmante vão se misturar às substâncias excitantes liberadas pelas zonas de prazer. Assim, por alguns instantes, tanto as áreas de prazer como a do desprazer entram no curto-circuito do orgasmo, e mandam faíscas para outras partes do sistema nervoso. Entre elas, as responsáveis pelos movimentos de certos músculos — eis o comando para o espasmo da ejaculação, que sempre acompanha o gozo masculino. (OLIVEIRA; PAPANOUNIS, 1993, p. 1).

Entretanto, em meio a essa busca pela compreensão do outro a partir dos signos, é preciso considerar, que, pela própria natureza dos signos, eles só representam algo, não

o são de fato. Nesse caso, os signos corporais do outro não são o outro. Merleau-Ponty considera essa representação por outro prisma, o prisma das significações:

O luto de outrem e sua cólera nunca têm exatamente o mesmo sentido para ele e para mim. Para ele, trata-se de situações vividas, para mim de situações apresentadas. Ou se posso, por um movimento de amizade, participar desse luto e dessa cólera eles continuam a ser o luto e a cólera de meu amigo Paulo. [...] Paulo é Paulo e eu sou eu. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 477).

As alegações do autor priorizam a individualidade de cada subjetividade encarnada, haja vista a particularidade das experiências de mundo. Embora perceber o outro implique no reconhecimento de um mundo construído pela coexistência de muitas subjetividades encarnadas (não somente as duas) e que, por estarem todas misturadas ao mundo, acabam por se misturarem entre si, é claro que, sem perder a impenetrável individualidade.¹²

Na continuidade dos esforços de distinção entre corpo e objeto é oportuna a abordagem da sexualidade. Diferente da “consciência da existência”, a sexualidade confere aos corpos a “percepção erótica” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 217) e cria laços entre eles ao promover relações. Um corpo é capaz de perceber o outro com interesse e desejo, ao contrário dos objetos. A sexualidade é também uma maneira de o corpo expressar sua existência.¹³

Nesta esteira, assistiu-se à sujeição da sexualidade pela ação do simbólico ao longo do processo civilizatório a ponto de Kristeva reconhecer a atual indissolubilidade existente entre ambos:

A sexualidade, assim compreendida como trama indissolúvel de excitabilidade e de significado de um sistema aberto com outro, de um ser vivo falante com outro ser vivo falante, não se resume, contudo, no erotismo dos romances e das revistas pornográficas. (KRISTEVA, 2004, p. 75, tradução nossa).¹⁴

¹² A forma como uma criança percebe sua alteridade é diferente das dos adultos. Ela crê que o outro faz parte dela, não o reconhece como portador de outra subjetividade. “Para ela, os homens são cabeças vazias dirigidas a um mundo único, um mundo evidente em que tudo se passa, mesmo os sonhos que, ela acredita, estão no quarto, mesmo o pensamento, já que ele não é distinto das falas” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 475).

¹³ Nesta análise não são compreendidos os grupos pansexuais, haja vista seus integrantes encontrarem prazer em qualquer objeto.

¹⁴ Texto original: “*La sexualidad, así comprendida como trama indisoluble de excitabilidad y de significancia en la relación de un sistema abierto con otro, de un ser vivo parlante con otro ser vivo parlante, no se resume sin embargo en el erotismo de las novelas rosas o las revistas pornográficas*”. (KRISTEVA, 2004, p. 75).

O estudo da sexualidade a reconhece como uma linguagem que tem como referência o corpo informado pelos sentidos a respeito da significação das coisas.

Outra distinção diz respeito à espacialidade de corpos e objetos. A primeira gera a perspectiva dos sujeitos em relação às coisas do mundo, conforme já discutido neste Capítulo. O que contrasta com a segunda, a saber, a espacialidade dos objetos, uma vez que essa não resulta em perspectiva para nenhum corpo ou objeto¹⁵ e, só existe em decorrência da primeira.

Também deve ser considerada, nessa distinção perceptiva entre corpos e objetos, a capacidade motriz dos primeiros. O corpo ao se deslocar por inteiro no espaço, executar pequenos movimentos com os membros superiores ou inferiores, mexer o tronco ou o pescoço, encontra diferentes perspectivas com relação a variados objetos e alteridades. A bem da verdade, o homem se serviu dos meios de transporte para o aumento dessa capacidade motriz ao longo das épocas, aos quais, Trivinho (2007, p. 53) caracterizou como “vetores de processamento fenomenológico da velocidade”. À medida que a humanidade se desprendia do atrito do solo, os corpos ganhavam velocidade e, conseqüentemente, passavam a perceber o mundo de outras maneiras.

A exploração do mundo no lombo de um cavalo proporcionava uma experiência perceptiva diferenciada daquela que se dava pelo mar ou pelo ar. O corpo do animal, o barco e, mais tarde o avião funcionaram, ao longo do processo evolutivo, como elementos de extensão do corpo no que se refere à exploração em questão. No entanto, é preciso considerar que a natureza dessa busca pela velocidade pouco está relacionada ao mero deslocamento, mas principalmente pautada na representativa vantagem de se chegar antes, seja para fins comerciais, seja para a derrubada de inimigos (guerra), seja para a propagação de uma determinada crença ou ideologia, seja ainda para a conquista de um território.¹⁶

¹⁵ Merleau-Ponty (2011, p. 146 e 147) apresenta a espacialidade dos corpos como “de situação” e a dos objetos como “de posição”: “Se fico em pé diante de minha escrivaninha e nela me apóio com as duas mãos, apenas minhas mãos estão acentuadas e todo o meu corpo vagueia atrás delas como uma cauda de cometa. Não é que eu ignore a localização de meus ombros ou de meus rins, mas ela só está envolvida na de minhas mãos, e toda minha postura se lê por assim dizer no apoio que elas têm na mesa” e “Mas que sentido poderia ter a palavra ‘sobre’ para um sujeito que não estivesse situado por seu corpo ante o mundo?”.

¹⁶ Conforme Virílio (2000, p. 18), “o propósito da velocidade absoluta é de ser também o poder absoluto, o controle absoluto, instantâneo, isto é, um poder quase divino. Hoje empregamos os cinco atributos do divino: a ubiquidade, a instantaneidade, a imediaticidade, a omnividência e a onnipotência. Já nada tem a ver com a democracia, é uma tirania”. O próximo Capítulo oferecerá maior fôlego à abordagem acerca da busca frenética pela velocidade e sua relação com a percepção.

A ironia da evolução motriz do corpo está justamente no momento em ela que atinge seu ápice (graças às tecnologias e redes de conexão) e acaba esquecendo o corpo. A motricidade passa a focar a eficácia do deslocamento simbólico, em detrimento do transporte físico. O que responde à pergunta proposta por Virílio (1993b, p. 29): “Como deslocar-se sem se mover?”.

O deslocamento da humanidade por meio de representações simbólicas promove hábitos sedentários (ibid., p. 35). Ao mesmo tempo em que o corpo permanece imóvel, ele realiza uma série de ações. Tudo passa, aos poucos, a ser concentrado nas redes digitais: “Doravante, tudo acontece sem que seja necessário partir” (ibid., p. 38). A esse fenômeno Virílio (ibidem) denomina “inércia polar”:

A era do tempo imersivo já não é a era do meio de transporte físico. É, contrariamente ao tempo extensivo de outrora, o domínio exclusivo do meio de telecomunicação, ou por outras palavras, a era da imobilidade e da inércia domiciliária. (Ibid., p. 39).

As consequências do vetor velocidade sob a percepção serão abordadas com maior fôlego mais adiante, ainda neste Capítulo. Por ora, importa explorar um pouco mais a questão do deslocamento dos corpos.

A motricidade está estritamente relacionada à noção de existência e participa da aquisição do mundo pela percepção, uma vez que se constitui como hábito (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 211). Nesse sentido, um hábito compreende a quase automatização de um movimento corporal, graças à verdadeira compreensão do mesmo. Como exemplo, é possível citar o corpo que, por ter apreendido a largura mínima necessária para sua passagem, graças a experiências anteriores, é capaz de aventurar-se na travessia da fenda numa rocha, sem a necessidade de realizar novos cálculos. O segundo exemplo é o de alguém que passeia de bicicleta tranquilamente em meio a pedestres. Esse alguém já assimilou a dinâmica do exercício e, mais do que isso, observou o volume que seu corpo passou a ocupar no espaço, agora que tem a bicicleta como extensão.¹⁷ Um hábito mesmo simples, seja o de pentear os cabelos, seja o de servir uma xícara de café, seja ainda o de chutar uma bola, é sempre uma decorrência da experiência perceptiva. Nessa esteira, Hills (2004, p. 123) atribuiu ao movimento o

¹⁷ Para Merleau-Ponty (2011, p. 199), o hábito “exprime o poder que temos de dilatar nosso ser no mundo ou de mudar de existência anexando a nós novos instrumentos”.

entendimento do significado de espaço. Graças à capacidade de movimentar-se, o sujeito pode explorar melhor seu mundo.¹⁸

Embora não seja objetivo da Tese esgotar as diferenças existentes entre corpos e objetos no que se refere à percepção, é oportuno discorrer sobre a questão da totalidade dos sentidos do corpo, que além de poder ser considerada como outro ponto de diferenciação, ainda permite comentar sobre opiniões divergentes.

1.1 O sensível

O corpo é uno, formado por um conjunto de partes profundamente relacionadas. Sua totalidade se refere tanto ao elo existente entre seus membros, quanto à relação entre seus sentidos. Esses últimos estabelecem entre si a mesma “conexão viva” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 276) que as partes do corpo.

Atuando de forma interligada, os sentidos permitem ao corpo, através do processo perceptivo, a existência no mundo, conforme tem sido discutido ao longo deste estudo, haja vista ser o corpo o sujeito perceptivo. A ideia de sentir com o corpo todo, com todos os sentidos em harmonia, é facilmente assimilada dadas as mais variadas e corriqueiras experiências humanas. É comum ao corpo sofrer estímulos de múltiplas naturezas, como sentir-se atraído simultaneamente pelo aroma, gosto e aparência de um belo prato de macarrão, ou mesmo os estímulos prazerosos do ato sexual. A dúvida que pode ser gerada com essa afirmação, a saber, da conexão dos sentidos, diz respeito à possível atuação reservada de um ou outro sentido. Não será possível ter somente a visão despertada diante de uma bela paisagem? Ou que durante um concerto de violinos somente a audição seja estimulada? Tais questões, *a priori*, podem conflitar com o alegado sistema dos sentidos, mas não o desmentem por completo.

Para responder a esses questionamentos é necessário lançar um novo olhar sobre os princípios da percepção, já discutidos no início deste Capítulo. Quando a percepção é considerada uma reação ativa aos estímulos do mundo, fica pressuposto um mundo que se dá a perceber. Também se pressupõe que o corpo, pela condição ativa dos sentidos, deseja ansiosamente conhecer o que há a sua volta, que mundo é esse do qual ele faz

¹⁸ O movimento como manifestação do poder do sujeito sobre o seu mundo (MERLEAU-PONTY 2011, p. 361) também pode ser pensado a partir dos objetos, considerando que o movimento dos objetos esteja sempre relacionado a um sujeito causador de seu deslocamento.

parte. E é na percepção que os polos perceptivos, a saber, corpo sujeito e mundo (objeto) sensível encontram sincronia (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 29).

Nesse ponto, além de novamente aceitar as limitações do fenômeno em questão, devido à sua condição inacabada (assunto já abordado no tópico anterior), é preciso reconhecer que apesar de os sentidos agirem de forma inter-relacionada proporcionando o contato homem-mundo-objetos, há diversidade entre eles. Isso quer dizer que, cada sentido se comunica com “aquilo que almeja ser percebido” de uma maneira diferenciada. Cada um estabelece um contato peculiar:

Não é nem contraditório nem impossível que cada sentido constitua um pequeno mundo no interior do grande, e é até mesmo em razão de sua particularidade que ele é necessário ao todo e se abre a este. (Ibid., p. 299).

A ação particular de um sentido na construção de “um pequeno mundo”, em meio à conexão viva do corpo que caminha em busca da percepção do mundo exterior, pode ser mais bem compreendida a partir da noção de “campo”, proposta por Merleau-Ponty (ibid., p. 292). O “campo” designa o palco de atuação de cada sentido. Dentro de seu campo, o sentido “interroga o objeto à sua maneira” (ibid., p. 301). Grosso modo, a síntese das sensações obtidas particularmente pelos sentidos contribui para a percepção do todo.

Ainda que o objeto fale “de uma só vez a todos os sentidos” (ibid., p. 306), o tato, por exemplo, não somente pode desmentir a visão diante de uma textura falsa (que se expressa somente no visual), como também suscita sensações diferenciadas da prometida pelos olhos. O paladar pode gerar frustração, quando o olfato se engana ao adivinhar que o aroma agradável corresponderia a um gosto correspondente.

Há ainda a possibilidade de os objetos escaparem aos campos dos sentidos e, portanto, não serem percebidos. Uma sala é adentrada e nada ali parece ser notado, somente o detalhe de um bilhete fixado na televisão.

É evidente que o questionamento proposto no início deste tópico, a saber, se certos objetos solicitam mais determinados sentidos que outros, permanece sem ser respondido. Dando continuidade à busca pelo esclarecimento da dúvida suscitada, torna-se fundamental refletir sobre um novo aspecto: a espacialidade dos sentidos. É importante observar que o tópico anterior abordou essa temática sob o viés dos corpos, diferentemente, aqui, será discutida a partir dos sentidos, embora ambos (corpo e

sentidos) possam ser tomados como um só. A separação será realizada para efeito de estudo, além de complementar o viés já apresentado.

A premissa da inerência espacial de todos os sentidos (ibid., p. 293) possibilita acrescentar aos mesmos maior relevância do que a já destinada até esse ponto da Tese. Resulta que cada sentido, à medida que age e reage aos estímulos do mundo, reconhece sensações que lhe permitem definir e ter acesso a um determinado espaço¹⁹. A união de todos os “espaços” gerados pelos sentidos tomados em sua particularidade tem como produto a percepção espacial final.

A audição exerce seu papel delimitador do espaço até mesmo na fala. O som de uma conversa aumenta ou diminui de acordo com a distância dos interlocutores e permite ao sujeito perceber o tamanho e a quantidade de elementos de um ambiente, através do eco causado por grandes distâncias de barreiras do som. Esse sentido é também explorado na composição de paisagens sonoras, recurso comum tanto em mídias analógicas, quanto digitais.²⁰

O olfato não é um sentido tão aguçado nos humanos quanto em certos animais, mas ele também contribui para a espacialidade do corpo, ainda que em menor escala. O cheiro dos ambientes pode revelar suas dimensões e estado de conservação. A maresia aumenta na proximidade do mar. O odor de uma casa fechada há anos e o da grama do quintal recém cortada contam um pouco de sua história. Em proporção ainda menor para a noção espacial, está a contribuição do paladar. As texturas dos alimentos produzem estímulos capazes de remeter o corpo a lembranças de espaços percorridos e, portanto, sentidos por todo o corpo, como a pêssego e areia da praia. No caso do bebê, o paladar é espacial porque está associado ao tato desse sujeito que toma o seio com a boca e pressiona os lábios e mandíbulas em torno da auréola. Nesse processo há o reconhecendo o espaço do outro, nesse caso a mãe.²¹

O sentido da visão aparentemente é o que mais contribui para essa definição do espaço, haja vista favorecer as noções do horizonte, do perto e do longe. Quando olha a

¹⁹ Embora eventualmente aparente compreensão cartesiana, a reflexão somente toma o corpo e seus sentidos em separado, apenas para explicar as potencialidades dos últimos na unidade com o primeiro.

²⁰ No YOUPIX, festival de cultura da internet, em sua versão realizada de 3 a 5 de julho de 2012, na Bienal do Ibirapuera, em São Paulo, aconteceu o 2º Podcast Talent Show, que premiou o podcast Legenda Sonora. O Podcast vencedor do concurso é voltado para o público deficiente visual e tem como proposta a veiculação de legendas sonoras de filmes. Não somente a paisagem sonora foi construída através das legendas, mas também as falas das personagens.

²¹ Mais adiante, ainda nesse tópico da Tese, será discutida a passividade do toque nos primeiros momentos do bebê. A discussão acerca do Outro, realizada no início deste Capítulo, apresentou o modo diferenciado de as crianças perceberem os demais sujeitos, nesse caso, a mãe, haja vista o não reconhecimento do Outro como detentor de uma subjetividade diferenciada.

sua volta o sujeito vê a sala de sua casa, mas quando seu olhar atravessa a janela da sala ele vê que o espaço não se limita àquele de sua propriedade, mas avança até o pico do prédio mais distante. O tato auxilia a visão no reconhecimento do espaço do sujeito normal, e, no deficiente visual, assume o papel de sentido principal na delimitação dos ambientes. Entretanto, a experiência espacial tátil de um cego e a de um sujeito cuja visão não apresenta deficiências são bastante distintas, haja vista a maior abrangência do campo visual.

Merleau-Ponty (2011, p. 302) conta experiências relacionadas à noção de espaço, realizadas com cegos que foram submetidos a operações e passaram a enxergar. Tais experiências revelaram que esses pacientes somente após a cirurgia assumiram a verdadeira noção espacial. Para o autor, ainda que o tato substitua a visão no caso da cegueira, a experiência sensorial nunca é a mesma: “Parece-me que a experiência visual é mais verdadeira que a experiência tátil, recolhe em si mesma a sua verdade e a acresce” (ibid., p. 641, notas de rodapé).

Semelhante à relação com os cegos, o tato confere aos bebês as primeiras noções de espacialidade. Em vista disso, Montagu (1988, p. 297) considera o tato como “o mais primitivo de todos os agentes sensoriais”. O toque nas coisas e nas pessoas permite ao bebê a noção dimensional do mundo. Durante o toque, o bebê estabelece um diálogo com aquilo que toca: “Tigmotropismo (do grego *thigma*, “tocar” e *trope*, “voltar-se”, ou seja, respostas dadas ao contato ou toque)” (ibidem). Entretanto, é prudente reconhecer que antes de se poder pensar esse diálogo, ou melhor, na execução do processo perceptivo propriamente dito, é preciso reconhecer que o fenômeno perceptivo não acontece de fato no início da vida desta criança, haja vista seu começo conferir ao bebê uma atitude ainda passiva. Aos poucos essas sensações provocadas no corpo do bebê, na maioria das vezes, pela própria mãe, são convertidas em sensações com significado, e o bebê finalmente assume sua posição de sujeito perceptivo.²²

A falta de equivalência entre os sentidos não desmerece o caráter sinérgico de suas ações no corpo. É a combinação das noções espaciais que resulta em uma “unidade de espaço” (ibid., p. 300). Isso não significa dizer que as ações individuais²³ são de todo impossibilitadas, mas fogem à regra da sinergia:

²² Os estudos de James Jerome Gibson tratam da diferença entre o toque passivo e o ativo (cf. GIBSON, 1966).

²³ Conforme Merleau-Ponty (2011, p. 304): “A experiência dos sentidos separados só ocorre em uma atitude muito particular e não pode servir para a análise da consciência direta”.

A percepção sinestésica é a regra, e, se não percebemos isso, é porque o saber científico desloca a experiência e porque desaprendemos a ver, a ouvir e, em geral, a sentir, para deduzir de nossa organização corporal e do mundo tal como o concebe o físico aquilo que devemos ver, ouvir e sentir [...] os sentidos comunicam-se entre si e abrem-se à estrutura da coisa (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 308, grifo nosso).

O desaprendizado dos sentidos devido ao oferecimento de sensações padronizadas embutidas nos bens culturais comercializados ou mesmo a supremacia de um ou outro sentido, sofrida ao longo do processo civilizatório, são questões que merecem ser um pouco mais discutidas. Basbaum (2008, p. 5), por exemplo, ao referir-se à modernidade, identifica o “modelo ocularcêntrico ocidental”, imposto pela grande solitação da visão em detrimento de outros sentidos, a ponto de popularizar expressões como “ponto de vista” e “visão de mundo”, ambas ainda hoje utilizadas de forma despreziosa, mas, segundo o autor, são heranças de uma época.²⁴

A grande solitação do sentido da visão, assim como a da audição, é explicada por Santaella (1998, p. 12) pela abundante invenção de tecnologias audiovisuais na época moderna. Tecnologias que serviram como extensões e ampliaram o potencial audiovisual dos sujeitos. Feito que contribuiu para que, na atualidade, “75% da percepção humana” seja visual (SANTAELLA, 2012, p. 1), em outras palavras, que a noção de espaço e o sentimento de posse dos objetos e cenários sejam dados pelo sentido da visão. Já a justificativa encontrada para a preferência pelo fomento desse e do sentido da audição, em detrimento dos demais modos de sentir, a autora confere ao fato de eles serem considerados “sentidos cerebrais”:

Eles [o ouvido e a visão] não se constituem apenas em canais para a transmissão de informação, mas em verdadeiros órgãos codificadores e decodificadores das informações emitidas e recebidas, de modo que parte da tarefa que seria de responsabilidade do cérebro já começaria a ser realizada dentro desses dois órgãos, para ser completada no cérebro. (Ibid., p. 13).

Santaella não desconsidera a importância do paladar, do tato e do olfato, mas os toma como “sentidos corporais” mais ligados às vísceras que propriamente ao cérebro (ibidem). Esses sentidos relacionam-se mais à mente, ao imaginário; são modos de sentir necessários, mesmo com desenvolvimento um tanto retardado em relação aos

²⁴ O que Basbaum ignora é o exacerbado apelo ao sentido da visão presente também na Idade Média, haja vista toda sua iconicidade.

demais. Essa explicação ajuda a compreender o afã da modernidade principalmente pelo recurso da imagem, mas não se constitui como a única, nem a mais completa.

A rigor, a modernidade poderia ter sido considerada época da “cegueira”, mais que uma época imagética. O excesso de informações visuais, ao invés de aguçar a visão, promoveu o enfraquecimento desse sentido e a banalização dos conteúdos enunciados. Barthes (1980), em sua análise de fotografias de imprensa, considera justamente essa perda do sentido das imagens²⁵, que diariamente chegam aos consumidores de informações massificadas. Fabricadas, frutos de escolhas de fotógrafos, cinegrafistas e sob o crivo ideológico de jornais, revistas e emissoras de televisão (muitas também representadas no ciberespaço), as imagens encerram em si mesmas o significado que desejam provocar, esvaziando no leitor a relevância de ressignificá-las.

Para melhor compreensão da “cegueira” na modernidade, é conveniente pensá-la como parte de um fenômeno cotidiano nascido na mesma época, e com auge nas tecnologias de rede: a visibilidade mediática. Trivinho (2008) descreve esse fenômeno como resultante da combustão dos *media*, caracteriza-o como um corredor intermediático de circulação de signos que se digladiam. Da ordem do social e de caráter irreversível, a visibilidade mediática provoca, segundo o autor, “o aparecimento do mesmo, de formas diferentes”. Reincidentes, os signos que antes disputavam espaço, se saturam e morrem. Foi o que aconteceu com a imagem, conforme tratado no início dessa discussão, e pode ser estendido à análise de todos os produtos dos *media*. Evidencia-se, portanto, a modernidade como berço de um processo de invisibilização da humanidade.

Nesse ponto do texto, considere o quanto as formas de perceber, mais precisamente essa última que vem sendo discutida, a saber, a alegada dominância de uns sentidos sobre outros, sofre ou reflete características marcantes da passagem das épocas. Nessa esteira, o caráter individual da percepção, que resulta de uma experiência de mundo particular, escapa e traz à tona seu viés social, pautado nas trocas intersubjetivas. Tal feito permite pensar sobre as transformações antropológicas ocorridas durante o processo civilizatório, acarretadas ou sofridas pelo processo perceptivo.

²⁵ Barthes (1980) classifica as fotografias de imprensa como fotos “*studium*”, pois são fotos incapazes de “pungir”, “tocar” o leitor.

1.2 Metapercepção ou perceber-se percebendo

O papel exercido pela percepção, ao ligar o sujeito ao seu mundo, se constitui de forma tão intensa quanto imperceptível. Antes de o caráter paradoxal dessa afirmação ser criticado, é preciso pormenorizá-lo.

Já foi exposta neste Capítulo a questão do corpo e os sentidos que o constituem, bem como, a sinergia de suas ações sensoriais e a relevância dessa síntese perceptiva para a existência do sujeito no mundo percebido. Também foi mencionado o caráter contínuo do fenômeno perceptivo. Entretanto, a forma imperceptível da percepção fora esquecida.

Como imperceptível é caracterizada aqui a maneira com a qual o sujeito toma posse de seu mundo e dos objetos presentes nesse cenário. Imperceptível também é a forma como se relaciona com as alteridades. Não é proposta deste texto privar a percepção de sua relevância, muito pelo contrário, pois não resta nenhuma dúvida quanto a essa. É sobre seu *modus operandi* que recai essa análise.

Embora contínuo, o *modus operandi* perceptivo é despercebido pelo sujeito da percepção. O primeiro sempre foi inerente ao segundo, de maneira a beirar o quase automatismo do hábito.

Mesmo se tratando de um processo ativo, Merleau-Ponty considera esse *modus operandi* como “uma situação dada”, independente das decisões do corpo sujeito:

Não posso dizer que *eu* vejo o azul do céu no sentido em que digo que compreendo um livro ou, ainda, que decido consagrar minha vida às matemáticas. Minha percepção, mesmo vista do interior, exprime uma situação dada: vejo o azul porque sou *sensível* às cores – ao contrário, os atos pessoais criam uma situação: sou matemático porque decidi sê-lo. De forma que, se eu quisesse traduzir exatamente a experiência perceptiva, deveria dizer que *se* percebe em mim e não que eu percebo. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 290).

A alegada passividade do sujeito na experiência perceptiva somente se justifica pela aparente autonomia das sensações (ibid., p. 290). É evidente que o autor reconhece a atuação da consciência na percepção e a necessidade de o corpo assumir o objeto no campo de seus sentidos para conseguir, de fato, percebê-lo. Entretanto, também sugere a submissão do sujeito aos desígnios sensoriais. Isso se explica pelo fato de o corpo ter acumulado experiências perceptivas ao longo do tempo, fazendo com que cada nova percepção seja confrontada com uma certa “tradição perceptiva” (ibid., p. 320). O

objeto “se percebe” no corpo à medida que esse último, haja vista a naturalidade do processo, não se vê mais como agente do *modus operandi* perceptivo.

Desse modo, por não exigir demasiado “esforço” do sujeito, é que Merleau-Ponty (2011, p. 292) admite o caráter anônimo da percepção (ibid., p. 290): “Experimento a sensação como modalidade de uma existência geral, já consagrada a um mundo físico, e que crepita através de mim sem que eu seja seu autor” (ibid., 291).

Por outro lado, o sujeito reconquista seu lugar de agente (lugar que, na verdade, nunca deixou de possuir, pois para acontecer, a percepção depende da sensibilidade do sujeito), quando passa a pensar o processo perceptivo. Trata-se da prática da metapercepção, na qual o sujeito volta sua atenção ao modo como se relaciona com os objetos que se oferecem à percepção e, mais do que isso, se percebe como aquele que percebe. Dessa forma, o papel passivo que o corpo sujeito pareceu assumir é desmascarado, revelando sua autoria perceptiva.

Percebo esta mesa na qual escrevo. Isso significa, entre outras coisas, que meu ato de percepção *me ocupa* o suficiente para que eu não possa, enquanto efetivamente percebo a mesa, perceber-me percebendo-a. Quando quero fazê-lo, deixo, por assim dizer, de mergulhar na mesa através de meu olhar, volto-me para mim que percebo, e me dou conta então de que minha percepção precisou atravessar certas aparências subjetivas, interpretar certas “sensações” minhas, ela aparece na perspectiva de minha história individual. (Ibid., p. 319).

A complexidade do exercício de metapercepção se justifica principalmente pela fuga ao hábito do processo perceptivo ordinário, no qual o sujeito atua mesmo “sem nenhum conhecimento das condições orgânicas” do fenômeno (ibid., p. 465).

Quando me volto para minha percepção, eu a re-efetuo, reencontro um pensamento mais velho do que eu trabalhando em meus órgãos da percepção e do qual eles são o rastro. É da mesma maneira que compreendo outrem. (Ibid., p. 471).

A citação de Merleau-Ponty tende a resgatar a percepção das alteridades, assunto já discutido nesse Capítulo, mas dessa vez a abordagem acontece pelo viés da metapercepção. Quando o corpo sujeito percebe-se percebendo o outro, reconhece nele a presença de um segundo ser vivente e a cada encontro é voltado a tal percepção.

A bem da verdade, os estudos dos mecanismos do processo perceptivo permitiram grandes avanços para diversos campos científicos, entre eles a Medicina, a Física e a Comunicação. Tamanha é a importância do desbravar de tal mecanismo para a área da Comunicação, que o próprio termo “comunicação” já foi trabalhado neste

Capítulo em analogia à percepção. Considerando esse recorte, a reflexão agora é ainda mais específica, ela recai sobre o subcampo da Publicidade e Propaganda. Veja-se o quanto a teoria e a técnica publicitária exploram a percepção do consumidor para o oferecimento de estímulos comercialmente intencionados tanto traduzidos em peças de campanhas publicitárias, quanto embutidos nos próprios produtos. Em 2011, no jornal O Estado de São Paulo, por exemplo, a agência Publicis desenvolveu uma sobrecapa especial para o Caderno 2, na qual foi veiculado um anúncio musical para divulgar a série americana CSI, da Sony. Somente os 5 mil assinantes do jornal (na época) puderam ter acesso aos exemplares com o *chip* que disparava a música “Who are you”, da banda The Who, trilha sonora da série.²⁶ A inserção da trilha em peça tradicionalmente visual chamou a atenção do público e permitiu a melhor associação com a série.

Os anúncios táteis, por sua vez, são menos frequentes, mas ideais para comprovar a maciez de um tapete ou sua capacidade antiderrapante, por exemplo. Eles convidam o leitor a experimentar as sensações provocadas pelo tato em contato com texturas, comprovando ou não a promessa visual. Anúncios desse tipo vão de encontro à castração promovida pela educação ocidental, que censura o toque.

A exploração publicitária do olfato não é nenhuma novidade. Há muito tempo, os anunciantes já apostam na aplicação de aromas para o destaque de seus produtos nas páginas de revistas. Lojistas utilizam os cheiros agradáveis no ponto de venda para estimular a permanência de consumidores por mais tempo no interior das lojas. Sachês contendo amostras de perfumes e cremes também aguçam o interesse do consumidor por determinados produtos.

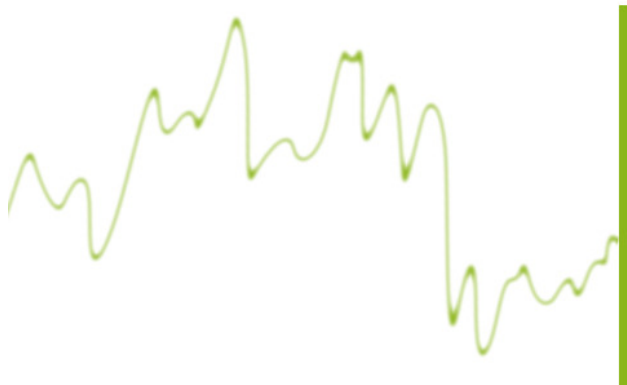
O mesmo pode ser dito com relação às amostras de alimentos oferecidas à degustação antes mesmo da compra. Os anúncios que exploram a visão, por sua vez, apesar de comuns, haja vista a exploração visual ser a estratégia mais utilizada, tendem a abusar principalmente dos significados simbólicos dos estímulos das cores.

Cabe agora deslocar a compreensão da percepção para novo contexto: o contexto cibercultural e mais precisamente, do ciberespaço, assunto do próximo Capítulo.

²⁶ Disponível em: <<http://acervo.estadao.com.br/procura/#!/csi/Acervo///2/2010//>>.

The background features a light green particle cloud on the left side and a thin, irregular green line resembling a signal or waveform that spans across the top and bottom of the page. The text is centered in the upper portion of the image.

2 Percepção no ciberespaço



Posso estar em outro lugar
mesmo permanecendo aqui.

Merleau- Ponty

No Capítulo anterior, foi possível acompanhar reflexão acerca da percepção que se processa no mundo real herdado. Quando tal abordagem volta-se para o ciberespaço¹, urge a necessidade de ressignificação de todo o fenômeno perceptivo, fato que tem ocorrido desde o despontar da cibercultura, época de interesse da pesquisa.

Longe da possibilidade de dominância de determinados sentidos sob outros, e mesmo da “conexão viva” existente no sistema sensorial, a época cibercultural impôs a hibridação dos sentidos com as tecnologias digitais, além de despertar novos modos de sentir. Tal movimento, como não poderia deixar de ser, promoveu mudanças nas formas de perceber o mundo; e, promove com maior sofisticação no estado atual.

Essa será a temática norteadora do presente Capítulo. Entretanto, para começo da abordagem, faz-se necessária uma reflexão sobre o estado imersivo no ciberespaço.

1. Imersão interativa

A imersão interativa possui características peculiares que serão aqui abordadas como base da discussão acerca da percepção no ciberespaço.

¹ O termo ciberespaço, tradução do inglês *cyberspace*, é oriundo do livro *Neuromancer* de William Gibson, em 1984, com cunho fantasioso. Entretanto, sua significação é primeiramente relacionada “ao campo bélico” e somente mais tarde invade o “território civil [...] e, assim, transformado em coisa social tacitamente aceita”. (TRIVINHO, 2007, p. 67, notas de rodapé).

O estado imersivo, por si só, não representa nenhuma novidade às subjetividades encarnadas, haja vista o pressuposto de o corpo existir imerso no tempo e no espaço ordinários. A grande novidade acarretada pela imersão proporcionada pelas redes digitais de conexão está na possibilidade de simultânea imersão acrônica e virtual, conforme aqui será entendido.

1.1 A suspensão do tempo

Seja na leitura solitária de um livro, seja na escuta de um programa radiofônico em meio ao caos do trânsito ou no acompanhamento do noticiário televisivo, seja ainda numa sessão de cinema, em qualquer um desses casos há alguém submetido a um processo imersivo. Contudo, é fundamental considerar a imersão no tempo histórico como aquela que primeiro organizou a vida em sua razão e lhe deu sentido. Humanidade e natureza encontraram-se submetidas a esse fator determinante, que lhes confere a temporalidade, mas não a eternidade.²

A temporalidade configura-se, portanto, como uma dimensão inerente aos seres vivos, fazendo com que cada trajetória vivida não possa ser desassociada do próprio ser temporal. Por estar imerso no tempo, o sujeito tem sua existência entrelaçada à dele: “Só existe tempo para mim, porque estou situado nele, quer dizer, porque me descobro já envolvido nele” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 568).

Essa imersão no tempo, apesar da aparência natural (visto que se trata de condição vivida pelo corpo sujeito desde o nascimento, e mesmo no período de formação uterina) foi percebida como involuntária, o que fomentou, ao longo do processo evolutivo, uma série de tentativas de mensurar sua ação. A verificação do tempo a partir da posição dos raios do sol refletidos no chão, na observação do crescimento e redução das marés, no acompanhamento dos grãos de areia que escorrem da ampulheta e nos ponteiros do relógio traduziu o anseio da humanidade de tentar controlá-lo, haja vista a capacidade de o sujeito apoderar-se de tudo aquilo que percebe. A bem da verdade, o anseio de senhorear-se do tempo constitui-se como uma herança histórica de inconformismo com a inevitabilidade do tempo. Todos os artifícios para frear e ou prever a ação temporal simplesmente exteriorizaram tal desejo latente.

Quando se trata de conceituar o tempo, uma das formulações mais conhecidas e, talvez por essa razão, inculcadas no senso comum, é a de Heráclito ao estabelecer a

² Merleau-Ponty (2011, p. 563) apresenta os seres como “destinados a passar”.

analogia do tempo com um rio, pelo fato de as águas que por ali correrem nunca serem as mesmas e, por isso, o rio também nunca pode ser visto da mesma maneira. A passagem temporal, logo, seria marcada por um constante devir. Merleau-Ponty, por sua vez, não reconhece o tempo como “substância fluente”, que subentende um tempo que muda e se fragmenta em passado vivido, presente, e tempo porvir, considerando inadequada a analogia com as águas do rio, pois estas já não são as mesmas. Diferentemente, Merleau-Ponty (2011, p. 551-552) considera o tempo sob o prisma da experiência individual do sujeito no mundo e as consequentes trocas intersubjetivas com as alteridades:

“Ele [o tempo] nasce de *minha* relação com as coisas. Nas próprias coisas, o porvir e o passado estão em uma espécie de preexistência e de sobrevivência eternas. [...] Aquilo que para mim é passado ou futuro está presente no mundo. [...] O passado e o porvir existem em demasia no mundo, eles existem no presente”. (Grifo do autor).

Nessa lógica, o tempo é uno, indivisível e imóvel, um “porvir-que-vai-para-o-passado-vindo-para-o-presente” (ibid., p. 563). O que permite que os acontecimentos sejam reconhecidos como anteriores, atuais ou ainda posteriores é justamente o modo como eles são percebidos e registrados pelos seres subjetivos neles imersivos. Ao romper o tempo natural com sua subjetividade,³ o homem impôs a organização segundo sua vontade e conveniência, num mundo objetivo. Dessa forma, conseguiu manifestar seu poder sobre o tempo percebido: “Nós delimitamos fases ou etapas de nossa vida, por exemplo consideramos como fazendo parte de nosso presente tudo o que tem uma relação de sentido com nossas ocupações do momento”. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 571).

A bem da verdade, a posse do sujeito sobre o tempo é uma falácia, comprovada por quatro argumentos. Em primeiro lugar, é preciso retornar à discussão acerca da propriocepção e seu caráter incompleto.⁴ Sendo a incompletude uma peculiaridade desse fenômeno, considere-a inflamada pela existência contínua de um tempo porvir, que impede a compreensão exata do corpo vivente no momento atual, ou seja, o sujeito nunca consegue descobrir quem de fato é, antes que mude em decorrência da passagem do tempo: “nunca me uno a mim mesmo” (ibid., 2011, p. 464). Em segundo lugar,

³ Para Merleau-ponty (2011, p. 607) o tempo natural é o “tempo das coisas sem subjetividade” e, conseqüentemente, ele não existe. Por outro lado, o autor faz menção ao “tempo generalizado”, que pode ser entendido como o conceito de tempo compartilhado pelo senso comum: “Ele é o recomeço perpétuo da consecução passado, presente e porvir. (Ibidem).

⁴ O conceito de propriocepção foi discutido no Capítulo I.

devido à eternidade do tempo e a brevidade do corpo sujeito, considerando que o tempo já existia antes do nascimento do ser vivente e permanecerá existindo, após sua morte; em terceiro, devido ao caráter involuntário da imersão temporal, uma vez que o sujeito, conforme já discutido, já nasceu imersivo; em quarto lugar, pela inelutável imposição da temporalização, pois sempre se está à mercê do tempo.⁵

Por outro lado, não pode ser contestada a coesão entre sujeito e tempo. Apesar de breve em relação à eternidade do tempo, o sujeito é herdeiro do tempo vivido por gerações anteriores e deixará sua temporalização como presente aos seus herdeiros. É através da continuidade do tempo que ele pode considerar sua existência estendida a de seus antepassados e a das próximas gerações. Em outras palavras, mesmo não sendo eterno, o sujeito existe em conexão à existência histórica coletiva:

Assim como meu presente vivo dá acesso a um passado que todavia eu não vivo mais e a um porvir que não vivo ainda, que talvez eu não viverei jamais, ele também pode dar acesso a temporalidades que eu não vivo e pode ter um horizonte social, de forma que meu mundo se acha ampliado na proporção histórica coletiva que minha existência privada retoma e assume. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 580).

O “horizonte social” mencionado por Merleau-Ponty une cada ser vivente à humanidade que figurativiza, portanto, a extensão do próprio sujeito temporal. Tal reflexão permite a realização de um paralelo entre a âncora criada entre corpo físico e espaço do mundo, discutida no primeiro Capítulo, e sua ancoragem com o tempo. Além de habitar o mundo, o sujeito habita o tempo, a ponto de sua existência também misturar-se a dele (ibid., 2011, p. 193):

Não estou no espaço e no tempo, não penso o espaço e o tempo; eu sou no espaço e no tempo, meu corpo aplica-se a eles e os abarca. A amplitude dessa apreensão mede a amplitude de minha existência. (Ibid., p. 195). [E] [...] Nós temos o tempo por inteiro e estamos presentes a nós mesmos porque estamos presentes no mundo. (Ibid., p. 569).

O avanço tecnológico ocorrido ao longo do século XX resultou no desenvolvimento de um falso tempo único, considerado por Virílio (2000, p. 13) como “tempo mundial”, que, por ser independente da tradição herdada, suplanta as antigas

⁵ Merleau-Ponty (2011, p. 572) reflete acerca de sua submissão ao tempo: “Com efeito, é visível que eu não sou o autor do tempo, assim como não sou autor dos batimentos de meu coração, não sou eu quem toma a iniciativa da temporalização; eu não escolhi nascer e, uma vez nascido, o tempo funde-se através de mim, o que quer que eu faça”.

referências ao propor o instantâneo, o interativo e o imaterial. Com essas características, o tempo que se propôs como real passou a subordinar o tempo corrente.⁶

A bem da verdade, a aceleração sempre foi exercida sobre o tempo.⁷ Ao longo das épocas assistiu-se a sofisticação desse exercício. Os meios analógicos, como o rádio e a televisão, já arriscavam inserções de repórteres de rua que interrompiam a programação normal da emissora e ofereciam a notícia quase na mesma hora dos acontecimentos. Entretanto, é com as tecnologias e redes de conexão que a velocidade encontrou seu apogeu. Kerckhove (2009, p. 154) referencia a cibercultura fazendo alusão à cultura de massa embebida pela velocidade da cultura digital: “a cibercultura é o resultado da multiplicação da massa pela velocidade”. O tempo real que se processa na cibercultura, mais precisamente na imersão do ciberespaço é, portanto, a constatação plena dessa velocidade.

Veja-se que o tempo em questão admite ser pensado por dois diferentes prismas: o prisma das interações humanas e aquele que se processa independente dessa interação, o que para Trivinho (2007, p. 55) representa respectivamente “duas classes” de tempo real: o “multipolar-bidimensional” e o “multipolar-unidirecional”. O primeiro pode ser verificado tanto na imersão *online*, quanto na *off-line*, desde que compreenda a interatividade, e o segundo, por sua vez, se reserva à “disponibilização invariável de dados” sem que haja interferências do destinatário. Ambas as classificações ofertam o mergulho em um tempo inexato, com acréscimo de ilusão conferido pela capacidade interativa do tempo multipolar-bidimensional.

Couchot (2002, p. 106) chama a atenção para a atração exercida por esse tempo tecnológico e especula sua hegemonia em detrimento da continuidade do tempo ordinário.

Viver o tempo real está se tornando o novo modo de vida, cada vez mais obcecante, do mundo. E como todos já fizeram a experiência, o tempo real não espera. Exclui toda espera, toda temporização. Nele o menor atraso se torna intolerável. [...] O tempo real (que ele tenha sido chamado assim, nos leva a temer que o outro tempo não o seja mais!) é o tempo da virtualidade, da simulação, nem passado, nem futuro, ele estica indefinidamente o presente, graças à rapidez cada vez maior do cálculo, e nos mergulha, cada um de nós, numa instantaneidade contínua, uma espécie de tempo fora da duração, acrônico, que subverte fortemente nossa relação com o passado e com o futuro, com a memória e com o esquecimento. (Ibidem).

⁶ Trivinho (2007, p. 254) ao comparar os tempos real e herdado, considera o primeiro como sendo “uma caricatura bem feita desse tempo que se esvai”.

⁷ No Capítulo anterior, foi possível refletir sobre a ação dessa aceleração/ velocidade sobre a motricidade do corpo humano e dos meios de transporte do corpo.

O receio de Couchot se apoia basicamente no fascínio despertado pelo tempo real, que impõe sua implacável urgência. Virílio comunga de tal apreensão:

Como viver verdadeiramente se o aqui não é mais aqui e se tudo é agora? [...] Como sobreviver amanhã à fusão/ confusão instantânea de uma realidade que se tornou ubiqüitária se decompondo em tempos igualmente reais: o tempo da presença do aqui e agora e aquele de uma telepresença à distância, para além do horizonte das aparências visíveis? (VIRÍLIO, 1993a, p. 103).

Tratando-se mais precisamente do tempo que se processa na imersão das redes digitais de conexão, dependendo da natureza da atividade explorada, o sujeito é absorvido a ponto de perder relativa noção da passagem do tempo ordinário enquanto esteve conectado. Alguns *games*⁸ em rede configuram-se como bons exemplos de imersão que proporciona aos jogadores a suspensão do tempo real herdado, tamanha a intensidade da experiência. Nesses casos, a experiência é vivida longe do tempo ordinário. Acontece o que pode ser chamado de “inércia do instante presente” (VIRÍLIO, 1993a, p. 110), na qual, pensar no “tempo do relógio” extrai o jogador da imersão. Nesse processo ocorre a descentralização do corpo físico do participante para a centralização no corpo virtual (conforme será discutido na última parte desse Capítulo).

Esse tempo “sem tempo”, que corresponde ao “tempo da velocidade”, suspende o tempo ordinário roubando-lhe a devida relevância, revelando o seu poder. O que para Virílio (2000, p. 16) é considerado pleonasma, pois “a velocidade é o próprio poder”.

Conforme visto, toda imersão, mesmo a que se sucede fora do contexto virtual, pressupõe tempo. É momento de delinear sua relação com o espaço.

1.2 Imersão na rede como premissa condicional de existência

A bem da verdade, não contente com sua imersão primeira no tempo e espaço de tradição herdada, o homem desenvolveu formas variadas de imersão paralelas, ao longo do processo civilizatório. Em sua genealogia das experiências imersivas, Ferraz (2009, p. 67) evidencia o século XIX pela intensificação no desenvolvimento de tecnologias de imersão que ameaçaram “transformar o homem moderno ocidental em um simples

⁸ Para efeito de estudo, os *games* serão compreendidos como jogos digitais. Não haverá distinção entre os suportes (computador, consoles, arcades ou dispositivos móveis), salvo momentos em que a próprio contexto indicar tal particularidade. Para se referir a tais jogos, Sato (2009, p. 42), dá preferência ao termo “videogames”, haja vista tratar-se de “jogos visualizados” seja no monitor do computador [na tela do dispositivo móvel] ou na televisão.

autômato e em um sonâmbulo social”, haja vista os novos estímulos sensoriais que “modernizaram a percepção”. Entre as novidades imersivas advindas na época destacam-se o cinema, a sofisticação das técnicas de hipnose terapêutica e os estudos acerca do sonambulismo.

Muito antes já se tinham relatos de experiências imersivas decorrentes do consumo de drogas, seja a prática atrelada a ritos religiosos, seja à medicina, seja ainda relacionada às questões culturais. Mais recentemente, assiste-se a esse tipo de imersão ocasionado pela ânsia da transgressão social, dependência química e mesmo pela relevância econômica adquirida pelos narcóticos. Walter Benjamin (1972) apresenta registros acerca da própria experiência imersiva provocada pelo consumo de haxixe no primeiro quarto do século XX. O transe do narcótico fomentou no autor a ilusão de determinadas visões, aos moldes de miragens, e o fez sentir-se como habitando uma espécie de “mundo dos espíritos” (ibid., p. 48). No primeiro contato com o haxixe, Benjamin conta o quanto resistiu ao processo imersivo: “Parecem abrir-se diante de mim os portões que dão para um mundo grotesco. Não tenho a mínima vontade de entrar” (ibid., p. 47). Na segunda experiência, apesar de o autor narrá-la como de menor intensidade que a primeira, pareceu estar confuso diante das transfigurações da espacialidade do seu quarto, que ora parecia estar em movimento, ora imóvel.

Bissel, por sua vez, apresenta a imersão na cocaína durante sua estada em Las Vegas, nos anos 90. Para esse autor, a qualidade da experiência dessa droga sofreu mudanças ao longo do tempo. No início, o alcalóide lhe parecia inofensivo e incapaz de alterar sua percepção, mas na verdade lhe aguçava a intensidade de outro tipo de imersão exercida concomitantemente, a imersão no *game* GTA IV⁹. Como um *gamer* inveterado¹⁰, Bissel (2010, p. 177), sob efeito da cocaína, ao contrário de sua impressão inicial, era levado a perceber a dinâmica do *game* de forma acelerada, o que fazia a narrativa lhe parecer ainda mais sedutora. Transformara-se em um drogado vivendo

⁹ A imersão no *game* GTA IV será discutida no último Capítulo desta Tese, embora outras referências serão realizadas no terceiro Capítulo.

¹⁰ Entusiasta dos *games*, Bissel (2010, p. 176) declara que o tempo que passou em Las Vegas foi em grande parte dedicado ao consumo de cocaína e à prática de *games*. O autor foi levado a questionar-se sobre a semelhança entre seus “vícios” e encontrou em ambos a necessidade da experiência imersiva: “Logo comecei a me perguntar por que a única coisa que eu parecia gostar de fazer quando usava cocaína era jogar jogos eletrônicos. E logo percebi o que eles têm em comum com a cocaína: os jogos eletrônicos, não têm limite. Você precisa gostar deles. Eles não vêm até você” (BISSEL, p. 177-178, tradução nossa). Original em inglês: “*Soon I began to wonder why the only thing I seemed to like to do while on cocaine was play video games. And soon I realized what video games have in common with cocaine: video games, you see, have no edge. You have to appreciate them. They do not come to you.*” (BISSEL, p. 177-178).

como um fora da lei no mundo digital. Era na imersão do jogo que ele se escondia da imersão na cocaína. Somente após repetidas experiências do narcótico é que o autor reconheceu o quanto a imersão na droga era capaz de devastar seu corpo sensorial e, como não poderia deixar de ser, sua relação com o mundo herdado:

No meu caso, a cocaína não intensificou em nada minha agressividade. O que ela fez, pelo menos no início, foi exagerar minha curiosidade natural e minha necessidade de afeto emocional. Sob o efeito da cocaína, tornei-me tão inofensivamente voraz quanto o Monstro de Biscoito. Lamentável e previsivelmente, essa fase não durou muito. Usar cocaína por mais do que alguns dias é um pouco como apaixonar-se por uma pessoa atraente, amigável, devotada, desleal, manipuladora, diabólica e congenitamente incapaz de retribuir seu amor. Mas estar com essa pessoa é tão extraordinariamente bom e o faz sentir-se tão extraordinariamente bem que você considera essa troca justa. Quando o trato que você fez com a cocaína deixa de ser bom – e deixará – sua mente está vazia como um pasto e seus gânglios da base, destruídos. Agora, você é a lua e a cocaína, o sol: com ela, você brilha; sem ela, você nada mais é do que uma rocha repleta de crateras, flutuando estupidamente no espaço. Você quer brilhar novamente. Usa mais cocaína. Você não brilha, mas se sente relativamente normal. Em pouco tempo, você não estará usando cocaína para sentir-se radiante, mas para sentir-se como você mesmo. A cocaína não é mais o sol, e sim um carrasco; é assim que a corda começa a apertar. E o laço em torno do meu pescoço ficou apertado em muito menos tempo do que eu poderia supor. (Ibid., p. 176, tradução nossa).¹¹ [E] Em pouco tempo, eu dormia e acordava com as mesmas roupas. Meu cabelo ficou duro, sujo e malcheiroso. Em pouco tempo, eu estava cheirando uma carreira antes da aula de estoniano, passando noites em claro tentando estancar sangramentos descomunais no meu nariz e vomitando espontaneamente de tanta exaustão. Em pouco tempo, minhas franhas ficaram manchadas com secreções nasais. O único cheiro que eu conseguia sentir me lembrava o interior do frasco de um medicamento prescrito. Em pouco tempo, passei a ligar semanalmente para meu traficante de cocaína, em vez de quinzenalmente. Em pouco tempo, eu estava indo para a rua de noite, entregando centenas de dólares em dinheiro vivo para um russo de quem eu sequer sabia o nome e aguardando seu retorno, em algum beco – ele sempre voltava, mas eu sempre tive minhas dúvidas – e

¹¹ Texto original: “*In my case, cocaine did not heighten my aggression in the least. What it did, at least at first, was exaggerate my natural curiosity and need for emotional affection. While on cocaine, I became as harmlessly ravenous as Cookie Monster. This stage, lamentably and predictably, did not last long. Doing cocaine for more than a couple of days is a little like falling in love with someone who is attractive, friendly, adoring, devios, manipulative, evil, congenitally incapable of loving you in return. But this person feels so unnaturally good, and makes you feel so gain unnaturally good about yourself, that you accept this as a fair bargain. When the deal you make with cocaine sours – and it will – your mind is as empty as a pasture, your basal ganglia shredded. You are now the moon to cocaine’s sun: with it, you are bright indeed; without it, you are nothing more than a cratered rock stupidly afloat in space. You want to glow again. You do more cocaine. You do not glow – but you do feel somewhat normal. Soon you are doing cocaine not to feel radiant but to feel like yourself. Cocaine is no longer a sun but a hangman; this is how his noose tightens. And around my neck the rope tightened more quickly than I could hove imagined.*” (BISSEL, 2010, p. 176).

distraindo-me em casa, com meu Xbox, com meu GTA IV, com a eletrizante solidão de minha mente em ação em um mundo digital anárquico. (Ibid., p. 177, tradução nossa).¹²

De toda forma, o século XX também vivenciou o intenso desenvolvimento dos meios de comunicação. Cada imersão mediática além de sintetizar-se na exposição quase sempre voluntária de um indivíduo a um conteúdo ofertado e a consequente dinâmica de fruição, de forma isolada e até mesmo compartilhada, ainda apresentava variação na duração e na intensidade de sua experiência. Comum a alguns desses processos imersivos estão especulações acerca de malefícios e benefícios acarretados, o que concomitantemente revela o significado social de cada tipo de imersão. Quando o debate volta-se às experiências imersivas na internet, acirram-se as discussões por se tratar de temática emergente no campo da Comunicação.

Na imersão ciberespacial, Santaella (2003, p. 202-203) identifica diferentes níveis de interfaces. O primeiro nível corresponde à imersão mais “rasa”, a mera ligação do corpo ao ciberespaço com a ajuda de periféricos. Enquanto o segundo nível envolve a representação do corpo físico por meio de “máscaras digitais”, comumente chamadas de avatares:

Neste nível, a imersão avança um passo, pois, quando o internauta incorpora um avatar, produz-se uma duplicação na sua identidade, uma hesitação entre presença e ausência, estar e não estar, ser ou não ser, certeza e fingimento, aqui e lá. (Ibid., p. 203).

Em estudo anterior,¹³ é possível acompanhar reflexão acerca da questão da identidade e da significação dos avatares no ciberespaço, aqui cabe continuar a apresentar os níveis imersivos propostos por Santaella.

O terceiro nível, por sua vez, implica imersão híbrida, a mistura entre ambientes virtuais e presenciais. Somente no quarto nível, está a telepresença, trata-se de uma experiência de presença à distância realizada devido a aparatos tecnológicos:

¹² Original em inglês: “*Soon I was sleeping in my clothes. Soon my hair was stiff and fragrantly unclean. Soon I was doing lines before my Estonian class, staying up for days, curating prodigious nosebleeds, and spontaneously vomiting from exhaustion. Soon my pillowcases bore rusty coins of nasal drippage. Soon the only thing I could smell was something like the inside of an empty bottle of prescription medicine. Soon my biweekly phone call to my cocaine dealer was a weekly phone call. Soon I was walking into the night, handing hundreds of dollars in cash to a Russian man whose name I did not even know, waiting in alleys for him to come back – which he always did, though I never fully expected him to – and recreating home, to my Xbox, to GTA IV, to the electrifying solitude of my mind at play in an anarchic digital world.*” (BISSEL, 2010, p. 177).

¹³ A pesquisa “Imagem e identidade no ciberespaço: a significação social dos perfis do Orkut”, de mesma autoria desta Tese, foi apresentada como Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica da PUCSP, em 2008, sob orientação do Prof. Dr. Eugênio Trivinho. Disponível em: <<http://www.academicoo.com/tese-dissertacao/imagem-e-identidade-no-ciberespaco-a-significacao-social-dos-perfis-do-orkut>>.

Nas aplicações de telepresença, tecnologias da realidade virtual são conectadas a sistemas robóticos que estão fisicamente presentes em algum lugar distante. O corpo do participante vê, toca e se movimenta pelo lugar distante graças às conexões com o robô – câmeras, microfones, sensores de toque etc. e “efetores”, os braços do robô. (Ibidem).

A imersão mais profunda é encontrada no quinto nível. Nela é criada a ilusão de se viver plenamente nos mundos virtuais. Nesse estágio os sentidos, ou melhor, todo o corpo físico é confundido pelas sensações simuladas pelo estado *online*.

Seja qual for o nível, a imersão no ciberespaço é por sua natureza potencializada quando comparada a outros tipos imersivos, haja vista, o despertar de sua essência interativa. Opiniões e protestos de anônimos são publicados em *blogs* e *sites* amadores e alguns conquistam notoriedade; sons, imagens, informações e dados conseguem ser manipulados com facilidade; a digitalização integra os processos de comunicação, os ambientes de trabalho e a vida doméstica.

Conectado à rede, o espectador da mídia massiva ganha *status* de usuário. Torna-se, conforme Luz (1993, p. 49), um “experimentador” que se aventura em diferentes mundos virtuais. Sua experiência é constituída por uma mistura de atividades de naturezas distintas. Imerso, paga contas no banco *online*, conversa com amigos através de aplicativos de comunicação simultânea, realiza atividades de um curso a distância e é bombardeado por anúncios que oferecem exatamente o que procurava no dia anterior, tudo no mesmo espaço.

A imersão proporciona sensações de onipotência e liberdade fomentadas pela atmosfera permissiva peculiar ao espaço virtual. A tela do computador, do *laptop* ou de dispositivos móveis interligados parece fomentar a ilusão de segurança, garante a proteção tácita das “máscaras identitárias” performáticas¹⁴, fazendo crer na possibilidade de estar a sós na imensidão do ciberespaço.

A todo fascínio provocado por esse tipo de imersão há, conforme Machado (2007, p. 216), o acréscimo de “certa dose de frustração”, devido à impossibilidade de o sujeito conhecer esse universo ficcional em sua inteireza. Essa sensação tende a fomentar futuras imersões, sempre na tentativa da inatingível completude de seu conhecimento.

¹⁴ A questão do fenômeno identitário relativo aos limites do ciberespaço é discutida a partir do prisma das redes sociais, na Dissertação de Mestrado “Imagem e Identidade no ciberespaço: a significação social dos perfis do Orkut”, sob orientação do Prof. Dr. Eugênio Trivinho (cf: LOPES, 2008).

Contudo, enquanto as tecnologias de conexão reordenaram o funcionamento da dinâmica social, proporcionaram maneiras diferenciadas de aproximação, promoveram o fim das distâncias, além de relativizarem o tempo, conforme já discutido, a imersão interativa, por sua vez, soube sobredeterminar o modo como as demais variações imersivas midiáticas (tanto progressas, quanto coexistentes) passaram a ser percebidas. Até mesmo a imersão no tempo histórico foi remodelada por tal experiência, haja vista o revezamento e compartilhamento de sua vivência (ora se está intensamente imerso no ciberespaço, ora exclusivamente no tempo ordinário, ora suavemente imerso na rede e ao mesmo tempo no exercício de atividades *off-line*). O problema é que o ciberespaço só existe na possibilidade de sua imersão. Essa é sua premissa condicional de inclusão.¹⁵ Fato que exige ponderações acerca do caráter democrático de tal experiência imersiva.

O próprio entendimento da imersão nesse espaço como um direito do ser humano suscita um problema de relevância social, pois milhares de pessoas são feridas nesse direito e relegadas a permanecer às margens da imersiva sociedade virtual.

Os aparatos tecnológicos (computadores, periféricos e *softwares*) aparecem como peças de uma engrenagem bastante lucrativa que começa na rede mundial de computadores, mas que ultrapassa suas fronteiras e oferece, sob a máscara do engajamento mundial, novas formas de consumo simbólico e econômico. Nessa lógica, é possível pensar a cultura digital como uma nova fase do capitalismo, fase tecnológica, dromocrática¹⁶ por excelência. É o que defende Trivinho (2007, p. 71), para quem a velocidade tecnológica é a verdadeira essência da cibercultura: “a dromocracia se tornou, mais que tudo, a lógica exponencial específica da cibercultura” (ibid., p. 23).

Regida pela urgência e pelo instantâneo promovidos pela tecnologia, a cultura digital fomenta a desigualdade. Diariamente, ouve-se falar no desenho de novos modelos de computadores e no desenvolvimento de novos aplicativos capazes de tornar ainda mais interativa e atrativa a experiência *online*. Conforme explica Trivinho (ibid., p. 73-75), a violência sutil da cultura digital está presente no peculiar imperativo da dromoaptidão, ou seja, à civilização virtual é imposto o respectivo *apartheid*: grosso

¹⁵ A princípio, a análise desse ponto do texto não presume diferenças entre as premissas básicas de existência do mundo real herdado e do ciberespaço. Ambos precisam da imersão dos sujeitos. As diferenças são reveladas ao longo desse estudo.

¹⁶ Segundo Trivinho (2007, p. 23), “a dromocracia cibercultural equivale ao processo civilizatório longitudinal fundado na e articulado pelo usufruto diurno da velocidade digital em todos os setores da experiência humana”. Ainda para o autor, a velocidade é “o que caracteriza a própria presentidade: o tempo irreversível da imediatez, inexorável em sua natureza e em sua tendência à complexidade progressiva” (ibid., p. 91). Em sua etimologia, o prefixo grego “*dromos*” denota “rapidez, agilidade” (ibid., p. 217).

modo, de um lado, uma “elite cibercultural dromoapta”, formada pelos que dominam o conhecimento exigido pelas novas tecnologias e que possuem os equipamentos de ponta. Para esses, é impossível estar desconectado; as experiências no mundo digital se confundem de fato com as do material. Do lado oposto, há o que o autor chama de “camada social [tornada] dromoinapta”, formada pela população prejudicada, com raro ou nenhum acesso ao mundo *high tech* e que, sem a possibilidade de se reciclar, se torna refém da sua condição social e tecnológica do presente.

A discussão apresentada até aqui trouxe à baila a natureza excludente da cultura virtual, sem pretensão de esgotar reflexões a respeito. Ainda assim, torna-se relevante refletir sobre a relação existente entre a percepção que desponta com a cultura digital e a natureza dessa época.

2. Cibercepção

O conceito de “cibercepção”, adotado por autores como Rocha (2008) e Ascott (2002), é tradução do termo *ciberception* e designa uma forma de percepção emergente que se processa na mistura entre os mundos virtual e ordinário.¹⁷ O neologismo será considerado nesta Tese, embora de forma ponderada, pois o estudo dessa temática deve reconhecer a crítica como elemento fundamental, a fim de evidenciar o ufanismo que circunscreve temáticas emergentes de pesquisas. Considerações ingênuas mistificam esse fenômeno, olvidando acidentes decorrentes de sua sofisticação. Priorizando esse princípio, a cibercepção receberá um novo fôlego neste texto ao ser abordada com postura diferenciada da dos autores que a concebem como percepção resultante da confusão do alegado “interespaço”: “A cibercepção não apenas implica um novo corpo e uma nova consciência, mas também uma redefinição de como podemos viver juntos no interespaço entre o virtual e o real” (ASCOTT, 2002, p. 31).

Longe da celebração da hibridação das realidades, crença na impossibilidade de distinção entre a vida que se processa na imersão *online* e a do tempo real herdado, que configura a lógica capitalista¹⁸, e, do mesmo modo, distante da estanque distinção

¹⁷ Conforme pressuposto no neologismo, trata-se da fusão entre o prefixo “ciber” (oriundo de cibercultura e ciberespaço) e a palavra “percepção”.

¹⁸ Segundo Trivinho (2007, p. 82), “o capitalismo cibertecnológico internacionalmente entretido pela *web* e pela lógica da reciclagem estrutural, bem como o mercado de trabalho que delas se alimenta nas metrópoles, grandes cidades e demais zonas urbanas reativamente abastadas, podem – da produção ao consumo – se refazer, a cada ciclo, como base em percentuais de adesão de massas relativamente mínimos”.

cartesiana (*off-line e online*), a cibercepção será sustentada como referência aos modos de perceber o mundo sobredeterminados pela cibercultura em seu estado atual, o que implica em situar seu campo de processamento tanto no ciberespaço, quanto no mundo *in loco*, na época em questão. Dessa forma, torna-se imprescindível reconhecer esse fenômeno como introjetado na dinâmica dos sujeitos, ainda que esses estejam aparentemente distantes das tecnologias digitais e de conexão.¹⁹

Nós cibercebemos as relações transformadoras e a conectividade como processos imateriais, tão palpáveis e imediatos como costumamos perceber os objetos materiais em locais materiais. (Ibid., p. 33).

A naturalidade como as tecnologias e redes de conexão adentraram o processo perceptivo e se estabeleceram como mediações irreversíveis do contato homem/ mundo não surpreende quando se admite a relação existente entre as técnicas, e posteriormente tecnologias, e os modos de percepção do mundo ao longo do processo civilizatório. Na definição de Santaella (1998, p. 19), “perceber é estar diante de algo, no ato de estar, enquanto acontece”. Tal pensamento reflete o caráter presente e contínuo da percepção, o que vai ao encontro da condição inacabada do fenômeno, conforme bastante discutido no primeiro Capítulo. Entretanto, é prudente acrescentar ao ato de “estar diante de algo” as mediações mencionadas acima, a saber, técnicas e ou tecnologias.

No Capítulo anterior ensaiou-se apresentar a relação existente entre o processo de percepção e a mídia na modernidade. A discussão trouxe em seu âmago a questão da mediação aqui ressaltada, faltando destacar a interferência fundamental sofrida pela percepção desde o começo da história do homem, que vem a ser a própria linguagem. Na qualidade de algo não natural, a linguagem configurou-se como uma técnica compatível às competências humanas e que, desde então, participa na mediação da experiência do mundo.

Introduzido na linguagem, o homem foi extraído de sua condição natural e submergido na cultura. Não há como não reconhecer a atuação dessa mediação como modificadora do fenômeno perceptivo: cabe à percepção “o papel de ponte de ligação entre o mundo da linguagem, o cérebro e o mundo lá fora” (SANTAELLA, 1998, p. 16). Graças ao domínio dos signos da linguagem é que os sujeitos da sensação puderam

¹⁹ As tecnologias digitais de conexão são mediações irreversíveis do contato homem/ mundo, estão presentes, portanto, de forma direta ou indireta, conforme será abordado na pesquisa. É relevante reconhecer nessa afirmação seus acidentes decorrentes, assunto que também será discutido ainda nesse Capítulo.

significar suas experiências de mundo e compartilhá-las. Para Maturana e Varela (2001, p. 32), o sujeito está e se move na linguagem. O mergulho na linguagem definiu a maneira particular de ser humano.

Nessa esteira, os meios de comunicação aparecem como mediações perceptivas quando apresentados por McLuhan (1974, p. 23) como reguladores das ações e associações humanas. Ao cinema, por exemplo, o autor atribui créditos pela mudança da percepção do mundo como sequencial e encadeado (linear), para um mundo simultâneo (e fragmentado) (ibid., p. 26-27).

No que se refere às tecnologias digitais como mediadoras do processo perceptivo, principalmente o que se processa no ciberespaço, o qual, aliás, é o de maior interesse deste estudo, é relevante ressaltar as particularidades desse fenômeno, de certo modo, limitado por essa ambiência. Tais particularidades se configuram não somente pelas discrepâncias entre o virtual e o ordinário, mas fundamentalmente pelas possibilidades perceptivas pré-determinadas pelos programadores das plataformas *online*, conforme ainda será discutido no final deste Capítulo.

Se na percepção de tradição herdada os sentidos eram tomados como ligações entre o homem e o mundo, na cibercepção *online*, as tecnologias e redes digitais passam a compor esse processo. Nessa esteira, Ascoot (ibid., p. 33) chama a atenção também para a coletividade característica da experiência ciberceptiva:

Perceber é estar ciente dos elementos ambientais através das sensações físicas. A cibernet, a soma e todos os sistemas de mediação computadorizada interativa e de redes telemáticas do mundo, é parte de nosso aparelho sensorial. Redefine nosso corpo individual da mesma maneira que conecta todos os nossos corpos em um todo planetário. A percepção é uma sensação física interpretada à luz da experiência. A experiência agora é telematicamente compartilhada.

A ideia do compartilhamento da experiência ciberceptiva não deve causar estranhamento, não somente por sua relativa coerência, considerando as redes de conexão do ciberespaço, mas principalmente pelo fato de a experiência perceptiva ordinária já ser de natureza compartilhada, haja vista a questão cultural e as trocas intersubjetivas que também regem o *modus operandi* desse fenômeno, impedindo percepções muito distintas umas das outras na construção de um espaço objetivo.

Outra característica da cibercepção diz respeito à velocidade de sua ocorrência, conforme será visto a seguir.

2.1 O vetor dromoperceptivo na cibercultura

No início deste Capítulo, foi mencionado o vetor dromocrático da cibercultura, a saber, o poder exercido pela aceleração provocada pelas tecnologias de conexão sobre a época em questão. Como não poderia deixar de ser, tal vetor também é sobredeterminante da cibercepção. Da mesma forma, a constância desse jugo ao longo das épocas também recai sobre a percepção digital, pois a relação entre sujeito da sensação e mundo sensível sempre foi articulada pela velocidade do devir evolutivo, o que foi grande responsável pelas mudanças significativas no *modus operandi* do sentir, em todos os tempos. A cada época, a lógica dromocrática soube conformar modos de percepção peculiares.

Dado que a cibercepção é a percepção típica da cibercultura, é preciso considerar que a violência *high tech* (conforme já discutido nesse Capítulo), que marginaliza indivíduos impossibilitados economicamente de adquirirem tecnologias de ponta e desprovidos de destreza para a manipulação das mesmas, obviamente interfere na experiência do mundo:

Sobre os ombros de quem é (ou se dá o direito de ser) tecnologicamente “lento” a época faz recair o peso do preconceito dromológico em curso. Somente quem se mostra conforme a doxa (o que significa dizer: somente quem o consegue) escapa a essa forma de violência simbólica. (TRIVINHO, 2007, p. 73, nota de rodapé).

Assim como a época da qual é proveniente, a percepção virtual não possui caráter inclusivo. É prudente relembrar que a cibercepção não se limita ao ciberespaço, embora seja interesse da pesquisa tomá-la a partir dessa ambiência; cujo *modus operandi* tem como premissa condicional a imersão na interface gráfica da tela e a conexão em rede, a partir de *desktops*, *laptops*, *tablets* e demais tecnologias móveis, cada vez mais pessoais.

Nessa medida, a cibercepção enquadra-se como requinte das “senhas infotécnicas de acesso à época” cibercultural (TRIVINHO, 2007, p. 72). Tais senhas, decorrentes do “imperativo da dromoaptidão” (ibidem), já apresentado nesse Capítulo, implicam a posse particular de equipamentos de conexão de ponta, e desenvolvimento do capital cognitivo suficiente para utilizá-los e, só então, o usufruto satisfatório da experiência *online*.

Imersa em rede, a cibercepção exige mais potencialidades do sujeito, em decorrência de a própria dinâmica do ciberespaço fomentar tais potencialidades, ou, ao

menos, não limitar seu desenvolvimento, a exemplo do que acontece no mundo natural. Um exemplo disso é a capacidade de “antecipação de percursos” característica do processo perceptivo em questão e fomentada pela ambiência virtual.

O leitor imersivo, dotado de cibercepção apurada, enxerga no processo de navegação uma trilha de *bits* que o conduz à realização da tarefa, à navegação, à localização das informações, ao ato da co-criação em arte. Mais que isso, a cibercepção auxilia no reconhecimento de legissignos, isto é, signos regidos por leis e regras (ROCHA, 2008, p. 129).

O grau de navegabilidade dos ambientes, ou seja, a capacidade de conduzir o sujeito imersivo com facilidade por toda a sua extensão para a realização de alguma atividade oferece comodidade à cibercepção. Trata-se dos espaços cuja arquitetura intuitiva organiza a informação (seja ela a natureza que tiver) e impede que o explorador de tal ambiência se perca ao entrar e acabe saindo aborrecido, sem encontrar o que procurava. Com essas características, essa estrutura também pode ser criticada por empobrecer o processo perceptivo, pois, ao contrário de dar pistas, oferece as trilhas prontas, conforme será discutido mais a frente.

Sobremaneira empírica, a percepção virtual identifica-se pelo sentimento de onipotência, provocado tanto pelo falso anonimato decorrente da desmaterialização corpórea, quanto pela atmosfera permissiva própria do ambiente em questão, mas principalmente por configurar-se como o auge da dromopercepção. Ao transcender os limites impostos pelos espaços e distâncias, o sujeito senciante potencializa-se, em simbiose virtual com os outros interatores e tem despertados “poderes psíquicos latentes” (ASCOTT, 1998, p. 33), sua polissensorialidade.

Qual é o equipamento que o usuário precisa ter para navegar? Certamente, antes de tudo, uma boa competência semiótica. Isso implica alfabetização na linguagem da hipermídia que permite ler a versatilidade das interfaces povoadas de diferentes signos para compreender suas navegações interativas. Da competência semiótica resultam tanto a prontidão perceptiva quanto a agilidade das inferências mentais, grande parte delas abduativas, quer dizer, baseadas na arte da adivinhação, mas também indutivas, baseadas na habilidade de seguir pistas e mesmo dedutivas, baseadas na capacidade de prever. (SANTAELLA, 2004, p. 49).

Paradoxalmente, tal qual acontece com as demais instâncias sobredeterminadas pela lógica da velocidade, a percepção também sofre violência inexorável, tornando-se frágil e mais suscetível de logro no espaço virtual e, na mesma medida, mais atraente que a percepção *off-line*. Há, portanto, razão de proporcionalidade entre tempo e qualidade do sentir. A velocidade atropela a fração racional do processo perceptivo,

etapa própria da percepção (apresentada no Capítulo anterior), o que permite determinar a percepção no ciberespaço como consideravelmente prejudicada.²⁰

Em certos casos, principalmente quando se trata da exploração do espaço virtual para fins de lazer (embora às vezes pareça difícil definir a natureza de “uso” desse espaço), a percepção do próprio corpo (conforme será visto no Capítulo anterior), das alteridades e dos diferentes mundos virtuais exige do fenômeno perceptivo maior intensidade.²¹ Por ser enfraquecida pela maior exigência de seu aproveitamento, a cibercepção no ciberespaço é considerada metonímica. Isto é, possibilita o “reconhecimento do todo por uma mínima visada, em uma economia estético-perceptiva” (ROCHA, 2008, p. 128). É promovida a abreviação do processo perceptivo em razão da velocidade imposta pelo ambiente. A economia que se processa na percepção ciberespacial é também um reflexo das características do sujeito ciberceptivo (que vive conforme a época digital) e que, portanto, influenciam sua experiência do mundo, tanto herdado quanto virtual, a saber, a “impaciência” e “inabilidade contemplativa” (ibidem).

Ao fim e ao cabo, a cibercepção configura-se como uma cruel herança social transmitida às gerações vindouras. Interiorizada, ela instaura-se como *habitus* e leva toda gama de estímulos tecnológicos a encontrar sua pronta associação com novas representações do mundo, sem que sejam necessárias, de fato, experiências anteriores do sujeito. Trata-se, justamente da transformação da “herança coletiva em inconsciente individual e comum” (BOURDIEU, 2004, p. 346).

Cabe agora discutir acerca da nova condição assumida pelo corpo, para o qual, até então fora apregoada a importância de representar um dos polos do processo perceptivo.

3. O estatuto do corpo físico no ciberespaço

A partir do estudo do corpo realizado no Capítulo anterior, evidenciou-se a inseparabilidade existente entre este e o sujeito. Corpo e sujeito formam uma unidade

²⁰ Para Virílio (1993a, p.106), “a verdade dos fenômenos é sempre limitada por sua velocidade de aparecimento”. Tal lógica, ao mesmo tempo em que traz à tona a razão entre tempo e qualidade do sentir, põe em xeque a eficácia da percepção ciberespacial, haja vista sua incapacidade de reconhecer a “verdade”.

²¹ Segundo Trivinho (2007, p. 92), “a velocidade na esfera do trabalho responde, numa *epistème* alternativa, pelo que se entende corretamente por produtividade [...], por outro lado, a velocidade na esfera do tempo livre chama-se intensidade, escala dromológica do ludismo medida pelo aproveitamento das atividades de lazer no menor período de tempo possível”.

consciente de seu papel como agente perceptivo. É sendo o seu corpo que o sujeito existe no mundo: “O corpo é nosso meio geral de ter um mundo”. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 203). Portanto, é condição da presença “verdadeira”, viva no mundo, “a experiência de um corpo próprio vivendo aqui e agora” (VIRÍLIO, 1993a, p. 104).

Conforme visto, constituído de sentidos, o corpo-sujeito anseia por conhecer seu mundo e vibrar com ele na mesma sintonia. E, graças à percepção, corpo e mundo se misturam formando um sistema.

Outro ponto relevante, que aqui necessita ser recuperado a fim de contrastar com a nova significação do corpo a ser apresentada, diz respeito à premissa de seu autoconhecimento, que precede o conhecimento acerca do cenário que o contém. Essa autopercepção, ação que foi neste estudo chamada de propriopercepção, configura-se como condição primária da existência corpórea: “Longe de meu corpo ser para mim apenas um fragmento de espaço, para mim não haveria espaço se eu não tivesse corpo” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 149). Dessa forma, o próprio corpo vem a ser o primeiro mundo do sujeito, ainda que em plena comunhão com o mundo exterior. Nesse contexto, além de o sujeito só ser em seu corpo, só percebe o mundo graças ao corpo que o constitui em simbiose.

Contudo, toda a relevância atribuída ao corpo é questionada na época cibercultural, mais precisamente no que se refere às atuações no ciberespaço. Determinadas vertentes de estudos consideram a vigência de um mundo tecnológico que condena tudo o que há de material na imersão do mundo virtual, inclusive o corpo físico. Ao passo que Trivinho (2007, p. 339) confia ao surgimento das tecnologias em tempo real, a impulsão do processo de “deslegitimação, depreciação e expurgo da alteridade concreta e do corpo”, sendo esse último substituído pela “tele-existência no universo virtual” (ibid., p. 341).

É de suma importância ressaltar o fato de a problemática acerca do corpo contemplar tanto o corpo próprio, quanto o corpo do outro; envolve, portanto, a questão da alteridade virtual e mesmo as reflexões referentes à formação de identidades virtuais.²²

Outras vertentes de pesquisas discordam da afirmação da morte corpórea no espaço virtual.

²² Em estudo anterior, apresentado em nível de Mestrado, ano 2008, intitulado “Imagem e identidade no ciberespaço: a significação social dos perfis do Orkut”, sob orientação do Prof. Dr. Eugênio Trivinho, elaboramos um Capítulo dedicado à promiscuidade identitária no espaço virtual.

Preconizar o fim do corpo é uma maneira de deixar de interrogá-lo, ou talvez, ao fim e ao cabo, essa seja uma maneira estratégica de levar tal interrogação até o limite último do possível. (SANTAELLA, 2004, p. 33).

Tais linhas de estudo reconhecem a subestimação do corpo e a necessidade de problematizá-lo. Na esteira de Couchot (2003, p. 179), “a simulação extrai o homem de seu próprio corpo, ela se distancia e se liberta dele. Mas o corpo é teimoso. Não nos livramos dele facilmente”. O corpo permanece atuante e longe de ser superado. Ainda que reduzido à informação codificada no ambiente virtual e separado pela interface do *écran*, o físico, *off-line*, continua sendo o centro de comando das decisões e ações. Segundo Santaella, é preciso considerar a relevância corpórea:

Há uma crença generalizada de que a imersão leva simplesmente à inatividade do corpo carnal. [...] Proponho que, por trás da aparente imobilidade corporal do usuário plugado no ciberespaço, há uma exuberância de instantâneas reações perceptivas em sincronia com operações mentais. Estão em atividade mecanismos cognitivos dinâmicos, absorventes, extremamente velozes, frutos da conexão indissolúvel, inconsútil, do corpo sensório-perceptivo à mente, sem os quais o processo perceptivo-cognitivo inteiramente novo da navegação não seria possível. [E] Tal crença ignora não só as complexas atividades do sistema perceptivo, como também o fato de que a percepção – especialmente quando ela implica a interação sincronizada da mão no *mouse* – está indissolúvelmente atada ao sistema muscular que é acionado mesmo quando não há movimento externo aparente. (Ibid., p. 36-37, 40).

De fato, *softwares*, *hardwares* e periféricos exigem o tempo todo a interação do corpo físico conectado ao ciberespaço. Nesse compasso, assiste-se a troca de superfícies de contato, como o processo de obsolescência do *mouse* e popularização da tecnologia *touch*, mas persiste a exploração da competência semiótica do usuário na destreza dos comandos informáticos. Por outro lado, há tecnologias de ponta que já ameaçam a necessidade de contato do corpo biológico com a interface gráfica dos ambientes virtuais, dispensando até mesmo o toque, como no caso do desenvolvimento de interfaces mais inteligentes e cada vez menos perceptíveis, capacetes imersivos, roupas interativas etc. Ainda assim, outras tecnologias, também de vanguarda, persistem explorando o corpo como instrumento fundamental das ações executadas em imersão.

Um bom exemplo são os televisores com acesso à internet que incorporaram a moda dos sensores de movimento, de reconhecimento da face e de voz. Ao invés de utilizar o controlerremoto para ligar o aparelho, o usuário é reconhecido pela face,

solicita oralmente ao televisor determinada programação e ou aciona diferentes comandos com simples movimentos da mão no ar.

Nesse mesmo sentido, embora o assunto *games* esteja reservado para o próximo Capítulo, é oportuno ressaltar a tendência de suportes de jogos digitais que reordenam a significação do corpo dos usuários. Na tecnologia Kinect, por exemplo, o jogador disposto a distância mínima de 1,8 metros e máxima de 3 metros do aparelho é submetido a uma espécie de varredura que localiza a disposição de seus membros e cabeça e estabelece com esses pontos uma conexão com o corpo do avatar imposto ou escolhido (dependendo do *game*) entre os modelos propostos pelo jogo. O jogador, para pontuar positivamente sua atuação, é subordinado aos movimentos da personagem virtual exibida na tela: caso o avatar dance, o jogador deverá fazê-lo da mesma forma, caso se abaixe para passar embaixo de um galho, deverá ser copiado. Feito que reduz o corpo à mera ferramenta de uma performance; ele é subjugado pela tecnologia, contrastando com a ideia do corpo poderoso, que articula o ambiente a sua volta, conforme proposto por Merleau-Ponty (2011, p. 337): “meu corpo tem poder sobre o mundo”.

Por outro lado, no jogo Star Wars, para o suporte Kinect, edição limitada, em homenagem à série americana homônima, o jogador escolhe um avatar aprendiz de Jedi e aprende a lidar com um sabre de luz. Nesse caso, o corpo também está em evidência, mas seu comportamento é proativo, pois ganha autonomia nos golpes à medida que os desenvolve com destreza na luta com os inimigos (Siths) ou mesmo durante os treinamentos com o Mestre Yoda. O mesmo acontece com jogos de cunho esportivo que, da mesma forma, fazem uso de sensores de reconhecimento, como boliche, tênis etc.

Os jogos que se utilizam de instrumentos musicais, a exemplo do Guitar Hero, também têm no corpo físico um agente incontestável. É claro que o jogador que se dispõe a tocar o instrumento precisa acompanhar o tempo dos acordes impostos pela música da plataforma, mas é a performance do próprio corpo ao executar os movimentos o que está em pauta.

O corpo do jogador pode até ter cedido espaço para as representações virtuais em muitos jogos, mas aos jogadores que participam de sua dinâmica ainda é exigido o desenvolvimento de habilidades. Veja-se, por exemplo, o usuário comum do console Xbox. A ele é exigido o domínio de uma dezena de comandos padrão propostos no

joystick como garantia de navegabilidade, após, precisará adaptar-se às peculiaridades de cada *game* escolhido para imersão.



Fig. 01 – Comandos de controle do *joystick* Xbox

Além disso, ao jogador será exigido o exercício do raciocínio rápido para traçar estratégias em tempo real, a capacidade de tomar decisões em situações de estresse, aptidão para liderar equipes etc. Todas as competências são incumbências, obviamente, dos corpos biológicos.

Aprender a lidar com múltiplas variáveis interagentes é uma realização significativa porque o mundo não é um sistema simples mas, antes, muitos sistemas complexos de múltiplos fatores interagentes. Contudo, em que medida deve-se esperar que haja transferência das habilidades envolvidas nos videogames, para outros domínios do conhecimento e da vida? (GREENFIELD, 1988, p. 98).

O questionamento de Greenfield suscita uma série de novas discussões, mas permite principalmente a inversão da pergunta proposta: como a complexidade dos *games* e das habilidades por eles exigidas não poderiam ser úteis na formação cognitiva do agente social da cibercultura, se é essa época também considerada complexa justamente pelo acoplamento das tecnologias e redes digitais aos modos de vida ordinários?

A última parte deste estudo trará à baila essa discussão tendo em vista a análise de produções lúdicas do ambiente virtual.

Por ora, será dada continuidade à questão do corpo, mais precisamente acerca do papel por ele ocupado na ressignificação do processo perceptivo, no contexto da imersão *online*.

3.1 O espectro senciente

As fantasias que circundam o ambiente virtual somadas às interfaces e aplicativos tecnológicos cada vez mais imperceptíveis revelam a potência desse amontoado de *bites*, que propõe ao corpo físico, uma aventura a cada experiência imersiva. Quando comparado às limitações propostas na vida corrente, o “estado virtual” corpóreo revela suas potencialidades e fascina, a ponto de se apresentar como superior (no sentido evolutivo do termo) a qualquer presença ordinária. Hillis (2004, p. 114) sugere que “as pessoas flertam com a ideia de se tornar informação”.

Conforme visto no primeiro Capítulo, certos estudos contemporâneos sobre o corpo físico o condenam à obsolescência, sendo suplantado por suas representações digitais; de outro lado, outros estudos o reconhecem como resistente aos fascínios do universo *online* e capaz de reafirmar sua significativa relevância. Este estudo aposta no acoplamento irreversível das duas formas presenciais.

Entretanto, ainda que esta Tese defenda a união das duas instâncias corpóreas, em certas situações de imersão interativa (mais precisamente em determinados *games*), reconhece a elevação do corpo virtual ao papel de sujeito de sensações exclusivas ao ambiente *online* (ainda que forjadas), conferindo-lhe o papel de “espectro senciente”.

O termo “espectro”, na forma que se pretende trabalhar na pesquisa, foi utilizado por Trivinho (2007, p. 343), numa releitura de Guillaume²³, em “Télespectres”, de 1982.

Espectros são, em certa medida, as unidades sónicas irreduzíveis desse cenário. Assumem a forma de fluxo sonoro e/ou textual, imagem, codinome etc. – amiúde, signos mesclados (ibidem) [...] Espectros são encenações daquilo a que se prendem e do qual *se pretendem* sempre meros representantes; eles *se imaginam* o referente, quando este, juntamente com seu contexto próprio de existência, foi tecnologicamente confinado ao *reduto do desaparecimento mediático*. (Ibid., p. 345, grifos do autor).

O conceito embora não seja restrito à época cibercultural, tem seu auge irreversivelmente atrelado à mesma, visto que esse é um período de “excessiva

²³ GUILLAUME, Marc. Télespectres, in: Traverses, n°26, out. 1982, p. 18-28.

produção de espectros” (ibid., p. 344). Assim como vários outros fatores da cibercultura, o espectro carrega a essência letal²⁴ e, de acordo com seu entendimento comum, fastamagórica, na medida em que prevê a morte daquilo que representa e, obviamente, está ligado, conforme pontuado em citação do autor. O espectro promove, para efeito de esclarecimento, a morte simbólica cultural de todas as estruturas físicas, já que elas não são bem-vindas no universo digital.

É relevante considerar que os espectros não podem ser reduzidos a simples suportes virtuais do que é ordinário. Segundo o autor, a eles cabe a responsabilidade de sua presença:

Não se trata, pois de mera representação ou apresentação, mas antes de apresentação, isto é, forma de aparição-presença e atualização audiovisuais em tempo real. Espectros constituem, nessa perspectiva, o modo de posição da matéria e da forma na civilização mediática. (TRIVINHO, 2007, p. 345).

O que está, portanto, no bojo dessa reflexão é justamente a questão do descontentamento humano com relação a sua miserável constituição orgânica,²⁵ grosso modo, o anseio por sua liberação dessa “massa pesada que é o corpo” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 84).

No que tange a alteridade concreta, importa dizer que o espectro, assim como faz com o corpo físico, a partir do qual “tem razão de existir”, a dispensa, tornando-a desnecessária:

A alteridade é tecnologicamente substituída por seu espectro expressivo. De concreta, sensorial, tangível ela se converte em *alteridade espectral*, técnica, desmaterializada, satelizada, abstrata, no mesmo compasso em que à sociabilidade *tête-a-tête, in loco*, se sobrepõe, *pari passu*, a sociabilidade *on-line* (TRIVINHO, 2007, p. 345, grifos do autor).

Acontece o que Trivinho (ibid., p. 341, notas) chama de “homicídio mediaticamente redentor”, no qual, o outro é “assassinado” quando reduzido à formação espectral. Trata-se, ainda segundo o autor, da “forma mais eficiente, indolor e asséptica de matar”. Com essas características, essa “nova ordem fenomenológica e histórica da aparência” (ibid., p. 345) e do “ser”, imposta pelos aparatos da cibercultura, implica

²⁴ Trivinho (2007, p. 345) classifica os espectros como “figuras mortíferas”, ou ainda “signos mortíferos” (ibid., p. 343) que “justamente por serem mediação, matam o que mediam”. (Ibid., p. 345, notas de rodapé).

²⁵ A questão da ascensão do corpo virtual também pode ser lida em trabalho anterior de mesma autoria desta Tese, intitulado “Avatar: o corpo virtual como sujeito da sensação”, apresentado no I Congresso Mundial de Comunicação Ibero-Americana, em São Paulo.

modificações profundas na sociabilidade, na subjetividade e nas formas de percepção contemporâneas.²⁶

Antes de adentrar a exploração da sensibilidade propriamente dita do espectro, que compete a uma ordem perceptiva de natureza virtual, é necessário estabelecer um paralelo com os princípios básicos da percepção ordinária, vistos no primeiro Capítulo.

Ao transpor o processo perceptivo para o ambiente virtual, mais precisamente dos *games* em rede, interesse desta Tese, o espectro, anteriormente discutido, assume o lugar de sujeito senciente e os cenários propostos pelos jogos se configuram como espaços sensíveis que se dão a perceber. O corpo, que antes exprimia a existência do sujeito no mundo²⁷ (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 229), agora cede lugar à presença espectral. É o espectro que passa a representar a vida do sujeito no ciberespaço.

Se na abordagem da percepção *in loco*, “Ser é estar situado” (SANTAELLA, 2012, p. 30); (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 339), no que se refere ao ciberespaço, a designação de lugar é definida pelo espectro. É ele quem confere ao sujeito a compreensão de sua localização (ibid., p. 338). O espectro permite determinar perspectivas não somente em relação ao cenário virtual, mas também no que se refere às alteridades. É evidente que, em certos ambientes digitais, a formação espectral se configura nas palavras escritas e faladas, ou mesmo *emoticons*, a exemplo dos *chats*, aplicativos de conversa simultânea e blogs, ou ainda exclusivamente pela palavra oralizada, como acontece em *podcasts*. As fotografias também são espectros de seus usuários quando se trata, por exemplo, das redes sociais.²⁸ É evidente que os espectros que possuem a aparência dos corpos humanos, em geral, destacam-se como apresentações privilegiadas.

A bem da verdade, o espectro é puro fluxo, ao contrário do corpo físico que está ancorado no mundo, o que o permite transcender o sentido de estar situado. Essa apresentação²⁹ do sujeito pode até ser vista, em uma análise desavisada, como âncora no

²⁶ Sobre os dois primeiros tópicos, a saber, “sociabilidade e subjetividade”, há discussão de maior fôlego na Dissertação “Imagem e identidade no ciberespaço: a significação social dos perfis do Orkut”, apresentada no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, em 2009, de mesma autoria desta Tese.

²⁷ Conforme Merleau-Ponty (2011, p. 229): “o corpo exprime a existência total, não que ele seja seu acompanhamento exterior, mas porque a existência se realiza nele”.

²⁸ Nos casos de teleconferências e mesmo nos *sites* de relacionamento em que acontece a transmissão em tempo real da imagem do próprio sujeito por meio de *webcams*, não se pode alegar a presença de espectros. Trata-se da “presença ordinária” mediatizada tecnologicamente.

²⁹ O conceito de “apresentação” passa a ser adotado nesta Tese para designar o papel desempenhado pelo espectro, ou seja, está estritamente ligado à presença em tempo real. (TRIVINHO, 2007, p. 345). Ao

mundo virtual, mas, de fato, não o é. Sua existência em “potência de emissão instantânea” (VIRÍLIO, 1993a, p. 103) confere-lhe o aparecimento e a dissolução da presença em um simples clique, o que o desobriga da existência contínua.

As sensações sofridas pelos espectros são exclusivas a eles, o corpo físico não as sofre. Embora consideradas falsas no contexto ordinário, as sensações espectrais são verdadeiras no contexto virtual. O que remete ao caráter anônimo da percepção, já discutido neste texto, no qual a aura de “despersonalização” (MERLEAU-PONTY, 1994, p. 290) das sensações provoca no sujeito, no caso dos jogos, o jogador, a impressão de não ser o agente do processo perceptivo. Quando se trata de sensações forjadas no ciberespaço (próprias dos espectros), isso deixa de ser mera impressão.

Por outro lado, há casos em que as plataformas de jogos digitais permitem o sentir híbrido, ou seja, acrescentam às sensações próprias do espectro, sensações reais no corpo ordinário do jogador. No *game* Modern Warfare II, por exemplo, o jogador sente vibrações nas mãos através do *joystick*, quando um helicóptero passa perto de seu espectro, da mesma forma, quando, devido à explosão de uma granada, tem sua visão prejudicada pelo escurecimento da tela (*flashbang*) e passa um período sem escutar os sons do *game* (*stunbang*), como se tivesse realmente sido atingido pelo projétil explosivo.

Em caso de sensações provocadas diretamente no corpo de carne graças ao uso de periféricos próprios dos suportes dos *games*: seja uma guitarra ou uma raquete, seja um par de óculos, seja ainda o próprio *joystick*, é possível enquadrar tais terminais como instrumentos de extensão da percepção do jogador imersivo no ciberespaço, lugar no qual seu corpo físico não é bem-vindo. Com a prática, o participante domina os comandos a serem dados por meio de tais periféricos, que nesse ponto, tornam-se hábitos (motores e perceptivos), ou seja, passam a participar naturalmente da percepção do jogador. Funcionam como a bengala de um cego:

Quando a bengala se torna um instrumento familiar, o mundo dos objetos táteis recua e não mais começa na epiderme da mão, mas na extremidade da bengala. É-se tentado a dizer que, através das sensações produzidas pela pressão da bengala na mão, o cego constrói a bengala e suas diferentes posições, depois que estas, por sua vez, medeiam um objeto à segunda potência, o objeto externo. [...] As pressões na mão e a bengala não são mais dados, a bengala não é mais um objeto que o cego perceberia, mas um instrumento com o qual ele percebe. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 210-211).

termo “representação”, portanto, restará a denominação da presença tecnológica que se processa no tempo real herdado.

Com ou sem a necessidade do uso de “bengalas”, o usuário tende a experimentar a percepção ciberespacial. Cabe agora uma discussão sobre as ambiências virtuais.

4. A percepção do espaço virtual

Aos moldes da percepção ordinária, à qual Merleau-Ponty (2011, p. 290) aponta como causadora de “estupor” no sujeito perceptivo (veja-se primeiro Capítulo deste estudo), os cenários virtuais se descortinam para o espectro. Sob risco de repetição, é prudente ressaltar que, em ambos os casos, a percepção implica na posse destes cenários.

A grande preocupação deste ponto da Tese é entender propriamente a ação perceptiva sobre esse ambiente de *bits*, a saber, o ciberespaço, considerando a ressignificação das tradicionais noções de tempo e lugar, impostas pela cibercultura em seu estado atual. Com relação ao tempo, este Capítulo já apresentou o conceito de tempo real e suas interferências no processo de percepção. Do mesmo modo, expôs a relação fundamental entre tempo e lugar, na medida em que ambos formam o meio natural dos seres viventes.³⁰

O lugar, assim como o tempo, também está estritamente associado aos processos imersivos, a ponto de poder ser considerado uma condição de imersão. É necessária a “posição interna de um indivíduo experiencialmente dentro de um lugar, distinto de um *outsider*” (SANTAELLA, 2003, p. 203). A imersão no sonho, por exemplo, estando o corpo físico inserido no espaço mundo, só lhe garante a prova de que o sonho de fato ocorreu, quando acontece a fuga da imersão provocada pelo estado onírico. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 393). Quando desperto, o corpo sujeito pode constatar e compartilhar a experiência vivida na ambiência provisória, que poderia ser considerada o cenário do sonho, sem nunca ter deixado o espaço ordinário que habita.

É bastante comum ao sujeito submetido à clausura provocada pelos diferentes estados de imersão, ter, na medida em que avança no transe imersivo, a impressão de habitar outra ambiência: “quando leio um romance, posso experimentar a sensação de estar em outro lugar. O que o romance me propõe tem a mesma natureza de uma ‘concepção de um artista’”. (HILLIS, 2004, p. 116).

³⁰ Conforme já referenciado nesta Tese, o corpo “habita o espaço e o tempo” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 193).

Todavia, pelo fato de o homem ter desenvolvido múltiplas possibilidades imersivas, é preciso ponderar sobre a intensidade desse deslocamento potencial a cada experiência. Grosso modo, não se pode crer que a sensação de transcendência da localização proporcionada pelo livro de romance seja a mesma provocada por um entorpecente, filme, ou mesmo pelo *game*. Cada natureza imersiva, conforme já discutido, tem suas peculiaridades e fruição características. No que se refere à imersão virtual, Hillis (ibid., p. 117) critica sua faculdade de “domesticar” o sujeito, a ponto de fazê-lo contentar-se com a ambiência que lhe é ofertada pronta. As ideias de Hillis vão ao encontro das de Araujo (2009, p. 82) que defende a noção de o mundo da realidade virtual ser o mesmo para todos que o visitam, ao contrário do que acontece com os mundos suscitados à imaginação por outras vias ficcionais, haja vista esses últimos não poderem ser completamente compartilhados.

No caso do ambiente virtual, a máquina “pensa” a forma da imagem. Diferentemente do modo como um romance é experienciado, em um AV [ambiente virtual] o esforço mental exigido para que se extrapolem as sensações parece desnecessário, já que a promessa central dessa tecnologia é a própria sensação. A natureza da imersão é fazer os usuários se sentirem encharcados de sensações. As imagens têm o poder de prender ou tomar posse das faculdades perceptivas do espectador. Eu observaria que o estímulo ‘externo’ dessa sensação é totalmente cultural. (HILLIS, 2004, p. 116).

Mais uma vez conforme Hillis, a riqueza de informações sensoriais contidas em um cenário virtual pouco permite a interferência na sua composição; dispensa, portanto, o “esforço” perceptivo daquele que se aventura nessa imersão. À enxurrada de sensações que “encharcam” os sujeitos envolvidos, numa economia de processamento de estímulos, cabe a máxima “meios quentes”, apregoada por McLuhan (1974, p. 38),³¹ haja vista a proximidade das definições.

Paradoxalmente, apesar de oferecer sensações “enlatadas”, o meio virtual não perde seu implacável poder imersivo³², tamanho é o caráter inexorável da cibercultura.

³¹ A analogia com o “meio quente” de McLuhan (1974, p. 38), estabelecida nesse período, limita-se à questão das sensações oferecidas em excesso pelos ambientes virtuais, mas perde a razão de ser quando se introduz a interatividade própria desses ambientes, o que os aproximaria mais dos “meios frios”, haja vista a incompletude que permite a participação dos sujeitos imersivos.

³² É oportuno salientar que mesmo se tratando da natureza dos ambientes virtuais, é possível encontrar diversas diferenças em sua concepção, o que não permite generalizar essa discussão. Uma ambiência potencial voltada a transações comerciais não equivale à mesma riqueza sensorial daquela convertida ao lúdico, conforme ainda será discutido nesta Tese.

Ambientes dessa natureza proporcionam aos sujeitos que se submetem ao seu desígnio a falsa “experiência de sensação não mediada” (HILLIS, 2004, p. 115), melhor traduzida na ideia de “percepção direta” (ibidem), uma vez que a sensação é separada do processo perceptivo. Feito que mascara relevante mediação composta pelas “concepções de interesses militares, comerciais e científicos, juntamente com aqueles dos *designers* de *softwares*” (ibidem). Tais concepções e ideias, portanto, sustentam os ambientes em questão e, conforme defende Hillis (ibid., p. 114), “trabalham sinergisticamente para colapsar distinções entre as concepções inseridas nos ambientes virtuais e as faculdades perceptivas dos usuários”.

Por outro lado, é preciso considerar que, para as ambiências virtuais se darem a perceber e, para que sejam, de fato, correspondidas, é necessário que exerçam estímulos sobre os sujeitos, sejam eles de carne, sejam de espectro, ainda que, a esses estímulos sejam propostas sensações prontas, conforme recém discutido. Nem a existência de estímulos, nem os “questionamentos do corpo” dirigidos ao ambiente, podem ser descartados de tais ambiências para que haja o perfeito reconhecimento de seus domínios.

No trecho abaixo, Merleau-Ponty (2011, p. 182) descreve o modo como percebe seu apartamento. Trata-se, portanto, da rotina perceptiva de ambiente físico domiciliar, mas que resgata noções já abordadas nesta Tese, como o sentimento de posse do espaço em consequência da percepção do mesmo:

Quando me desloco em minha casa, sei imediatamente e sem nenhum discurso que caminhar para o banheiro significa ter a lareira à minha esquerda, e, nesse pequeno mundo, cada gesto, cada percepção situa-se imediatamente em relação a mil coordenadas virtuais. [E] Meu apartamento não é para mim uma série de imagens fortemente associadas, ele só permanece como domínio familiar em torno de mim se ainda tenho suas distâncias e suas direções ‘nas mãos’ ou ‘nas pernas’, e se uma multidão de fios intencionais parte de meu corpo em direção a ele. (Ibidem).

Embora a descrição do autor refira-se à ambiência *off-line*, pode muito bem ser reescalada para ajudar a compreender a percepção dos mundos virtuais. No processo de familiarização com o domicílio, até que ele pudesse ser tomado como hábito, foi necessária a troca de estímulos entre a determinada ambiência e o corpo do filósofo. Aos moldes da realidade herdada, não há como negar o fato de as ambiências virtuais serem repletas de dispositivos de estímulos, graças à engenharia das interfaces gráficas, nem é possível contestar os “fios intencionais” que partem dos corpos dos usuários ou

de suas representações digitais. No que se refere mais precisamente aos cenários dos *games*,³³ os espectros são dotados de habilidades sensoriais específicas, que os permitem explorar as possibilidades ofertadas nas narrativas.

É claro que tais habilidades, bem como os estímulos dos ambientes são resultantes de “cálculos matemáticos”, o que fundamenta as experiências vividas nesses cenários nas “interações com as atualizações destes cálculos” (BASBAUM, 2008, p. 8). O que evidencia a artificialidade tanto desses estímulos quanto dos “fios intencionais” emanados pelos corpos espectrais. Os usuários de ambientes nessas características são convocados à experiência imersiva concebida por outros, nesse caso, mais precisamente dos *designers* de cenários, o que torna comum a confusão entre a “experiência perceptual do usuário com as concepções programadas e projetadas na máquina” (HILLIS, 2004, p. 115).

No que se refere aos *games*, guardando as devidas proporções, identifica-se confusão ainda maior, à medida que os profissionais em questão, mais precisamente os *designers*, bem como os programadores das plataformas, promovem a reprodução quase perfeita de ambientes do mundo real herdado. É claro que, apesar da semelhança, os ambientes virtuais sugerem sua “própria realidade ontológica” (ibid., p. 105).

Ainda com referência à reprodução da arquitetura *off-line* em ambientes *online* é oportuna a crítica de Ascott (2002, p. 31), ao acusar a primeira de “arrogante edificialidade”, referindo-se ao desprezo às reais necessidades humanas em prol da preocupação excessiva com as estruturas. O mesmo pode ser dito de cenários dos *games* que se limitam a recriação dos detalhes de ambiências *in loco* e esquecem de ofertar diferentes possibilidades de experiências aos espectros em tais ambiências. Como exemplo, é possível citar os cenários do *Modern Warfare III*, nos quais o jogador (sob a representação de seu espectro soldado) só consegue interagir com os carros encontrados abandonados quando resolve explodi-los com granadas ou com o disparo insistente de projéteis no tanque de combustível. Nesse mesmo jogo, o soldado não consegue mover objetos como livros, garrafas, nem mesmo papéis, no máximo consegue destruí-los a tiros. Nesse caso, tais ambientes configuram-se mais como tapumes delimitadores de espaço do que parte das narrativas virtuais.

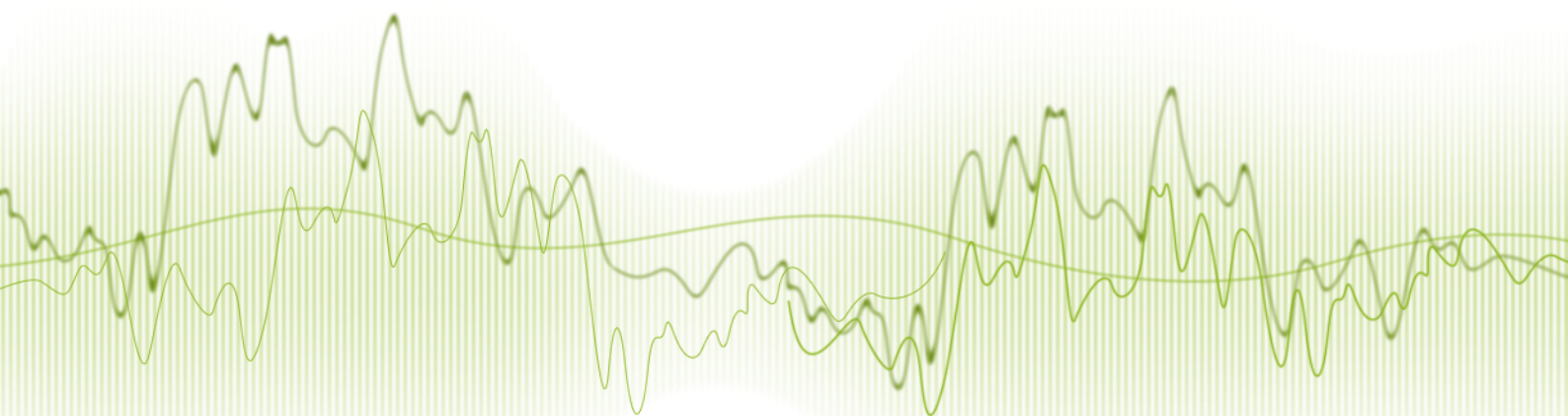
³³ Os *games* aqui são novamente resgatados na discussão, haja vista o interesse da pesquisa em analisar a percepção que se processa nesses ambientes, conforme será realizado no próximo Capítulo.

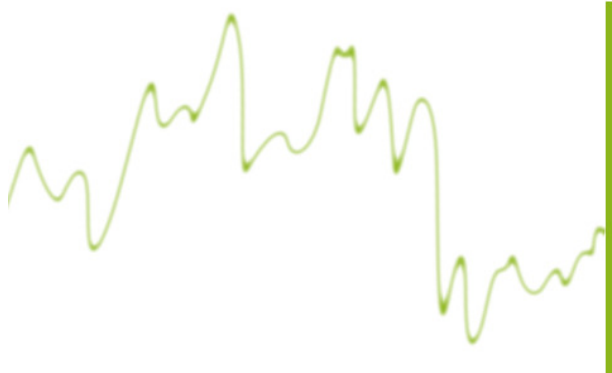
Diferentemente ocorre quando o espectro, ainda na narrativa do Modern Warfare III, encontra em sua trajetória uma espécie de feira, na qual estão expostas gaiolas cheias de galinhas. As galinhas sentem a presença do intruso e cacarejam denunciando sua proximidade. Só calam quando mortas pelos estilhaços de uma granada, por exemplo. Nesse caso a interação do ambiente tende a ser mais interessante.

A fim de promover ainda maior aproximação das questões aqui discutidas com a temática *games*, de interesse deste estudo, é oportuno destinar o próximo Capítulo a essa abordagem.

A decorative graphic in the top left corner consisting of a cluster of small green particles and a thin, irregular green line that extends across the top of the page.

3 Game como emblema de época





Amazingly, some people have no interest in understanding why this is happening or figuring out what we could do with it. They will never pick up a book about games, because they're already certain they know exactly what games are good for: wasting time, tuning out, and losing out on real life.

Jane McGonigal

É evidente a relação inseparável entre jogo e cultura ao longo do processo civilizatório. Todo jogo é essencialmente cultural. Huizinga (2004, p. 218), autor da definição clássica do termo jogo, define o final do séc. XVIII como o marco da aceitação desses elementos lúdicos como valores culturais importantes. Entretanto, o próprio autor acusa a contínua decadência dessa relevância ao longo dos tempos, a ponto de determinar a extinção do que chama “jogo autêntico”, no que tange o cenário moderno, em vista, dentre outras coisas, do excesso de sistematizações e regulamentações que agregaram seriedade demasiada a um conceito essencialmente associado à diversão, fato que faz prevalecer o “falso jogo”, uma nova modalidade de lúdico que carrega aspectos do primeiro, mas que, por muitas razões se afasta da concepção original: “de modo tal que se torne cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e começa o não-jogo” (ibid., p. 229).

A reflexão de Huizinga não abrange os dias atuais, mas permite o retorno à ideia mais básica de seu estudo, a relação entre lúdico e cultura, a qual fora mencionada logo no início deste Capítulo. Considerando tal relação, a mudança do conceito “jogo” na época da cultura das mídias pode ser considerada uma consequência da mudança de aspectos intrínsecos à própria cultura. O que permite escalonar o mesmo entendimento para o que tange a cibercultura e os jogos digitais. O lúdico precisou novamente ser ressignificado, desta vez, graças às exigências impostas pela nova época, considerada nesta Tese, como fase dromocrática por excelência, que “se confunde, imanentemente, com o cenário material, simbólico e imaginário contemporâneo” (TRIVINHO, 2007, p. 67). A novidade do conceito jogo adaptado a partir do prisma apresentado permite enquadrar os *games* como o ludismo do século XXI.

1. O *game* como ludismo do século XXI

Aos *games* cabe o destaque como atividades agradáveis, com a incumbência de proporcionar o relaxamento, a fuga das tensões provocadas pela rotina cotidiana, característica dos jogos em geral (HUIZINGA, 2004, p. 228). Ainda assim, é preciso ponderar tal afirmação considerando a tensão gerada pelo próprio *game*. Forte ou moderada, dependendo da proposta narrativa, a tensão pode existir à medida que o jogador envolve-se em sua dinâmica. Trata-se da angústia e o prazer proporcionados pelas dificuldades apresentadas e que, em certos casos, prejudicam o verdadeiro relaxamento. Ciente destas limitações, a Microsoft, desenvolvedora do Kinect¹, por exemplo, reservou na narrativa de jogos desse tipo um intervalo para o jogador estafado recobrar suas energias, antes de nova aventura. No monitor conectado ao *game*, depois de um determinado período aparece o aviso: “Caso esteja muito cansado, pare um pouco e descanse”.

Isso não implica dizer que os *games* não possam ser relaxantes. Alguns se propõem a esse objetivo quando não exigem do jogador atenção, nem astúcia, nem comprometimento, servindo de mera distração em filas e ou no transporte público. O participante é facilmente “resgatado” da suave imersão proporcionada. Jogos como esses podem ser encontrados principalmente entre aplicativos padrões de dispositivos móveis.

A bem da verdade, os *games* em geral, por não constituírem entretenimento passivo (como são considerados atos como assistir à programação da televisão² ou a um filme no cinema etc.) produzem no corpo diferentes gradações de estresse. Embora o termo estresse seja sempre abordado pelo seu lado negativo, é também o que melhor traduz a quantidade de estímulos que o corpo humano necessita para seu bom funcionamento e descarga de energia concentrada. Um triunfo dos *games*:

Um *game* é uma oportunidade para concentrar a nossa energia, com otimismo incansável, em algo que é bom (ou cada vez melhor) e

¹ A tecnologia do Kinect, a qual já mereceu abordagem de sua dinâmica no Capítulo II, foi originalmente desenvolvida pelo brasileiro Alex Kipman, como programador contratado pela Microsoft.

² Esse texto não deixa de classificar o exercício de zapear canais da televisão como uma atitude ativa; somente credita aos *games* a maior intensidade dessa atitude.

desfrutar. Em outras palavras, a jogabilidade é a opositiva emocional direta da depressão. (MCGONIGAL, 2011, p. 28, tradução nossa).³

Ao opor a prática do *game* à depressão, que, aliás, é uma doença em voga na contemporaneidade, McGonigal a considera como um esforço árduo, mas opcional, gerador de emoções positivas: “*Game make us happy*” (MCGONICAL, 2011, p. 28). Quando acontece a intensa imersão no *game*, além de serem suscitadas emoções, são acionados sistemas neurológicos e fisiológicos que envolvem os centros de recompensa, de motivação, emoção e memória, do corpo do jogador (ibid., p. 32).

Entretanto, as atividades árdas, de cunho obrigatório, estão mais comumente associadas às emoções negativas e ao estresse que os *games*. Isso se explica porque os esforços exigidos pelos *games* produzem um tipo de estresse diferenciado e considerado positivo, o “*eustress*”:

Eustress (uma combinação do grego *eu*, para "bem-estar", e stress). Do ponto de vista fisiológico e neurológico, eustress é praticamente idêntico ao estresse negativo: nós produzimos adrenalina, nosso circuito de recompensa é ativado, e aumenta o fluxo sanguíneo para os centros de atenção e controle do cérebro. O que é fundamentalmente diferente é o nosso estado de espírito. (...) Quando estamos com medo do fracasso ou perigo, ou quando a pressão vem de uma fonte externa, a ativação neuroquímica extrema não nos faz feliz. Faz-nos irritados e combativos, ou nos faz querer escapar e desligar emocionalmente. (Ibidem, tradução nossa).⁴

O estresse positivo é, portanto, procurado e provocado pelo próprio *sujeito*, nesse caso, o *gamer*, ao contrário do estresse negativo, que lhe é imposto e não permite que esse se sinta bem. O estresse negativo, além de também poder ser considerado patologia contemporânea, é a causa de muitas outras patologias. De modo geral, é fácil distinguir entre estímulos que provocam sensações agradáveis e desagradáveis.

De qualquer forma, a indústria do entretenimento tem nos *games* um negócio bastante lucrativo, capaz de desbancar o faturamento de bilheterias do cinema. (BASTOS, 2009, p. 147). Black Ops II, da série Call of Duty, arrecadou mais de

³ Texto original: “A game is an opportunity to focus our energy, with relentless optimism, at something we’re good at (or getting better at) and enjoy. In the other words, gameplay is the direct emotional opposite of depression.” (MCGONIGAL, 2011, p. 28).

⁴ Texto original: “Eustress (a combination of the Greek *eu*, for “well-being”, and stress). From a physiological and a neurological standpoint, eustress is virtually identical to negative stress: we produce adrenaline, our reward circuit is activated, and blood flow increases to the attention control centers of the brain. What is fundamentally different is our frame of mind. (...) When we are afraid of failure or danger, or when the pressure is coming from an external source, extreme neurochemical activation doesn’t make us happy. It make us angry and combative, or it make us want to escape and shut down emotionally.” (Ibidem).

quinhentos milhões de dólares em apenas um dia após seu lançamento, em 2012, superando o que o filme “Harry Potter e as relíquias da morte – parte 2” lucrou em um final de semana de estreia, em 2011, considerando que tal período de exibição alcançou o marco de maior bilheteria até o momento.

A produção dos *games* envolve o trabalho de diversos profissionais especializados no desenvolvimento de enredos, na elaboração de trilhas e efeitos sonoros, no desenho de cenários e mapas realistas, na riqueza de detalhes de cada personagem, na programação de plataformas complexas, distribuição e divulgação. Os jogos digitais, produto final desse processo, têm recompensado todo investimento de produção, haja vista a capacidade de congregam entusiastas de diferentes partes do mundo, que dedicam horas imersos na tentativa de aperfeiçoar seu desempenho no *game*, no afã da competição, na procura de *bugs* na programação, na partilha das experiências em tempo real, entre outros interesses.

Aproveitando o grande número de adeptos, eventos de tecnologia digital apostam no profissionalismo e comprometimento de *gamers*. O World Cyber Games -WCG⁵-, por exemplo, considerado o maior campeonato mundial de *games*, reúne, desde 2000, milhares de jogadores, denominados *cyber* atletas, representantes de vários países que disputam anualmente as diferentes modalidades oferecidas. Mais recentemente, a BGS - Brasil Game Show⁶, a maior feira de *games* da América Latina, em sua 5ª edição, reuniu mais de 100 mil entusiastas de jogos digitais, que madrugaram em filas que dobravam o quarteirão, para conhecer os últimos lançamentos de títulos de aproximadamente 150 empresas do mundo. Assim como acontece com o WCG e a BGS, aos eventos sobre *games* geralmente não faltam patrocínios.

Outro ponto relevante é que a produção dos *games* deixou de destinar seus produtos unicamente ao seletor público infantil (se é que algum dia verdadeiramente o tenha feito), reconhecendo nos adultos um grande filão. Seja em uma adaptação da fantasiosa linguagem das histórias em quadrinhos (Batman), seja numa missão arriscada a fim de desestruturar células de uma organização criminosa (007), seja ainda na invasão a uma favela em São Paulo para resgatar reféns (Max Payne), evidencia-se nas filigranas dos *games* a exigência de repertório simbólico que foge, ou pelo menos não deveria pertencer a uma criança. Por outro lado, exige-se grande competência cognitiva

⁵ O WCG completou 10 anos em 2011. A versão 2010 do WCG reuniu 450 *gamers* oriundos de 58 países e uma plateia de 32.000 espectadores.

⁶ A feira de *games* aconteceu entre os dias 11 e 14 de outubro de 2012, no Expo Center Norte, em São Paulo.

e destreza nos comandos, o que, nesse ponto, as crianças teriam muito a ensinar aos adultos, uma vez que são nativos digitais.

As produções comercializadas, assim como nas mídias tradicionais, estabelecem censuras para determinadas faixas etárias. Um exemplo é o ESRB Ratings System (Entertainment Software Rating Board), padrão de avaliação de conteúdo que determina um selo de adequação conforme o conteúdo de uma narrativa. A letra “M” quando estampada na caixa de jogos identifica um *game* que envolve “sangue, referência a drogas, intensa violência e uso de termos de baixo calão”⁷, logo, não pode ser desfrutado por crianças.

Além da diversidade do *target*, o negócio dos *games* foi enriquecido com a mobilidade conquistada graças aos suportes portáteis, interfaces mínimas e plataformas virtuais que dispensam a instalação de *softwares*. Em certos consoles, a exemplo dos concorrentes Playstation e Xbox, o DVD original do *game* precisa ser inserido no *drive* para permitir que o jogo, já gravado no disco rígido possa ser executado pelo jogador. Tal exigência é uma medida que impede a pirataria ou mesmo a simples troca de jogos entre jogadores. De toda forma, os *games*, no estado atual da arte, contrastam com a realidade das estruturas pesadas e rígidas dos primeiros consoles desenvolvidos a partir dos anos 80.

Os jogos eletrônicos não estão apenas enchendo os quartos da criança e os fliperamas, mas conquistando as salas de estar e migrando da tela do computador para dispositivos multifuncionais, como televisores interativos e celulares. (MÄYRÄ, 2008, p. 13, tradução nossa).⁸

Em compensação, a mobilidade de suportes de *games*, no Brasil, ainda é preterida em relação aos consoles, com 67% da preferência dos jogadores, reservando o segundo lugar para jogos no computador, com 42% e o último para *smartphones*, com apenas 16% da preferência. É preciso considerar como fator determinante desses resultados o grande investimento empregado na divulgação de consoles como Xbox e Playstation, além das outras funcionalidades por eles oferecidas, como assistir a filmes, *trailers* de lançamentos de *games* e acessar a internet. Segundo pesquisa realizada pelo

⁷ Disponível em: <<http://www.esrb.org/index-js.jsp>>. Acessado em: 03/05/2010.

⁸ Original em inglês: “Games are not only cluttering the children’s room and arcade game parlours, but are conquering the living rooms and stepping out from the computer screen to various multifunctional devices, such as interactive televisions and mobile phones.” (MÄYRÄ, 2008, p. 13)

IBOPE (Instituto brasileiro de opinião pública e estatística), 55% dos jogadores usam o console somente para jogar.⁹

Os *games* preservam semelhanças com a definição clássica de jogo proposta por Huizinga. Uma delas é a associação com o tempo livre permitida por ambos, ou seja, o caráter desobrigatório de sua prática e a opção de usufruto em momentos de lazer. McGonigal reforça esse posicionamento ao destacar o caráter voluntário do *game*, tanto para a decisão de imersão, quanto com relação à postura assumida pelo jogador durante sua dinâmica:

Ninguém força os jogadores a seguirem as regras do jogo, a concentrarem-se profundamente, a fazerem o seu melhor, a continuarem no jogo ou a agirem como se eles se importassem com o resultado. *Eles fazem isso voluntariamente*, para benefício mútuo ou pelos demais jogadores, pois isso aprimora o jogo. (MCGONIGAL, 2011, p. 269, grifo e tradução nossos)¹⁰.

Talvez seja esse ponto da analogia o que mais reúne evidências acerca da forte participação dos jogos digitais na cultura atual, haja vista a esfera do tempo livre na cibercultura ser impregnada de tecnologias digitais e redes de conexão, o que pode parecer pleonasma se considerada essa última como a própria essência da época em questão.

Nesse ponto, é relevante discutir melhor o conceito de tempo livre, traduzido no termo “lazer”, do qual as formas de entretenimento são consequências (BUSELMEIER, 1985, p. 67). Da mesma forma, é oportuno ressaltar sua compatibilidade com o comportamento humano ao longo do processo evolutivo.

O conceito de lazer está estritamente atrelado às ideias de prazer e jogo (DUMAZEDIER, 1999, p. 88), opondo-se a questões aborrecedoras e ou resultantes em preocupações, como o compromisso exigido no trabalho e no estudo. Para Dumazedier (1994, p. 47), tendo como base a concepção sociológica dos anos 60, lazer é considerado como um “tempo social” de recuperação de todo o estresse castrador. Tempo de “viver por viver” (ibid., p. 49). Nesse período, a subjetividade dos sujeitos é compartilhada com maior liberdade, longe de grilhões tutelares das instituições

⁹ A pesquisa do IBOPE foi realizada no segundo semestre de 2012, em 13 grandes cidades brasileiras. Foram entrevistadas 18.512 pessoas com mais de 10 anos. O objetivo da pesquisa era avaliar a atitude dos brasileiros com relação aos jogos eletrônicos. Disponível em: < <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/brasil-quer-prefere-jogos-de-acao-aponta-ibope>>.

¹⁰ Texto original: “*No one forces gamers to play by the rules, to concentrate deeply, to try their best, to stay in the game, or to act as if they care about the outcome. They do it voluntarily, for the mutual benefit or everyone playing, because it makes a better game.*” (MCGONIGAL, 2011, p. 269, grifo nosso).

normativas. O mais interessante dessa concepção é a relevância destinada principalmente à experiência individual do tempo social, que garante a cada sujeito a “expressão social mais forte de si mesmo através do corpo, do coração ou do espírito”. O que poderia sugerir o desenvolvimento de sujeitos introspectivos, para Dumazedier, exerce força contrária, fomenta a “identificação social mais espontânea, mais renovada, mais passional a grupos de ‘iguais’, de ‘torcedores’ ou ‘fãs’, sob formas cotidianas de participação como espectador ou amador (ibid., p. 48-49).

Entretanto, as definições de lazer podem variar bastante de acordo com diferentes linhas de pesquisa apresentadas pelo próprio autor. Pode ser concebido como “um estilo de comportamento” (DUMAZEDIER, 1999, p. 88), mais do que a execução propriamente dita de atividades, o que permitiria sua identificação em toda e qualquer atividade realizada, dependendo somente do “estado de espírito” do sujeito que a exerce. Pode também ser entendido como o “não-trabalho” (ibid., p. 89), ou melhor, “um tempo liberado de obrigações profissionais e atividades que correspondem a um tempo sobrecarregado de obrigações familiares” (ibidem). A essa última definição, é preciso ressaltar o fato de a família ter aparecido como uma fonte de obrigações, mais que de prazer, consideradas as associações com o lazer, apresentadas mais acima. Outras linhas de pesquisa incluem na definição de lazer as atividades relacionadas à religião e a política, uma vez que o tempo investido nessas práticas aconteceria de forma pontual, excluindo, portanto, aqueles que trabalham no exercício de atividades religiosas e políticas.

Grosso modo, o entretenimento, entendido como resultante do lazer, vai ao encontro do afã, próprio da constituição humana, pela distração e felicidade. Tal ânsia é pregressa ao desenvolvimento de sofisticadas formas de entretenimento típicas da época cibercultural e, portanto, não se caracteriza como um traço emergente. Tamanho é o enraizamento da ânsia em questão, que Huizinga (2004, p. 233) chega a determinar a necessidade do exercício do lado “lúdico” como garantia da plenitude da dignidade humana.

Sendo assim, ao longo do processo evolutivo o homem sempre soube tornar patente esse “desejo” latente. Os jogos, desde os mais primitivos aos digitais, foram elementos úteis nesse processo, não é à toa que Huizinga (ibid., prefácio) propõe a expressão “*Homo ludens*” como a próxima nomenclatura da espécie humana.

A essa “busca” cabe a denominação de *amusement* (HORKHEIMER; ADORNO, 2000, p. 183), termo rigorosamente censurado pelos teóricos críticos, uma vez que

reconheceram tal essência humana fígada pela indústria do lazer e entretenimento. Para tais teóricos, as antes consideradas “inocentes” manifestações de anseio humano foram cada vez mais traduzidas em produtos culturais estandardizados e de fácil fruição. A indústria do entretenimento¹¹ passou a canalizar as necessidades do público transformando-as em negócios, além de criar novas. E, para as novas necessidades são desenvolvidos novos produtos e assim sucessivamente.

O princípio básico consiste em lhe apresentar tanto as necessidades, como tais, que podem ser satisfeitas pela indústria cultural, quanto em, por outro lado, antecipadamente, organizar essas necessidades de modo que o consumidor a elas se prenda, sempre e tão só como eterno consumidor, como objeto da indústria cultural. (Ibid., p. 189).

Dessa forma, a manipulação sofrida pelo sujeito consumidor de produtos de entretenimento torna-se uma constante capaz de sustentar essa indústria. O que evidencia o quanto a lógica da produção, própria da força do trabalho migrou para o tempo do lazer, sem deixar o trabalho, e acabou por sufocar o *amusement*, eliminando exatamente o que mantinha o afastamento entre esses períodos, a saber, de lazer e de trabalho. O sujeito cansado da rotina do trabalho dela não pode escapar: ao contrário da dedicação ao ócio, o lazer passou a requerer a mesma produtividade da indústria.

A mecanização adquiriu tanto poder sobre o homem em seu tempo de lazer e sobre sua felicidade, que ele apenas pode captar as cópias e as reproduções do próprio processo de trabalho. O pretense conteúdo é só uma fachada; aquilo que se imprime é a sucessão automática de operações reguladas. *Do processo de trabalho na fábrica e no escritório só se pode fugir adequando-se a ele mesmo no ócio*. Disso sofre incuravelmente todo *amusement*. (Ibid., p. 185, grifo nosso).

Dessa forma, a crítica de Horkheimer e Adorno excede ao fato de a indústria da diversão ter se aproveitado da essência humana de busca pela felicidade e tê-la transformado em produtos que movimentam a engrenagem do capitalismo, eles condenam a homogeneização dos homens, tornando-os todos desejosos desses produtos. Nesse sentido, “divertir-se significa estar de acordo” (ibid., p. 192), conformar-se a um sistema bem estruturado. Não sucumbir às ofertas da indústria é como não pertencer ao meio social: “a única escolha é colaborar ou ser marginal” (ibid., p. 195).

¹¹ Os teóricos da Escola de Frankfurt adotam o termo “indústria cultural” em oposição à ideia de cultura de massa, por acreditarem que o primeiro termo seria capaz de traduzir a noção de uma cultura imposta “pronta” às massas, sem envolver a participação das mesmas em sua produção.

Os *games* podem ser compreendidos nesse pensamento à medida que seu desenvolvimento e aperfeiçoamento nas últimas décadas contribuíram não só para tornar patente o *amusement* existente em cada sujeito, mas principalmente para a lucratividade da poderosa indústria do entretenimento, conforme já discutido neste Capítulo. Por ocasião do lançamento do Black Ops II, jogadores assíduos do Modern Warfare III sentiram-se impulsionados a adquirir rapidamente o *game* novo; aqueles que resistiram a essa migração sofreram com o fato de encontrar na *live* do Xbox pouquíssimos parceiros dispostos a permanecer com a diversão antiga.

Por outro lado, contrariando o pensamento defendido por Adorno e Horkheimer, Buselmeier (1985, p. 52) considera os produtos da indústria do entretenimento como resposta a uma demanda social existente: “O consumo de bens de entretenimento alivia, em determinados aspectos, os indivíduos do processo de trabalho e possibilita um tipo de satisfação substitutiva”. Dessa vez, a indústria da diversão ao invés de ser considerada aniquiladora do *amusement*, vai ao seu encontro ao oferecer uma espécie de refúgio aos sujeitos desejosos de diversão, ajudando-os a encontrar o que procuram, ainda que por instantes restritos. Na cibercultura, essa função catalisadora é exercida fundamentalmente pelos *games* o que reitera o estatuto emblema de época destinado, por este estudo, a tal forma de entretenimento.

A bem da verdade, o entretenimento, pensado como um todo tem se articulado desde os anos 40 como emblema de época. Ao longo desse período, diferentes produções da indústria da diversão puderam ser percebidas como mercadoria cujo oferecimento foi voltado a distintas classes econômicas e portaram características da respectiva época, como exemplos podem ser apontados programas radiofônicos e televisivos, entre outras mercadorias. O *game* é um herdeiro dessa condição emblemática na da época cibercultural, é, portanto, a “moeda de lazer” (BUSSELMEIER, 1985, p. 87) da cibercultura.

Dando continuidade à discussão anterior, apesar de haver discordância entre as ideias dos autores aqui citados, a saber, Horkheimer, Adorno e Buselmeier, é possível encontrar conformidade dos pensamentos no que se refere à discussão da relação entre lazer e reprodução da força do trabalho.

Conforme Buselmeier:

Lazer é um sistema para a reprodução física e psíquica da mercadoria força de trabalho; nele não pode estar contido, em termos ideais, nenhum desgaste da força de trabalho, isto é, para os produtos do entretenimento, significa que ele não deve prejudicar a força de

trabalho por meio de grande excitação, fantasias alternativas ou uma representação dura do processo destrutivo de trabalho, e que ao mesmo tempo deve apresentar e exercitar um comportamento *semelhante* ao trabalho disciplinado. (Ibid., p. 67, grifo do autor).

Da mesma forma que para Horkheimer e Adorno (2000, p. 175), para os quais a “pressão” exercida pelo mecanismo capitalista assemelha lazer e trabalho. Buselmeier reafirma a opinião sobre a constituição paradoxal do lazer: fuga e continuidade do trabalho. Assiste-se, portanto, a atividades de entretenimento que, assim como na rotina do trabalho, se baseiam na estimativa da melhor desempenho dentro do menor tempo possível, na competição pela máxima colocação, na capacidade de resistência dos participantes e até no escarnecimento de adversários. (BUSELMEIER, 1985, p. 71). A entrada em qualquer um dos jogos da série Call of Duty, seguida pela inatividade do espectro que representa o jogador, resulta na expulsão do mesmo da batalha, uma vez que o que importa no jogo é ação dos soldados que competem, pois a competição incorpora a produtividade.

É oportuno ressaltar que a força do trabalho está, portanto, contida na dinâmica dos *games*. E, ao mesmo tempo, é ironicamente o capital presente na engrenagem do trabalho o grande agente do afastamento do conceito de jogos digitais da categorização primeira de jogo. Isso pois, quando o vetor econômico sobredetermina o *modus operandi* ou destaca-se como elemento fundamental de narrativas, distancia o *game* da definição de Huizinga (ibid., p. 16), na qual jogo “é uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro”. Tal premissa condicional do jogo, a saber, a dissociação com atividade financeira, contrasta com os ambientes lúdicos interativos atuais, haja vista a existência de plataformas distribuídas na internet inicialmente sem custos ao usuário, mas depois de instaladas e com sua dinâmica perfeitamente assimilada pelo jogador, passam a ofertar a possibilidade de adquirir “níveis” mais sofisticados de desafios com cenários diversificados, poderes, armas e características personalizadas dos corpos digitais, em troca de dinheiro. Essa é a característica principal de alguns metaversos.¹²

Há também plataformas de *games* cujo acesso, embora em rede, está atrelado à posse do console e da mídia com o conteúdo do jogo, fato que ainda segmenta o

¹² Metaversos podem ser entendidos como os *games* de simulação do mundo corrente.

público, uma vez que seleciona os que possuem condições de acompanhar a sofisticação dos suportes e variedade de jogos, o que envolve investimento consideravelmente alto.¹³

No que tange à cultura contemporânea, o consumo pode ser o viés bastante acessível para a compreensão do relevante papel ocupado pelo *game* na cultura. Isso se explica justamente pela própria natureza do jogo digital, ou seja, sua associação direta com instantes de prazer. O hedonismo cultural contemporâneo traduz a necessidade de reposição contínua de algo que possa ser prazeroso, formando um ciclo vicioso.

A extinção contínua das necessidades é quase um enigma como a criação delas, pois um corolário natural de necessitar incessantemente é a alta taxa de obsolescência (e, por conseguinte, da necessidade) do produto. Como é que as necessidades partem tão subitamente, quando chegam? Como é que os indivíduos conseguem parar de ter necessidade do que ardentemente desejaram apenas um pouco antes? (CAMPBELL, 2001, p. 60).

Os *games*, ao invés de oferecerem a rápida satisfação, que seria algo falho e frustrante, haja vista a insaciabilidade característica de seus jogadores, apresentam-se como mecanismos de prazer contínuo. Tal afirmação não pode descartar o fato de os jogadores após certo tempo de prática de determinado jogo, “enjoarem” de sua narrativa ou mesmo desejarem experimentar o mais recente lançamento que chegou ao país. A experiência imersiva em jogos digitais é, portanto, preferida, ou pelo menos encontra identificação com os anseios da época, em detrimento do mero consumo de produtos, o que, por muito tempo, foi considerado atividade suficiente. Trata-se do que Campbell determina como sendo a nova estrutura do consumo: “valorização de experiências auto-ilusórias em detrimento das circunstâncias objetivas de seleção, compra ou mesmo utilização real dos produtos” (ibid., p. 149).

A relação consumo e entretenimento também é explorada por Buselmeier (1985, p. 39-44). Para o autor, o consumo de bens de entretenimento serviria como “válvula de escape”, ou seja, alívio para o trabalho e não a satisfação da necessidade de entretenimento propriamente dita. O lazer é, portanto, um “tempo para consumo”, o que só confirma a discussão anterior: “O lazer [...] ao invés de servir ao livre

¹³ Foi realizada uma pesquisa de iniciação científica intitulada “Corpo físico versus corpo virtual”, em 2011, por alunos do 4º semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, da Universidade Nove de Julho - UNINOVE, sob orientação da autora desta Tese. Entre os resultados do estudo foi possível identificar que 71% dos jogadores já gastaram dinheiro comprando possibilidades oferecidas pelo jogo. A pesquisa qualitativa em questão não é o argumento principal da Tese, mas um instrumento sinalizador de tendências. O formulário encontra-se anexo.

desenvolvimento dos indivíduos serve aos interesses por lucro de uma indústria (de lazer) em expansão” (ibid., p. 47).

Resgatando a análise das semelhanças guardadas pelos *games* com relação à definição clássica de jogo, é possível apontar os elementos fantasiosos, geradores de ilusão, promovidos pelos jogos digitais. Apesar de algumas plataformas de *games* reproduzirem elementos da vida ordinária, todos a transcendem, obedecendo a regras e possibilidades exclusivas. Assim como os jogos tradicionais, os *games* diferenciam-se do real herdado ao promoverem, conforme o autor, “uma evasão da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2004, p. 11).

Trata-se do uso do lúdico como artifício para a fuga da realidade concreta, ainda que tal fuga represente somente uma escapadela, pois o imperativo de voltar ao mundo físico, à “séria rotina”, se faz presente. À essa fuga, Silverstone (2002, p. 115) encontra traços pueris e pondera: “Brincamos para deixar o mundo. Mas não é o mundo. E retornamos”. A bem da verdade, a “seriedade” do mundo ordinário é o que o caracteriza principalmente como o ambiente fora do jogo: “ Isso não é um *game*” (MCGONIGAL, 2011, p. 20, tradução nossa)¹⁴ e, como consequência dessa condição, está a imposição de comportamentos ditos apropriados e inapropriados a tal seriedade. Essas são as regras do mundo ordinário.

Ainda que passageira, a “evasão do real” para o espaço ficcional permite a identificação de conceitos enraizados no senso comum, capazes de evidenciar a existência de uma forte associação entre ambos os espaços. É o caso do uso de metáforas a partir do termo “jogador”. Referir-se a alguém como “jogador”, fora do contexto propriamente dito dos *games*, confere-lhe uma caracterização pejorativa, uma vez que ocorre a livre associação com o universo dos jogos, nos quais “jogador” é quem imersivo segue as regras impostas por uma determinada plataforma, mas tem como único intuito ser o vencedor (MCGONIGAL, 2011, p. 19). Da mesma forma, o uso da expressão “fazer o jogo de alguém” remete à submissão do sujeito a condições impostas por alguém ou por uma determinada ideologia que contraria sua índole. Nessa esteira, Mcgonigal (ibidem) identifica o conceito de “jogador” também associado à manipulação, tentativa ou controle das ações alheias para o bel-prazer do sujeito. A manipulação nesse contexto remete ao participante do *game* que domina seu espectro a partir do apertar de botões do *joystick*.

¹⁴ Texto original: “*This isn't a game!*” (MCGONIGAL, 2011, p. 20).

A análise ainda que superficial do uso popular dessas associações propicia o encontro da justificativa para tais, no universo dos próprios *games*. Na série de jogos GTA, por exemplo, o jogador é representado pelo espectro chamado Niko Bellic, recém chegado em Liberty City (cidade que faz alusão à Nova York), que passa a trabalhar para o primo Roman, ladrão de carros e traficante conhecido. Ao cumprir variadas missões encomendadas pelo primo, Niko permite ao jogador que o agencia¹⁵ a experiência de uma vida de crimes e violência. Longe das estratégias previamente determinadas pela narrativa para o sucesso da missão, o jogador pode “levar” Niko a cometer outros delitos como bater em prostitutas, derrubar as compras de quem sai do supermercado, atropelar transeuntes, assaltar lojas de departamento, matar policiais e avançar em alta velocidade destruindo cabines de pedágio. Tais ações provavelmente fogem à sua rotina e, a princípio, não exigem a existência de nenhuma tendência agressiva latente, nem ao menos revelam o jogador como possuidor de mau caráter. Uma coisa é o mundo dos *games*, outra é o mundo ordinário. No primeiro, apesar da existência de regras, como acontece com o segundo, é possível verificar a “leveza” própria da brincadeira. O ambiente é de permissividade, de diversão. Lá o único risco é perder. E caso isso aconteça, é só reiniciar o jogo.

O conhecimento desses limites espaciais e a liberdade de entrada e saída do jogo são considerados por McGonigal (2011, p. 21), como características comuns a todos os *games*, ainda que eles se distingam por formatos e gêneros:

A participação voluntária requer que todos os jogadores aceitem, consciente e voluntariamente, a meta, as regras e o resultado. A consciência estabelece uma base comum para que várias pessoas joguem juntas. E a liberdade de entrar em um jogo, ou de abandoná-lo, garante que essa tarefa intencionalmente estressante e desafiadora seja realizada na forma de uma atividade segura e agradável. (MCGONIGAL, 2011, p. 21, tradução nossa).¹⁶

A adesão ou não à narrativa do *game* é decisão exclusiva dos jogadores, visto que a existência da “obrigação” como elemento capaz de aproximar o jogo, do conceito de “não-jogo”, conforme já discutido. O ato de “deixar o jogo”, por sua vez, costuma

¹⁵ O verbo *agenciar* designa, segundo Machado (2007, p. 212, grifo do autor), o ato de “experimentar um evento como seu agente, como aquele que *age* dentro do evento e como o elemento em função do qual o próprio evento ocorre”.

¹⁶ Texto original: “*Voluntary participation requires that everyone who is playing the game knowingly and willingly accepts the goal, the rules, and the feedback. Knowingness establishes common ground for multiple people to play together. And the freedom to enter or leave a game at will ensures that intentionally stressful and challenging work is experienced as safe and pleasurable activity.*” (MCGONIGAL, 2011, p. 21).

oferecer maior resistência ao jogador, dependendo do grau de imersão imposto pela narrativa. Apesar de livre para decidir o momento de encerrar o tempo dedicado ao *game* e passar a executar outras atividades, o jogador pode ser absorvido pela dinâmica a ponto de não desejar o seu término.¹⁷

A característica voluntária dos *games* já foi referenciada indiretamente no início deste Capítulo para ilustrar o caráter desobrigatório da prática do *game* e sua consequente associação com o tempo livre, salvo os casos de envolvimento profissional de *gamers*. Entretanto, seu oportuno resgate aqui suscita a discussão acerca das demais características constituintes dos *games*, apontadas por McGonigal.

A segunda característica é a existência de um objetivo em todo *game*. Em Search and Destroy, uma das modalidades do Modern Warfare III, jogada em duplas de competidores, por exemplo, um dos jogadores é incumbido de armar uma bomba no território do inimigo, enquanto ao parceiro cabe a proteção para a conclusão da missão com êxito, dentro do tempo marcado por um cronômetro disposto na tela. Nesse caso é possível visualizar o único mote do *game*, sem desconsiderar, é claro, o fim último representado pela conquista da vitória da dupla. Entretanto, muitos *games* comportam mais de um objetivo, sejam eles surgidos após a conclusão do primeiro ou ao mesmo tempo, dividindo a atenção dos jogadores. Nesse último caso, a opção de cumprimento de um objetivo em detrimento de outro implica em modificações drásticas na narrativa.

Além de considerar o objetivo como um norte, McGonigal (2011, p. 21), atribui-lhe o poder de revestir o participante imersivo de um “senso de propósito”. Entretanto, alguns *games* são caracterizados essencialmente pela falta de propósito é o caso dos metaversos como a extinta plataforma Second Life. Lá o espectro construído pelo jogador (desde a definição da cor da pele até a escolha dos acessórios), quando pronto, vagava pelos cenários sem nenhuma razão declarada. O que em um primeiro momento despertou a curiosidade generalizada de experimentação dos limites da plataforma e do espectro, acabou provocando, com o tempo, a total desmotivação dos jogadores.

A terceira característica diz respeito às regras do jogo (ibidem). A prática de ler as regras antecipadamente é muitas vezes considerada dispensável entre jogadores.

Os jogadores não querem jogar o sistema. Querem jogar o jogo eletrônico. Querem explorar e aprender e melhorar. Eles estão se voluntariando para realizar uma tarefa difícil e desnecessária e

¹⁷ A ideia de sentir-se “aprisionado” na imersão do *game* será discutida ainda neste Capítulo.

preocupam-se genuinamente com o resultado de seu esforço. (MCGONIGAL, 2011, p. 27, tradução nossa).¹⁸

Os participantes tendem a preferir “descobrir o *game*” durante a exploração de sua dinâmica, haja vista o caráter intuitivo de muitos deles. Talvez as únicas regras cujo conhecimento prévio seja prioritário diz respeito aos comandos e suas respectivas referências no *joystick*.

A quantidade exagerada de regras agrega complexidade demasiada à narrativa e pode resultar em grau elevado de dificuldade para o alcance do objetivo proposto. Nesses casos é bastante comum jogadores preferirem recorrer a vídeos postados na internet por outros jogadores que conseguiram executar determinada ação no *game*, ao invés de retornarem ao menu inicial onde são propostas as regras.

Em determinado trecho do *game* Prototype II, o espectro Alex Mercer precisa localizar e “consumir” o Dr. Samuel. “Consumir”, no *game* em questão, designa a ação de absorver o DNA de alguém ou alguma coisa e assumir sua forma. Entretanto, essa é uma tarefa bastante difícil para quem não conhece as regras do jogo e, portanto, desconhece também todas as potencialidades de Alex. Em vista disso, é grande o acesso aos vídeos de jogadores que ensinam o passo a passo para realizar esse feito.

Não seguir as regras torna o jogador merecedor de punição. Em alguns *games* de guerra, como o Modern Warfare III, é proibido matar integrantes do mesmo exército. E, para evitar que isso aconteça, cada vez que um participante transgredir essa regra, acaba “morrendo” no jogo. A prática reiterada da transgressão, mesmo que por engano, gera antipatia no grupo de jogadores, que acabam evitando as batalhas nas quais o jogador transgressor está presente. Esse exemplo traz à tona uma regra imposta pelo sistema do *game*, “não matar companheiros de equipe”, que acaba quase sempre resultando em um acordo tácito entre jogadores.

Para assegurar a permanência do jogador na busca do objetivo proposto pelo *game*, diante da existência de muitas ou poucas regras, é que a quarta característica se faz relevante. Trata-se do que McGonigal (ibidem) denomina de *feedback system*. O *feedback system* consiste em uma resposta do próprio jogo, em tempo real, com relação à performance do jogador, permitindo que ele a acompanhe e melhore sua atuação. Nesse caso, barras de energia são exibidas informando a quantidade de energia

¹⁸ Original em inglês: “Gamers don’t want to play the system. Gamers want to play the game. They want explore and learn and improve. They’re volunteering for unnecessary hard work and they genuinely care about the outcome of their effort.” (MCGONIGAL, 2011, p. 27).

disponível para o espectro, ou a necessidade de providenciar a reposição de estoque urgentemente. Em Max Payne III, sempre que o jogador é alvejado por tiros acaba perdendo sangue; no mesmo instante, um gráfico revela o conteúdo vermelho deixando seu corpo. O consumo de analgésicos encontrados em potes espalhados nos cenários faz a personagem recuperar seu estado de normalidade, e no gráfico passa a figurar a nova condição.

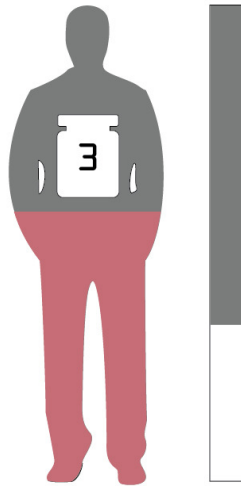


Fig. 02 – Gráfico barra de energia do *game* Max Payne III

Em *Sleeping Dogs*, o jogador agencia Wei Shen, um jovem chinês que precisa destruir uma poderosa gangue chamada Tríade, em Hong Kong. Cada vez que Wei apanha ou é esfaqueado por um dos seguidores da gangue, um gráfico na tela revela sua perda de energia. Para sobreviver ele precisa tomar bebidas energéticas escondidas no cenário e atacar seus inimigos com golpes de Kung Fu.

Na série *GTA*, o sistema avisa quando o espectro está em perímetro policial e precisa fugir o mais rápido possível para não ser preso, além de certificar o cumprimento das missões a ele atribuídas. Em jogos esportivos como a série *Fifa*, de futebol, os jogadores podem acompanhar na própria narrativa da partida o *feedback* do jogo, além do placar fixo na tela, atualizando constantemente o número de gols de cada time. Em *Modern Warfare III*, o retorno em tempo real propicia ao jogador acompanhar a quantidade de suprimentos bélicos que porta durante as batalhas, permite conferir o tipo de morte sofrido por colegas e inimigos (morte por granada, facada, queda etc.), além de favorecer a cada jogador o conhecimento relativo ao número de inimigos

exterminados por ele, de vezes em que foi assassinado e de vezes em que “prestou assistência” (somente feriu um inimigo que acabou sendo exterminado por outro soldado). Nesse *game*, a conferência desses gráficos é essencial para a mudança ou manutenção de uma estratégia firmada no início do jogo. O *Black Ops II*, *game* de guerra, lançado no Brasil em português, garante o *feedback system* principalmente na locução em *off* que acontece ao longo do jogo. Frases como “Apaguem os inimigos, eles não podem saber de nós”, “Retomamos a liderança”, “Perdemos a vantagem”, “Façam o que for preciso para ter sucesso”, “Objetivo quase alcançado, não desista agora”, “Estamos quase lá, esforce-se” e “Estamos vencendo essa luta” servem de incentivo aos jogadores para apostarem na continuidade tática ou optarem pela mudança urgente de estratégia. Há também o aviso de ataques aéreos inimigos: “Vante inimigo a caminho”. Caso alcancem vitória, a locução parabeniza: “Senhores, essa foi clássica!” ou ainda, “Desempenho firme, bom trabalho”. Em caso de derrota, a última morte é reprisada em câmera lenta, sob o título “última câmera de morte”.

Os Tamagotchis, que fizeram sucesso no Brasil nos anos 90, são outros excelentes exemplos de como o *feedback system* funciona. Esse “animalzinho de estimação virtual” reclamava sempre que lhe faltava algo, obrigando o “dono” a alimentá-lo, fazê-lo dormir ou simplesmente dar-lhe afeto atendendo a seu choro. A não verificação constante de tais informações levava à morte do “bichinho”.



Fig. 03 – Gráfico que revela o perímetro policial no *game* GTA IV

O conhecido “*game over*”, aviso de término do *game* e a consagração do campeão ou da equipe campeã, bem como do perdedor ou da equipe perdedora são componentes tradicionais do *feedback system*, presentes desde a década de 80 na

estrutura da maioria dos jogos, salvo os *games* considerados infinitos ou sem ganhador, a exemplo do Tetris.

A fim de dar continuidade à abordagem dos *games*, faz-se necessário discorrer sobre sua abrangência social.

1.1 A *gameficação* do social

A sofisticação dos *games* e o estatuto de emblema de época conquistado proporcionaram-lhes a capacidade de ultrapassar as fronteiras do entretenimento e ganhar novas instâncias sociais.

Esses jogos começaram a ser percebidos pela publicidade, por exemplo, como uma maneira de atrair uma geração de nativos digitais mais à vontade com *advergames* que com anúncios tradicionais¹⁹. Os *advergames* nasceram justamente da fusão do termo em inglês *advertise* (propaganda) com *game*, e podem ser entendidos principalmente como ferramentas da comunicação mercadológica que servem às estratégias de promoção de marcas e produtos através da dinâmica de jogos. Nas eleições de 2012, no Brasil, a ferramenta em questão foi utilizada pela primeira vez na campanha política de um candidato à prefeitura da cidade de São Paulo.²⁰ Essa mistura entre publicidade e jogo de computador trabalha a inclinação natural do perfil do consumidor da época cibercultural, que gosta de se sentir participante do processo de entrega dos produtos e serviços. Está também relacionada à exploração intensificada do lúdico, que há muito tempo tem sido recurso publicitário, mas em menor escala.

Há também casos de montadoras de automóveis que optaram por divulgar suas marcas em *games* de corrida. Para tanto, oferecem aos jogadores a oportunidade de escolher perfeitas réplicas digitais de seus carros. Nas edições do *game* Forza, por exemplo, além de poder escolher entre as marcas de carros de sua preferência, o jogador ainda pode customizá-lo como adesivos, cores e peças adicionais. Em Virtual Academy,

¹⁹ A bem da verdade, os *advergames* remontam os anos 80. Na ocasião, a promoção de lançamento do Atari 2600 arriscou o mix de jogos e propaganda. Ainda assim os *advergames* podem ser considerados práticas atuais, considerando o número expressivo de suas aparições nas campanhas mais recentes.

²⁰ O *advergame* em questão era uma paródia do *game* *Ungry Birds*, como parte da campanha do candidato José Serra, do partido PSDB. No *game*, os interessados poderiam ajudar os integrantes do PT, partido do concorrente Fernando Haddad, a destruir São Paulo, aos moldes da destruição provocada pelos pássaros da versão original. Uma liminar na justiça exigiu a retirada do *advergame* da página do partido na rede social Facebook, antes do término da campanha. Disponível em: < <http://g1.globo.com/sao-paulo/eleicoes/2012/noticia/2012/10/jogo-angry-haddad-e-tirado-do-ar-apos-serra-ser-acionado-na-justica.html>>.

Ferrari Challenge e Ferrari: the race experience, é possível competir com outros jogadores em um dos carros da Ferrari, como o de Fórmula 1. No Renault Truck Racing, como o próprio nome permite deduzir, a corrida é disputada envolvendo caminhões dessa marca.²¹



Fig. 04 - Corrida *multiplayer* do game Forza 4

O sucesso dos *games* está refletido também nas campanhas publicitárias que traçaram como estratégia a incorporação de personagens de jogos bastante conhecidos em promoções, como adotado pela campanha da PepsiCo, veiculada no segundo semestre de 2012, na qual os consumidores que juntassem pontos na compra de produtos de suas submarcas e acrescentassem uma determinada quantia em dinheiro, poderiam trocá-los nos pontos de venda por Ungry Birds de pelúcia.²² Os Ungry Birds fizeram sucesso nos *games* (aplicativos) da empresa Rovio, inicialmente desenvolvidos para *tablets* e celulares.

O cinema, da mesma forma, vem experimentando há muito tempo com os *games*, a troca de linguagens, possibilitada graças aos avanços da computação gráfica.²³ A dinamicidade dos jogos tem sido adaptada ou servido de inspiração constante, como exemplo podem ser citadas produções como Lara Croft Tomb Raider (2001), Mortal

²¹ Disponível em: < <http://tecmundo.com.br/como-fazer/32611-8-jogos-criados-por-empresas-automobilisticas.htm>>.

²² A campanha “PepsiCo dá 1 milhão de Angry Birds” está disponível em: <<http://exame.abril.com.br/marketing/noticias/pepsico-da-1-milhao-de-angry-birds-de-pelucia-em-promocao>>.

²³ Santaella, em painel do 4º Seminário Internacional Rumos Jornalismo Cultural, realizado em dezembro de 2012, classificou o *game* como cinema interativo, o que reitera a conversa existente entre essas linguagens (cf. RUMOS, 2012).

Kombat (1995), Doom (2005), BloodRayne (2006), Resident Evil (2002), Street Fighter (2009) e House of Dead (2003), Max Payne (2008). É possível encontrar também pequenas referências aos *games* em trechos de filmes, é o caso do *The Beach*, no qual Richard, interpretado por Leonardo DiCaprio (2000), vê-se atordoado pela solidão do exílio numa praia secreta, habitada por cultivadores de maconha e uma comunidade que protege o lugar de eventuais intrusos. No auge de sua confusão mental, a personagem começa a imaginar-se no interior de um *game* de aventura, no qual, precisa se defender dos obstáculos impostos pela selva e por inimigos que cruzam seu caminho. Nesse trecho do filme em questão, a linguagem dos *games* traduz o estado de transe no qual se encontra Richard.

Os quadrinhos também têm migrado para os *games*. Em 2012, o filme *The Avengers* reuniu em um só filme diferentes heróis de histórias em quadrinhos (HQ) da Editora Marvel, o resultado surpreendeu as bilheteria dos cinemas e os heróis rapidamente migraram para o universo dos *games*, conservando o mesmo sucesso na nova linguagem. Antes disso, as tramas que envolvem outro personagem, o homem morcego Batman, também advindo das HQs, já experimentava a linguagem dos jogos, com sucesso em todas as edições.



Fig. 05 - A migração *The Avengers* para a linguagem dos *games*.

Uma leitura mais atenta desse cenário evidencia o alcance dos *games* além das intertextualidades aqui referenciadas. Nem é preciso continuar a explorar a ficção. Basta verificar o quanto a dinâmica dos *games* faz cada vez mais parte do mundo ordinário. Assim como muitos equipamentos eletrônicos, montadoras de automóveis têm apostado na adoção da linguagem dos *games* para a construção de carros que fazem motoristas e passageiros experienciarem sensações similares a de jogadores imersivos, graças à presença de computador de bordo, conexão 4G, *wi fi*, integração dos sistemas de controle da regulação de bancos, controle do rádio e monitoramento, aplicativo que se encarrega de ler o *email* do motorista, programa capaz de apontar os postos de combustível, monitorar as revisões do veículo e condições de uso do carro, câmeras de controle de tráfego com rotas de GPS.

A medicina também soube absorver os *games*. Desde a introdução das técnicas de virtualização, já discutidas no Capítulo I desta Tese, até o aperfeiçoamento dos treinamentos de residentes à realização de cirurgias através de equipamentos de simulação. Numa tela, é possível demonstrar mutações de vírus como o Influenza (vírus da gripe), na tentativa de sobreviver ao desenvolvimento das vacinas ou ainda recriar de forma animada o ataque do vírus da AIDS a células do corpo humano, o que faz lembrar a dinâmica de *games* clássicos como Pacman.

Na intersecção entre *games* e Ciências da Saúde também podem ser citadas as práticas de uso da tecnologia Kinect para o tratamento fisioterápico de pacientes em recuperação de acidentes resultantes em alguma paralisia ou lesões musculoesqueléticas, além dos casos de derrame. Tal tecnologia de *game*, conforme já mencionado no Capítulo anterior, dispensa o uso de *joystick* e mesmo a necessidade do toque, exigindo a movimentação do corpo para a ativação de comandos da tela. Imersivo no *game*, o paciente esforça-se para executar os movimentos das personagens e acaba estimulando tanto sua musculatura, quanto seu equilíbrio, coordenação motora e o funcionamento de seu cérebro.²⁴ Talvez a principal contribuição desta tecnologia seja a capacidade de “extrair” o paciente do ambiente hospitalar ou da clínica de fisioterapia onde se encontra e o envolver na imersão em uma nova realidade, muito mais atraente.

A própria história das guerras já conta com o atravessamento das técnicas próprias dos *games*. A Guerra do Golfo, em 1990, por exemplo, ficou associada aos

²⁴ Disponível em: < <http://blog.institutosuperar.com.br/2011/04/xbox-kinect-e-utilizado-para-reabilitacao-na-fisioterapia/>>.

jogos digitais pelo uso de bombas inteligentes guiadas a laser e armas de alta tecnologia. Da mesma forma, gráficos de *games* foram utilizados para a compreensão dos civis sobre o que estava acontecendo.

Há também casos de inclusão de *games* no treinamento de soldados para guerras:

Battlezone foi modificado pelo Exército dos Estados Unidos para uso em treinamentos com o blindado de batalha Bradley; o Doom foi modificado pelo Corpo de Fuzileiros Navais dos Estados Unidos para atrair novos recrutas; o Counter-Strike, da Valve, foi usado pelo governo chinês para testar táticas antiterroristas da Polícia Popular Armada. Não se sabe ao certo se esses jogos eletrônicos realmente aprimoram a competência de luta, mas não há dúvidas de que jogos de atirar treinam seus jogadores para absorver e reagir a uma quantidade incompreensível de informações, em situações de grande tensão (ainda que simulada). (BISSEL, 2010, p. 132, tradução nossa).²⁵

O próximo Capítulo promoverá maior fôlego à discussão entre a linha tênue entre os *games* e as guerras, no contexto do gênero *wargame*. Enquanto isso, é preciso dar continuidade à discussão acerca da influência dos *games* na cultura atual.

As próprias relações sociais guardam muito dos traços dos *games*. Aqui, não se trata da maneira como os *games* fomentam tais relações no interior de suas plataformas, pois esse assunto será discutido mais adiante, ainda neste Capítulo. Trata-se mais precisamente da similitude de sua dinâmica com o modo como os relacionamentos se processam na época atual. Para essa abordagem é oportuno ressaltar que a época contemporânea, a saber, a Cibercultura, é um braço da Pós-modernidade e, portanto, reserva características dessa procedência. Tais peculiaridades de época, como a fluidez, a efemeridade e o hedonismo, como não poderiam deixar de ser, são refletidas nas relações sociais, daí a semelhança com elementos encontrados nas narrativas dos *games*, aqui apresentados como emblema da própria Cibercultura. Os *games* também são fluidos, efêmeros e fontes de prazer.

Organizações, por sua vez, têm recorrido à dinâmica dos *games* justamente porque perceberam os benefícios produzidos por esse tipo de jogo para o aprimoramento de seus negócios. A principal motivação é apontada em pesquisas recentes que revelam o alto índice de estresse no mundo, sendo o Brasil o segundo país

²⁵ Texto original: “Battlezone was modded by the US Army as a Bradley armored fighting vehicle trainer; Doom was modded by the US Marine Corps to attract new recruits; Valve’s Counter-Strike was used by the Chinese government to test the antiterrorist tactics of the People’s Armed Police. Whether these games enhance actual fighting competence is doubtful, but there to absorb and react to incomprehensible amounts of incoming information under great (though simulated) duress.” (BISSEL, 2010, p. 132).

com cidadãos mais estressados. Similar e tão frequente quanto essa patologia é o diagnóstico na classe trabalhadora da existência da Síndrome de Burn Out:

De cada dez trabalhadores, três pelos menos sofrem da chamada síndrome de Burn Out, esgotamento mental intenso causado por pressões no ambiente profissional. [...] Os sintomas físicos do Burn Out são dores de cabeça, distúrbio no sono, dores musculares, problemas gastrointestinais, consumo de álcool ou drogas, pressão arterial elevada e alterações na libido. Emocionalmente, a pessoa se sente esgotada, com falta de sensibilidade, sentimento de incapacidade, descompromisso, falta de emoções, depressão por desilusão e perda de ideais.²⁶

Tais sintomas de Burn Out levam os funcionários ao afastamento de suas tarefas ou, ao menos, à geração de resultados negativos, se comparados ao que a organização estabelece inicialmente como ideais. Com relação ao estresse, é oportuno lembrar, conforme mencionado no início deste Capítulo, a existência dos tipos positivo e negativo; o desejado e o rejeitado pelo corpo. Logicamente é sobre o segundo que recai toda a crítica.

O estresse negativo e demais patologias que têm se manifestado como objeto de preocupação do quadro social, traduz exatamente a forma como a maioria dos brasileiros lida com suas obrigações diárias de trabalho. Essa condição obrigatória do trabalho, haja vista a necessidade de suprir gastos mensais básicos, já se impõe à sua própria apreciação. Além disso, um conjunto de razões e emoções, que serão discutidos ainda nesse tópico, alimentam essa rejeição, o primeiro deles é a compreensão do tempo dedicado ao trabalho como tempo roubado do lazer.

A aplicação da metodologia similar à dos *games* no ambiente organizacional tem proporcionado o aprimoramento de áreas como *marketing*, recursos humanos, produtividade, sustentabilidade, treinamento e relacionamento com o consumidor. Para tanto, organizações passaram a atrelar à rotina de seus negócios, ações como a valorização do lúdico, da meritocracia e o senso de colaboração, agregando às suas tarefas as características vistas no tópico anterior deste Capítulo, como presentes em todos os *games*.

A valorização do lúdico pode ser entendida como estratégia presente na transformação de atividades monótonas e rotineiras em divertidas e excitantes, a fim de mudar ações e comportamentos. A meritocracia, por sua vez, baseia-se na ideia de que

²⁶ A pesquisa foi realizada em outubro de 2012, pela International Stress Management Association e divulgada pelo jornal O Estado de São Paulo *online*. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/saude/brasil-e-segundo-pais-com-maior-nivel-de-estresse-do-mundo-mostra-pesquisa-04102012>>.

as pessoas em geral são criadas à base de estímulos seguidos de recompensas e que se comportam muito bem dentro dessa lógica. No ambiente de trabalho a recompensa não se limita ao aumento do salário, como se poderia acreditar, mas principalmente pelo reconhecimento do mérito de cada funcionário.

Nos *games*, cujas técnicas servem como modelo a ser seguido pelas organizações, o reconhecimento do mérito do jogador se dá fundamentalmente pela “mudança de fase” ou pelo recebimento de vantagens competitivas. Em *Modern Warfare III*, os jogadores soldados são presenteados com insígnias à medida que matam mais inimigos, superam a marca pré-estabelecida de oponentes mortos com tiros na cabeça etc. Ostentar essas condecorações próximas aos seus nomes representa uma demonstração de seu poder no jogo. O extermínio de um número considerável de inimigos sem que o soldado seja atingido, garante-lhe uma série de vantagens como o direito de disparar um míssil controlado de maneira remota ou o recebimento de um *care package* repleto de munição jogado de um helicóptero em pleno campo de batalha. O *game Black Ops II*, por sua vez, também confere insígnias como “estraga festas”, ao soldado que cumpre uma meta de mortes estipulada previamente e ao “vingador”, combatente que se vinga de um inimigo que o feriu anteriormente. As insígnias passam a servir como moeda de troca por armamentos e habilidades especiais, como “peso leve”, que impede que a aproximação do soldado seja percebida pelo inimigo e “condicionamento máximo”, que confere ao espectro a capacidade de correr mais rápido que os oponentes.

Nos ambientes organizacionais, ao contrário dos *games*, os funcionários dificilmente veem seus méritos reconhecidos na rotina diária de cumprimento de suas tarefas, o que tende a provocar a desmotivação. McGonigal (2011, p. 29) acrescenta a esse quadro organizacional o ressentimento do funcionário que não tem o reconhecimento de seus esforços. Ele se sente subutilizado, não apreciado pela instituição, além de reconhecer-se como alguém sem poder.

Com relação ao senso de colaboração, os *games* têm muito a ensinar às organizações. Quando a palavra “colaborador” sai da esfera do discurso e passa a fazer parte das organizações, os funcionários passam a se sentir responsáveis e principalmente parte dos resultados alcançados pela instituição. Do contrário, a desmotivação é reforçada por parte das chefias. Ao invés de os funcionários “colaboradores” se sentirem absorvidos e otimistas com relação ao exercício de sua

função, somente se vem depressivos e estressados: “Estamos desperdiçando nossa vida” (ibidem, tradução nossa).²⁷

A colaboração, nem para o *game*, nem para uma empresa representa a certeza da vitória (seja de uma batalha, seja nos negócios), mas basta a existência do senso de colaboração para que jogadores e funcionários se encontrem envolvidos em função de um objetivo. No que se refere aos *games*, “ganhar” não é exatamente uma necessidade, há *games* em que não se pode ganhar, são os jogos dito infinitos, como exemplo pode ser citado o clássico Tetris (ibid., p. 23), conforme referido anteriormente na discussão acerca de os objetivos dos jogos digitais.

Paralelamente à tendência de as organizações absorverem o *game* como recurso capaz de tornar seus negócios mais atraentes para seus públicos, variados institutos passaram a oferecer cursos com a promessa de ajudar tais organizações a otimizarem essa associação com o lúdico, uma prova do potencial dos *games* como entretenimento dominante desse século, haja vista suas poderosas técnicas de motivação de comportamentos. Como exemplo, é possível citar o curso *online* gratuito oferecido pela Universidade da Pensilvânia, no segundo semestre de 2012, intitulado *Gamification*. “*Gamification*” é o termo em inglês, que designa a “aplicação de elementos de jogo e técnicas de *design* de jogos digitais para resolução de problemas fora do universo dos *games*, como desafios de negócios e de impacto social”.²⁸ O neologismo “*gameificação*” utilizado como título deste tópico faz alusão ao termo *gamification*, haja vista a mesma intenção de referência ao extravasamento do *game* para outras esferas, além de seu fundamento.

E, como não poderia deixar de ser, o campo acadêmico também incorporou os estudos dos jogos digitais para, primeiro, compreender o fenômeno e, só a partir de então, atender corretamente às demandas do mercado, prova disso é o aparecimento de um número relevante de cursos de formação específica *lato e stricto sensu*, assim como monografias, dissertações e teses com essa temática.

Neste ponto, importa a esse estudo o deslocamento da discussão para o universo de maior interesse, a dinâmica da imersão propriamente dita nos *games*.

²⁷ Original em inglês: “*We are wasting our lives*”. (MCGONIGAL, 2011, p. 29).

²⁸ O curso a distância, oferecido pela Universidade da Pensilvânia, foi ministrado Kevin Werbach, especialista em negócios e políticas públicas na cibercultura. É Professor Associado de Estudos Jurídicos da Universidade. O acesso aos interessados foi garantido através da senha de inscrição durante sua duração. A página destinada ao acesso só permanece *online* durante o tempo de permanência do Curso, que se repetiu no início de 2013. Disponível em: < <https://www.coursera.org/#course/gamification>.>.

1.2 O jogador *bunkerizado*

Este Capítulo já mencionou o quanto a indústria soube aproveitar a popularização dos *games* e o quanto *designers* ousaram no desenvolvimento de cenários com interfaces gráficas futuristas ou perfeitamente análogas ao mundo *off-line*, bem como, trouxe à baila e a sofisticação das narrativas e criação de personagens cada vez mais verossímeis, cuja riqueza de detalhes ofertados as conferem mais que “um caráter pseudo concreto e pseudo-palpável”, defendido por Quéau (1993, 98), na verdade, proporcionam ao jogador a certeza de ser, possuir ou estar entre tais entidades. Da mesma forma, as técnicas sofisticadas de agenciamento de espectros em narrativas envolventes passaram a fomentar o assujeitamento do participante, a ponto de dar-lhe a “impressão de experimentar a história como alguém que faz parte dela, e não como um observador externo” (MACHADO, 2007, p. 223).

A bem da verdade, o real entendimento do aprisionamento característico pela imersão nos *games* depende, em primeiro lugar, da compreensão de sua fundamentação: entretenimento condicionado à imersão no tempo real. Muito foi discutido com relação à imersão no tempo da tecnologia, bem como à imersão no próprio tempo corrente, no Capítulo anterior. Na ocasião, as duas imersões temporais foram abordadas tanto pela característica incondicional da segunda, quanto pelo poder de suspensão do tempo ordinário, peculiar à primeira. Tal reflexão permite a este tópico conferir à imersão nos *games* a mesma designação de apartamento do tempo real herdado, além de acrescentar a tal experiência uma nova designação, a de apartamento do espaço ordinário, uma vez que a suspensão no tempo pressupõe um novo tratamento do espaço.

Isso se explica pelo fato de o jogador que se submete à dinâmica dos *games* encontrar-se aprisionado nesse ambiente. Lá ele se depara com narrativas que vão desde as mais intensas, cuja rapidez, atenção e resposta motora fazem a diferença entre a vitória e a derrota, às mais intelectuais, cujos rumos da narrativa dependem exclusivamente de decisões estratégicas tomadas pelo próprio participante. É relevante observar que a adoção do termo “aprisiona”, no início deste parágrafo, não é impune. É o que melhor figurativiza a imersão nesses ambientes lúdicos. Trata-se de uma “escravidão voluntária”, na qual o participante predisposto sofre ao mesmo tempo a perda do controle do tempo ordinário de permanência na narrativa e a transferência para os cenários ofertados. O que se justifica primeiro, conforme também já discutido, pelo

fato de o tempo falso, proposto pela tecnologia ser capaz de suspender e subordinar o tempo real herdado. Em segundo, sob pena de repetição, pela possibilidade contida em alguns *games* de promover o deslocamento espacial potencial do jogador. Da cadeira em frente à tela, para algum cenário interfaceado pela tela. Obviamente, tal deslocamento se precipita no nível da apresentação espectral.

Outra característica da experiência imersiva nos *games* diz respeito ao seu caráter individual. Tanto os jogos que envolvem vários usuários em função de um objetivo comum, quanto os que propõem uma disputa entre vários participantes envolvidos e mesmo aqueles que envolvem apenas um jogador, todos dispensam “alteridades de carne” e adotam representações digitais de jogadores distantes ou dispostos numa mesma sala. O “ponto de existência” (KERCKHOVE, 2009, p. 196) de cada participante passa a ser o que realmente importa no ambiente virtual. Tal ponto carrega em potência tudo o que o jogador representa ou começa a representar à medida que agencia um espectro dotado de poderes peculiares.

É nesse isolamento que cada jogador se *bunkeriza*, ou melhor, *é bunkerizado*. O conceito de *bunker*, apresentado por Trivinho (2007, p. 309), tem origem militar; refere-se aos redutos de defesa e ataque, espécie de barricada. Entretanto, é empregado pelo autor, mais precisamente se referindo ao *bunker* glocal, como próprio da cibercultura, época responsável e ao mesmo tempo caracterizada por uma “civilização *bunker*”, ou seja, uma civilização marcada pelo entrincheiramento social ou imaginário ao qual os sujeitos se “submetem” quando se cercam de tecnologias como o celular, o computador conectado à internet, seus periféricos e - o que mais interessa este texto - a plataforma de um jogo,²⁹ e lá permanecem como que protegidos de outros, suas alteridades concretas e a vida ordinária.

O sujeito, assim tecnologicamente “rodeado” como uma arquitetura mínima e glacialmente rústica a lhe fazer cerco justamente para melhor resguardá-lo de ameaças exógenas, vê-se realmente autocartografado numa redoma (em geral invisível a si-próprio) cujo ponto capital (o seu lugar como sujeito interativo) é, por assim dizer, percebido, ao mesmo tempo, como relativamente sitiado por quem observa o cenário de fora. (TRIVINHO, 2007, p. 310).

Dessa forma, mundos virtuais ofertados pelos *games* passam a ser tão relevantes quanto o mundo ordinário e o jogador desenvolve o hábito de dividir seu tempo na imersão entre esses mundos. O que somente enfatiza a relevância da imersão em jogos

²⁹ Para a discussão em curso o conceito de *bunker* glocal foi limitado ao contexto de *games*.

em rede, haja vista sua capacidade de condenar o mundo real herdado a uma mera opção.

Ainda no contexto da bunkerização de jogadores imersivos, é preciso ressaltar o quanto tal condição pode ser aparentemente camuflada pelas possibilidades de socialização conferidas por certas plataformas de *games*. Para essa reflexão, é interessante trazer à baila a opinião defendida por Ascott que, apesar de não estabelecer relação com a temática dos jogos digitais, servirá como trampolim para a nova abordagem a ser realizada neste tópico.

O autor em questão estabelece analogia entre o comportamento imersivo *bunkerizado* imposto aos cibernautas, e a convivência de sujeitos em ruas passivas, uma vez que a internet promoveria a aproximação das pessoas em torno de pequenas distrações e imaginação: “Nada é mais humano, acolhedor e jovial do que um bando de crianças despreocupadas na internet” (ASCOTT, 2002, p. 34). A bem da verdade, essa comparação ingênua olvida a individualização e o apartamento, já mencionados como estado dos sujeitos submetidos ao *bunker*, além de ignorar certas problemáticas suscitadas pelas sensações de anonimato e, em certos casos, de impunidade, conquistadas pela atuação em rede, ingredientes dos cibercrimes. Por outro lado, suscita a ressignificação do conceito de “proximidade” na cibercultura, ao fazer menção ao “encontro” de cibernautas possibilitado pelas redes digitais conectivas.³⁰

É certo que esse tipo de sociabilidade restringe-se ao próprio *bunker*, ou melhor, faz uso dessa configuração de trincheira imaginária tecnológica para se estabelecer. E é exatamente nesse ponto que os *games* encontram congruência, pois a plataforma de certos jogos multijogadores também é percebida pelos participantes como um “ponto de encontro”. Trata-se, portanto, de um encontro que garante aos envolvidos a interação *bunkerizada*, ainda que separados espacialmente e ou dispostos fisicamente um ao lado do outro.

O ponto de encontro proporcionado pelos *games* é um dos motes da discussão de Greenfield (1988, p. 85-86) em “O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica”, obra na qual relata a aplicação da pesquisa “Os videogames viciam?”, realizada por David Brooks junto a 973 frequentadores de casas de fliperama na Califórnia. Segundo dados do estudo, os jogadores, embora passem um período considerável nas casas de

³⁰ Na pesquisa “Corpo físico versus corpo virtual”, cujo formulário encontra-se anexo, 70 % dos *gamers* entrevistados declararam incentivar outros a jogar. Tal dado, não tem base científica, mas sinaliza o sentido de “encontro” na época cibercultural.

jogos, dedicam a maior parte desse tempo ao contato social, não propriamente à prática dos jogos. Nesse caso, é preciso compreender que o contato entre os jogadores em questão, embora não se restrinja ao ambiente digital dos *games*, permanece *bunkerizado*. Não há tempo real, mas ainda há *bunker*. Isso se explica pelo fato de o encontro limitar-se aos domínios das casas de jogos, um reduto fechado controlado, autoprotégido.³¹

O avanço tecnológico da estrutura das plataformas de *games* e de consoles, como Xbox e Playstation, garantiu pontos de encontros que fundem diferentes representações e apresentações espectrais de jogadores. Além da mais comum forma de “apresentação” (TRIVINHO, 2007, p. 345) feita por um corpo digital, há a opção pela representação através da escrita e ou da fala. Tais recursos permitem que participantes conversem entre si oralmente em tempo real, mandem mensagens de texto e ou gravem breves mensagens de voz, enquanto jogam. Os contatos se dão entre sujeitos que se conhecem na vida ordinária, ou foram familiarizados pela presença constante na rede.³² Dessa forma, eles podem tecer comentários sobre o jogo, criticar e ou elogiar a atuação dos companheiros de equipe, combinar estratégias de atuação etc. Esses últimos exemplos ilustram a distribuição do “ponto de existência” de cada participante (assunto já referenciado neste tópico), afinal, a formação espectral também encontra na forma verbo visual e escrita “a modulação da existência” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 209) do jogador. O corpo físico cede espaço a múltiplas representações espectrais, o que pode ser chamado de representação espectral distribuída.

Em *games* de guerra como o *Modern Warfare III* e o *Black Ops II*, é interessante observar a representação espectral distribuída principalmente no instante em que um espectro corporificado é alvejado por um projétil. O jogador que o agencia geralmente solta um grito, como se seu corpo físico realmente tivesse sido atingido. O atirador, por

³¹ Segundo Greenfield (1988, p. 86), o tempo maior dedicado ao encontro de jogadores nos fliperamas californianos, em detrimento do tempo dedicado ao jogo propriamente dito, extrai dos *games* o “padrão viciador”. O autor acredita que a televisão possa ser mais capaz de viciar que o *game*, haja vista a menor sociabilidade proporcionada pelo o ritual de assistir à televisão.

³² Em pesquisa de iniciação científica intitulada “Corpo físico versus corpo virtual”, realizada por alunos do 4º semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, da Universidade Nove de Julho - UNINOVE, no ano de 2011, junto a 95 *gamers* de 18 a 35 anos, sob orientação da autora desta Tese, descobriu-se que 82% dos entrevistados nunca encontraram fisicamente alguém que conheceram no *game*. O que salienta a significação social do *game* como ponto de encontro espectral, haja vista o relacionamento entre espectros dispensar o encontro presencial. Tal formulário de pesquisa encontra-se anexo. O resultado não científico serviu como medida cognitiva *en passant* do universo dos *games*, não teve como interesse fundamental discutir a temática da percepção.

sua vez, vangloria-se de seu feito: “Bem na cabeça!”. Tais reações aqui exemplificadas ilustram apresentações espectrais verbais, haja vista o distanciamento entre os jogadores.

Ainda com relação à discussão acerca do “ponto de encontro”, outras formas de o *game* ser assim percebido são apontadas por McGonigal (2011, p. 273), mais precisamente no que se refere à plataforma Xbox. O que vai ao encontro do interesse desta Tese, haja vista os jogos analisados no próximo Capítulo serem compatíveis com esse console. Segundo a autora, a forma fundamental de encontro se instaura pela conexão existente entre os jogadores na “live” Xbox, cuja semelhança com uma intranet já foi realizada neste estudo. Quando imerso na “live” o jogador consegue saber o que seus amigos estão jogando e os jogos que eles possuem instalados na biblioteca do console. É possível saber também informações sobre o registro dos resultados dos jogos dos amigos. Tais recursos contribuem para a escolha de melhores parceiros e para a realização de convites para adentrar em determinados jogos.

Após a reflexão acerca da imersão em ambientes lúdicos interativos, sua intensidade e facilidade de encantamento, é prudente um olhar analítico sobre os possíveis acidentes desse processo, haja vista os *games* formarem o ambiente lúdico que representa mais assertivamente as características da época em voga.

1.3 Acidentes da imersão interativa

O conceito de acidente é usado por Virílio (1999, p. 137) para designar as consequências trágicas decorrentes do advento dos meios de comunicação, ou melhor, “provocadas por eles”, uma vez que tais consequências não são apresentadas como meras fatalidades. Para o autor, todo meio carrega o germe de seu acidente. As redes digitais de conexão estão nesse bojo. A reflexão acerca da imersão em *games* adotará o conceito de acidente para discutir os resultados naturais dessa prática *bunkerizada*.

Quéau (1993, p. 99) percebe a possibilidade de a imersão no virtual tornar-se “o novo ópio do povo”, em analogia à máxima “A religião é o ópio do povo”, proferida por Karl Marx, em 1844. Para Quéau, o virtual, provoca alucinações de um real falso que preenche a sociedade ociosa ao servir de refúgio do verdadeiro real, sendo também um artifício de controle social (ibid., p. 97). Nesse sentido, ao virtual caberia o mesmo poder alienante conferido por Marx à religião.

Guardadas as devidas proporções, estudos científicos recentes realizados por pesquisadores das Universidades de Harvard e Princeton³³ revelaram o teor viciante contido na experiência no e do ciberespaço. A imersão nesse ambiente e a consequente execução de comandos interativos em tempo real provocam a liberação no corpo de um neurotransmissor denominado dopamina. Trata-se de um componente químico associado ao exercício de atividades prazerosas. O mesmo acontece durante o sexo, com a ingestão de drogas e na prática de esportes arriscados.

Kerckhove explica a intensidade da disposição imersiva em questão, em analogia aos sentidos humanos. O “toque humano” da tela clama por atenção e invoca a visão do cibernauta como se para ele não restasse alternativas:

Qualquer momento no écran atrai a nossa atenção tão automaticamente como se alguém nos tivesse tocado. Os nossos olhos são atraídos pelo ecrã como o ferro por um ímã. (KERCKHOVE, 2009, p. 39).

Os sujeitos que passam horas contínuas em frente ao computador ou dispositivos móveis conectados à internet são considerados “*onlineholics*”. Nos EUA, 10% dos cibernautas são dependentes de seus acessos à rede. Segundo profissionais da saúde mental, eles sofrem de “desordem de dependência da internet”. Mas há controvérsias. Outros profissionais consideram o vício pelo uso intensivo da internet como a “doença da moda”, não atribuindo muita importância ao fenômeno, que estaria diretamente ligado à depressão e ansiedade. De qualquer forma, centros de reabilitação têm crescido significativamente no país. Em Peoria (Illinois), mais precisamente no Hospital Proctor, existe um programa de internação hospitalar que propõe terapias de grupo (KERSHAW, 2005). Nessa medida, Quéau (1993, p. 98-99) percebe a imersão excessiva no ciberespaço como também desencadeadora do processo de esquisofrenização.

Quando se trata de vícios na internet, os *games* se enquadram entre os vilões, despertando a preocupação principalmente de pais de adolescentes e de instituições educacionais como um todo, pois, em determinados casos, esse tipo de dependência atinge a equivalência destrutiva do alcoolismo e das drogas.³⁴ As variações de nível de dopamina no sistema nervoso central são determinantes da vontade (grau leve ou moderado) ou da fissura (grau exagerado, que foge ao controle) de jogar. Há também a

³³ Os experimentos foram divulgados na revista W. (2010, p. 43-44).

³⁴ O vício nos *games* é também discutido no artigo “O Homo sacer como acidente da cultura digital”, de mesma autoria desta Tese, apresentado na IAMCR 2010 – Communication and Citizenship Conference, em Braga, Portugal.

influência dos níveis de Cortisol, hormônio ligado ao estresse, que, durante o jogo, suas variações estão relacionadas à produção do estresse desejável e o indesejável. Os *games* tendem a produzir o *eustress* (estresse desejável), conforme já discutido no início deste Capítulo, à medida que envolvem o jogador nas emoções de sua imersão.

No Brasil, o Ambulatório de Jogo Patológico (PRO-AMJO) do Instituto de Psiquiatria (Ipq) do Hospital das Clínicas (HC) da Faculdade de Medicina da USP (FMUSP) reúne pacientes diagnosticados como jogadores patológicos. Em média seis novos pacientes são recebidos por mês. O Instituto realiza e publica pesquisas para divulgar essa realidade que pode vir a representar um problema nacional.³⁵

Além da PRO-AMJO é possível encontrar linhas de pesquisa que apoiam a tese dos malefícios causados pelo uso “excessivo e prolongado” dos *games* principalmente pelas crianças. Dentre os principais danos à saúde são apontados: transtornos de comportamento obsessivo e repetitivo, desumanização do jogador, insensibilização, mudanças de personalidade, hiperatividade, desordem de aprendizado, prematuro amadurecimento, distúrbios psicomotores, problemas de saúde devido à falta de exercícios e tendinite, lesões por esforços repetitivos, desenvolvimento de comportamento antissocial e perda do livre pensamento e vontade.³⁶

No início de 2012, a PRO-AMJO divulgou um estudo de campo realizado junto a 33 pacientes viciados em *games*, com idades variando entre 18 e 47 anos. Tratava-se do teste de um procedimento novo, cuja estratégia foi atrelar práticas esportivas ao tradicional tratamento da dependência e verificar, por meio de uma tabela, a “evolução do nível crônico de fissura”. Além disso, foram realizados exames que mensuraram os níveis de dopamina e cortisol no sangue dos jogadores pesquisados. No final da pesquisa, o instituto constatou a normalidade de todos os níveis verificados. Os pacientes estavam recuperados do vício graças ao esporte.

Seria bastante simples apostar nesse tratamento legitimando e escalonando seu *modus operandi*. Entretanto, é preciso considerar que certos casos reservam dificuldade para o leigo certificar a diferenciação entre fissura e mera vontade de jogar, o que atrasa a procura voluntária por ajuda clínica ou a internação de um parente. *A priori*, a prática voluntária e comedida dos *games* nos momentos de lazer, ainda que estritamente atrelada à busca do prazer, foge aos domínios do vício.

³⁵ (cf. BERNARDES, 2012).

³⁶ (cf. SETZER; DUCKETT, 2012).

Jogaremos até que nossas habilidades sejam esgotadas ou até esgotarmos o desafio. E levaremos o jogo a sério, pois não existe nada de trivial em jogar bem. O jogo importa. (MCGONIGAL, 2011, p. 27).³⁷

Conforme já discutido neste Capítulo, os *games* conquistaram essencialmente na época atual sua relevância como entretenimento. Não obstante, ainda que a relação com um determinado *game* não se enquadre como vício, não é possível desprezar a capacidade que esse jogo digital tem de, sob pena de reiteração, promover a redução da percepção, uma vez que o *game* treina a percepção do jogador para a tela, cujos cenários ofertados apresentam-se como mundo. O acidente desse processo recai justamente sobre a perda do mundo real herdado em função de mundos criados, fato que não representa novidade, haja vista a vida nas zonas urbanizadas já ser cercada por prédios cada vez mais altos, que também favorecem o empobrecimento histórico do aparato perceptivo. Conforme visto no Capítulo anterior, essa percepção reducionista é herança da elite dromoapta, que tem acesso às tecnologias e redes digitais de conexão.

Mais precisamente no processo de consumo do *game*, a condição *bunkerizada* e cômoda, já começa na própria compra do *game*, haja vista a existência de lojas especializadas em entretenimento virtual que se encarregam da distribuição de *games* na rede, inclusive os de produção independente, possibilitando pagamento, *downloads* e atualizações sem a necessidade de o jogador sair de casa. O mesmo pode ser dito com relação aos *games* disponibilizados com código aberto. Como consequência desse isolamento é possível citar, entre outras coisas, o decréscimo de práticas esportivas, justamente o que foi considerado pela PRO- AMJO, como medida corretiva.

O fato é que os *games* permanecem encantando os envolvidos em suas dinâmicas, o que torna a imersão lúdica interativa muito mais atraente que tantas outras atividades, imersivas ou não no tempo real. Nessa esteira, Greenfield (1988, p. 86) ressalta a importância de estudos que buscam razões de tal deslumbramento causado pelos *games* e não simplesmente o julgam prejudiciais “pelo fato de serem atraentes”.

Sem a intenção de esgotar reflexões a respeito, a busca das razões do encantamento em questão deve partir da compreensão dos *games* no bojo da cibercultura. Sendo assim, a imersão em jogos digitais e os acidentes decorrentes dessa

³⁷ “We will play until we utterly exhaust our own abilities, or until we exhaust the challeng. And we will take the game seriously because there is nothing trivial about playing a good game. The game matters.” (MCGONIGAL, 2011, p. 27).

prática são disfarçados pela face ingênua do lúdico e da interatividade que, entrelaçados, encontram sintonia principalmente com o *sensorium* dos atores sociais contemporâneos, que são facilmente despertados pelas novas tecnologias e redes de conexão. Tanto a imersão interativa, quanto a suas consequências são forjadas impressões de leveza, liquidez³⁸ e fugacidade, próprias da cultura digital. Entretanto, a crítica apresentada nesse texto e a que se processa em estudos relativos, não permite olvidar a natureza da problemática.

Outro acidente da imersão lúdica interativa está relacionado ao regime de atenção das imersões tecnológicas. A bem da verdade, no século XIX já podiam ser encontrados estudos sobre os degraus de atenção exigidos por diferentes atividades. Tais pesquisas consideram por um lado a existência de um *continuum* de degraus que variam entre o devaneio, o transe hipnótico e a ausência do sujeito. E, por outro, identificam a percepção do foco, a preocupação com os detalhes e a diligência com relação à movimentação periférica. Esses últimos referem-se ao degrau máximo da atenção, que podem representar a distinção entre a sobrevivência ou a morte do sujeito (conforme mencionado no Capítulo I). Os primeiros, por sua vez, sugerem a inibição do foco e representam o grau de anestesia: a não percepção. Para melhor compreender essa distinção, basta verificar que até mesmo na natureza, um felino de grande porte, normalmente reconhecido como voraz predador, quando anestesiado (paralisado) torna-se presa fácil (FERRAZ, 2006).

Formas mais ou menos intensas de sonambulismo e de hipnose que permeiam hábitos da vida contemporânea. Afinal, a absorção no ciberespaço, diante das telas luminosas dos computadores, produz em geral efeitos evidentes de anestesia com relação a sons e a contatos com o ambiente, bem como um esquecimento do estado do próprio corpo, da coluna vertebral, do pescoço, das mãos. (FERRAZ, 2009, p. 68).

Ferraz (ibidem) identifica a anestesia perceptiva no estado imersivo tecnológico na qual se encontram os sujeitos da cibercultura. Nada que acontece fora das restrições desse *bunker* tem relevância e merece o deslocamento da atenção. O interessante é que essa condição assumiu naturalidade a ponto de passar despercebida, afinal, quando o sujeito se percebe imersivo, é porque já não está mais envolvido pelo transe. Para a

³⁸ Bauman destaca a fluidez da condição pós-moderna. A Fluidez é característica dos líquidos que, quando se submetem às pressões externas, não se opõem à separação de suas moléculas constituintes, mudando de forma com facilidade, ao contrário dos sólidos cujos átomos, em situação semelhante, se mantém unidos (BAUMAN, 2001, p. 8). A cibercultura, por sua vez, pode ser entendida como braço digital da pós-modernidade em toda a natureza líquida.

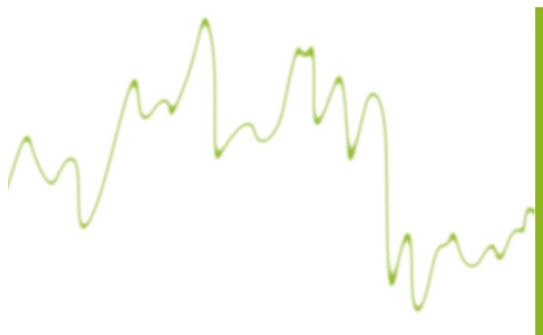
autora, tal estado é responsável pelo desenvolvimento do TDH (Transtorno de déficit de atenção), haja vista a hiperestimulação sensorio motora produzida pelas tecnologias e redes digitais de conexão que são ofertadas compulsoriamente e passam a interferir na qualidade perceptiva. Essa patologia, ao contrário do que comumente se pensa, não é moléstia restrita às crianças, adultos cada vez mais apresentam marcas do distúrbio. Esse ponto traz à baila a discussão realizada no Capítulo anterior, acerca do paradoxo da cibercepção. Sob pena de reiteração, a abordagem da cibercepção revelou o quanto o ápice da aceleração temporal alcançado graças à sofisticação tecnológica tem sido prejudicial à qualidade perceptiva de ambientes digitais, ao mesmo tempo em que a cibercepção é capaz de fomentar a polissensorialidade até então latente no sujeito perceptivo.

No que se refere mais precisamente aos *games*, Ferraz (2006) destaca como agravante dessa imersão a alternância radical entre focos intensos e reduzidos, que exigem do jogador rápida variação nos graus investidos de atenção, a fim de acompanhar os estímulos recebidos. O que estaria resultando na formação de *gamers* extremamente atentos ao jogo e dispersos com relação às atividades rotineiras.

O próximo Capítulo discutirá, com maior fôlego, o estado imersivo em *games* selecionados para análise. Também destacará aspectos do processo perceptivo em cada um deles.

The background features a decorative green particle cloud in the top-left corner and a green waveform that spans across the top and bottom of the page. The waveform is composed of multiple overlapping lines, creating a complex, organic pattern.

4 Experiência perceptiva em games



When we're playing a game, we just know it. There's something essentially unique about the way games structure experience.

Jane McGonical

Este Capítulo será voltado à análise propriamente dita da percepção na experiência de imersão em *games*. Conforme mencionado na Introdução, o mercado dos jogos digitais é bastante dinâmico. Novos e importantes títulos são lançados todos os meses. Aos moldes do cinema, o *lobby* que envolve essa indústria é capaz de transformar um lançamento em um evento imperdível, a ponto de gerar expectativas e fazer do *game* em questão o objeto de desejo dos admiradores de determinado gênero. Levando em conta que os jogos tendem a ser lançados primeiro no exterior, muitos são os atravessadores que se aproveitam desse frenesi pré-lançamento para oferecer os títulos no Brasil antes mesmo da data prevista para lançamento nacional. E, de fato, os *gamers* mais entusiastas aderem rapidamente a essas novidades.

O estrondoso lançamento do *game* Black Ops II na América do Norte, conforme mencionado no Capítulo anterior, é capaz de ilustrar precisamente essa excitação, pois *gamers* no Brasil passaram imediatamente a jogá-lo, mesmo os exemplares não estando ainda disponíveis nas lojas especializadas, o que resultou na canibalização do Modern Warfare III, jogo precedente que compõe, juntamente com o Black Ops II e outros títulos, a mesma série Call of Duty, de *games* de guerra. Tal fato reitera a famigerada lógica da reciclagem de velhas produções para a oferta de novas mercadorias, o que se configura como estratégia típica da produção capitalista.

Diante desse cenário dinâmico, a escolha dos *games* que foram aqui analisados não representou uma decisão fácil. A Tese precisou adaptar-se a todo instante a essa instabilidade, permanecendo em sintonia com as novidades do mercado. Os títulos propostos foram selecionados em razão de o lançamento no exterior e as vendas no Brasil terem acontecido na mesma época desta análise, bem como pelo fato de logo se

tornarem os preferidos do grupo de *gamers* observado durante a realização da pesquisa. Como exceção, há o caso particular do *game* GTA IV que, apesar de não se tratar de um lançamento, permanece recebendo dos jogadores a mesma dedicação, o que o tornou merecedor de pertencer à amostra de *games* selecionados. E, principalmente, a seleção dos *games* levou em consideração a capacidade de os exemplares ilustrarem assertivamente aspectos acerca da cibercepção imersiva em ambientes lúdicos, investigada nesta pesquisa.

Banana, Gallus People, Padre Justiceiro e Zoeiro foram os *gamertags* (*nicknames*) adotados pelos jogadores componentes do grupo em questão, para a realização do registro na “*live*” do Xbox, uma espécie de intranet que restringe o acesso aos assinantes dessa plataforma. Conectados à “*live*”, os participantes, com idades variando entre 36 e 45 anos, se encontravam quase todos os finais de semana para jogar, em torno de 3h diárias. Os eventuais encontros durante a semana dificilmente contavam com a presença de todos, pois alguns precisavam acordar muito cedo para trabalhar no dia seguinte.¹

Tais jogadores tinham o *game* como *hobby* e encontravam na sua dinâmica um efeito catalisador. Eram nos encontros imersivos nos cenários propostos pela plataforma e envolvidos nos desafios que esses sujeitos se refugiavam das problemáticas da vida ordinária. Na *live* do Xbox, o grupo de jogadores combinava o jogo que seria executado e arrebanhava demais *gamers online*, sendo a maioria dos convidados estranhos entre si, no mundo ordinário. Dessa forma, os campos de batalha acabavam reunindo quase sempre os mesmos soldados, a diferença se dava pela divisão aleatória entre aliados e inimigos estabelecida pela própria plataforma. Cada “*party*”, como o próprio *game* se refere à batalha propriamente dita, embora levada muito a sério, reservava momentos de descontração, uma vez que entre os jogadores adversários eram frequentes as zombarias sem limites. O que suscita a concepção de Huizinga (2004, p. 219) acerca da essência do “jogo verdadeiro”, sendo ela a capacidade de fazer com que homens joguem como crianças.

O papel da autora da Tese como observadora do grupo de *gamers* foi certas vezes transcendido para o que pode ser chamado de observador imersivo, haja vista a capacidade de alguns *games* pertencentes à amostragem capturarem o jogador e mesmo

¹ É oportuno ressaltar que esse ritual era reiterado mesmo antes de o grupo se tornar objeto de observação da autora da Tese. A maioria dos integrantes começou a jogar por volta de 2008 e tanto a dinâmica de observação quanto a análise passaram a ser construídas três anos após.

aquele (ou aqueles) que se dispõe a assisti-lo. Nesses casos, o observador se faz tão prisioneiro da dinâmica do jogo quanto o jogador, como se ambos compartilhassem o mesmo espectro e dividissem as sensações de receio de ser atingido por um projétil (em *Modern Warfare II*) e ou ser alcançado por um monstro resultante de mutação genética (em *Prototype II*), com a diferença de que o observador é alguém impotente no *game*. É ignorada toda sua habilidade ou total falta de coordenação para comandar através do *joystick* as ações a serem executadas pelo espectro. O observador do *game* está imerso, mas sua imersão equivale à do espectador de cinema, que se projeta no filme e sofre com as personagens, embora seus gritos, indignação e choro não interfiram no desenrolar da trama.

Nessa esteira, Bissel narra um fato ocorrido enquanto jogava *GTA IV* e era acompanhado pela namorada. Embora observadora imersiva, a companheira não compartilhava da mesma euforia do autor ao cometer atos criminosos e violentos contra mulheres enquanto apresentado pelo corpo espectral. Quando delitos como esse ocorriam, ela rapidamente escapava do estado imersivo e sua reprovação com relação ao ato estampada no rosto fazia Bissel também ser extraído daquela condição:

A dona de um dos primeiros veículos que roubei em Liberty City tentou me tirar à força do carro, mas acelerei antes que ela conseguisse. Ela agarrou-se à maçaneta da porta por alguns momentos, aparentemente dolorosos, antes de desaparecer sob meus pneus, em uma névoa de sangue. Dei uma risada nervosa e olhei para minha namorada, que assistia ao jogo. Ela não estava rindo e, de repente, eu também não. (BISSSEL, 2010, p. 171, tradução nossa).²

O caso de Bissel traz à tona o lado participativo do observador imersivo, uma vez que ele pode contribuir para a fuga da imersão do jogador. A autora da Tese, por outro lado, procurou demonstrar durante todo processo de observação a máxima neutralidade possível, a fim de não censurar as experiências dos *gamers*.

Entre os gêneros preferidos dos jogadores observados estão os *wargames* e os *games de ação*. Embora a definição dos gêneros dos *games* ainda represente uma problemática para os estudos nessa área, haja vista as inúmeras e divergentes classificações, foge ao interesse desta Tese realizar discussão de maior fôlego sobre

² Original em inglês: “The owner of one of the first vehicles I jacked in Liberty City tried to pull me out of the car, but I accelerated before she succeeded. She held on to the door handle for a few painful-looking moments before vanishing under my tires in a puff of blood mist. With a nervous laugh I looked over at my girlfriend, who was watching me play. She was not laughing and, suddenly, neither was I.” (BISSSEL, 2010, p. 171).

cada uma delas. A razão da superficial distinção aqui realizada é a tentativa de organização das análises efetuadas por estilos semelhantes.

Eis os jogos escolhidos para análise: Modern Warfare II, Black Ops II, Max Payne III, GTA IV e Prototype II.

1. Breve caracterização do *game* de guerra

Santaella e Feitoza apontam o gênero de guerra como o preferido pelos *gamers*, podendo ser considerado o *blockbuster* da indústria da diversão. Por ironia, em termos de indústria, é justamente a bélica que se destaca entre as maiores do mundo, destinando ao *game* (carro-chefe da indústria do entretenimento) o terceiro lugar, sendo o segundo ocupado pelos automóveis (SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna, 2009, p. 10).

Apesar do relevante destaque entre as produções, os *wargames* dividem opiniões de estudiosos. De um lado, sofrem a acusação de deturpar valores sociais, por submeterem jogadores fortemente armados (obviamente representados por seus corpos virtuais, aqui chamados de espectros, conforme já referidos) a fronteiras de batalhas, transformando-os, durante o período de duração do jogo, em agentes do massacre virtual de soldados inimigos ou mesmo de civis inocentes. Sob esse viés, a exposição constante à dinâmica desses jogos representa carga de violência simbólica capaz de influenciar comportamentos na vida corrente.

Por outro lado, está o reconhecimento desse gênero pelo viés educativo, conforme defende Tavares (2009, p. 243). O autor sustenta esse posicionamento ao sugerir que os *games* de guerra não podem ser reduzidos a mera demonstração lúdica de princípios bélicos, mas reconhecidos como facilitadores do aprendizado de religiões, culturas e geografias de diferentes países. Entretanto, é prudente ponderar diante dessa alegação, uma vez que os *wargames* exercem função cognitiva, não educativa. Tal gênero não possui, *a priori*, *modus operandi* pedagógico e não pode ser comparado a *games* que se propõem a essa finalidade. Ainda que a dinâmica do *game* promova, por exemplo, o envolvimento do jogador com termos oriundos de outras línguas, haja vista a totalidade de títulos desse gênero serem de origem estrangeira, tal assimilação deve ser vista como uma forma de “sobrevivência” do jogador no ambiente do *game*, trata-se, portanto de uma competência desenvolvida para o exercício do jogo. A violência nas

produções de guerra, sob esse ponto de vista, também aparece como um meio de desenvolver competências.

Nessa esteira, McGonigal (2011, p. 268) identifica o que pode ser chamado de “disposição à colaboração”, como uma das competências desenvolvidas em questão. Embora a autora não restrinja sua análise aos *wargames*, mas a realize tendo como base a totalidade dos *games* em rede, é oportuno discutir o quanto a competência colaborativa pode ser apreendida na prática do gênero em questão.

Grosso modo, colaborar designa a necessidade de os jogadores, embora apartados geograficamente, jogarem juntos.

Requer três esforços combinados distintos: a cooperação (atuar propositadamente em prol de uma meta comum), a coordenação (sincronização de esforços e compartilhamento de recursos) e a cocriação (gerar, conjuntamente, um resultado inédito). O que distingue essa colaboração de outros esforços coletivos é o terceiro elemento, a cocriação: trata-se, fundamentalmente, de um ato gerador. Colaboração é mais do que atingir uma meta ou unir forças; trata-se de criar, juntos, algo que seria impossível criar sozinho. (Ibidem, tradução nossa).³

A cooperação como esforço de colaboração pode ser destacada nos momentos em que um jogador precisa fazer a “cobertura” do outro para a invasão de determinado território e implantação de uma bomba, por exemplo. Em geral, é traduzida nos *games* como “modo cooperado”. Sendo objetivo comum a destruição de patrimônio e de inimigos que por lá estiverem, a proteção de um soldado prestada pelo outro torna ambos dignos do feito, uma vez que o responsável pelo acionamento da bomba só o fez graças a presença do colega que o protegeu, ainda que isso lhe tenha custado a vida no jogo.

No modo Kill Confirmed do *game* Modern Warfare III é possível verificar nitidamente o segundo esforço apontado por McGonigal, a saber, a coordenação. Sempre que um inimigo é abatido, sua plaqueta de identificação precisa ser retirada do local, a fim de confirmar a morte e concentrar pontos para a equipe. O soldado responsável pela morte só recebe o reconhecimento pelo seu feito se capturar o distintivo e isso nem sempre é possível, pois ele já está visado pelos inimigos que

³ Original em inglês: “It requires three distinct kinds of concert effort: cooperating (acting purposefully toward a common goal), coordinating (synchronizing efforts and sharing resources), and cocreating (producing a novel outcome together). This third element, cocreating, is what sets collaboration apart from other collective efforts: it is a fundamentally generative act. Collaboration isn’t just about achieving a goal or joining forces; it about creating something together that it would be impossible to create alone.” (MCGONIGAL, 2011, p. 268).

acompanharam a trajetória da bala, e correrá risco de morte se tentar fazê-lo. Sendo assim, ele precisa ceder e esperar que algum companheiro de equipe que esteja mais próximo capture a plaqueta antes que soldados inimigos resgatem o material.

A cocriação aparece como um esforço natural nas narrativas do gênero em questão, uma vez que o resultado do *game* é coletivo e a guerra não pode ser vencida somente por um soldado. Ademais, a narrativa se constrói a partir das estratégias adotadas por todos.

É em razão dessa contatenação de esforços necessários para a prática vitoriosa do *game*, que McGonigal defende a colaboração (capacidade de trabalhar em equipe) como uma competência explorada e desenvolvida pelos jogos em rede, a ponto de extravasar para o comportamento do jogador na vida corrente:

Com o passar dos anos, ficou cada vez mais claro para mim que os jogadores de jogos eletrônicos – especialmente os que jogam *online* – são excepcionalmente hábeis em uma coisa importante: a colaboração. A bem da verdade, *acredito que os jogadores de jogos online são algumas das pessoas mais colaborativas da Terra.* (MCGONIGAL, 2011, p. 267, grifo nosso).⁴

No que se refere aos *wargames*, a colaboração pode ser reconhecida, *a priori*, como uma estratégia parte de um acordo tácito entre aliados que, obviamente, almejam a vitória. A competição acirrada, por sua vez, mais fortemente aparenta ser o elemento motivador da batalha. Entretanto, ao contrário das aparências, a colaboração se sobressai à competição, fazendo-se presente no *game* de guerra *in totum*. A palavra “competir” tem origem no verbo latino “*competere*”, no qual, o prefixo “com” designa “unir”, “juntar” e “*petere*” significa “esforçar-se”, “procurar”. Tal etimologia permite depreender que mesmo na hora de competir com o adversário, exerce-se a ação de “ir com ele”, haja vista o esforço de buscar o mesmo objetivo (*ibid.*, p. 273).

Contudo, a própria McGonigal, estuista da colaboração apreendida na dinâmica dos *games*, não descarta a possibilidade de os *games* muito competitivos ativarem o que ela chama de “emoções negativas” nos jogadores. Entre essas emoções destaca a agressividade exarcebada, a raiva, o desapontamento excessivo com as derrotas e mesmo a sensação de ter sido humilhado ou vontade de humilhar (*ibid.*, p. 272).

⁴“*Over the years, it has become increasingly clear to me that gamers – especially online games – are exceptionally skilled at one important thing: collaboration. In fact, I believe online gamers are among the most collaborative people on earth.*” (MCGONIGAL, 2011, p. 267).

Entretanto não se trata da tentativa de absolver os *wargames* da acusação de transformação de jogadores em pessoas rancorosas, levando em conta o fato de que, ao mesmo tempo, eles despertam nos *gamers* o senso de colaboração. Haja vista a colaboração promovida pelos *games multiplayer* dessa natureza e mesmo os esforços de cooperação, coordenação e cocriação nela contidos serem encontrados também na dinâmica da violência das guerras que se processam na vida corrente. (HUIZINGA, 2004, p. 233).

É também necessário considerar que os *games* não são os únicos jogos a envolverem estratégias de guerra. Muito antes das tecnologias digitais de conexão tais estratégias podiam ser experienciadas, por exemplo, numa partida de xadrez.

Neste ponto, é possível aproximar ainda mais o texto do interesse desta discussão. A abordagem passa a ter como foco os *wargames* *Modern Warfare II* e *Black Ops II*, descortinando a ação dos espectros e dos jogadores nesse contexto.

1.1 A imersão no *Modern Warfare II*

O *Modern Warfare II* é um *wargame* em primeira pessoa, voltado ao público de faixa etária superior a 17 anos, portanto, apresenta o selo “M” do ESRB Ratings System, conferido a produções que envolvem “sangue, referência a drogas, intensa violência e uso de termos de baixo calão”⁵.

Pertencente à série *Call of Duty* (em analogia à participação de um cidadão nas forças armadas de seu país de origem), o *MWII*⁶ foi lançado em 2009, desenvolvido pela Infinity Ward e distribuído pela Activision. O acesso ao *game* exige a aquisição do DVD, que é compatível ao sistema operacional Windows e aos suportes Playstation 3 e Xbox 360.

Sua dinâmica é composta por três categorias: Campaign, Special Ops e Multiplayer. Funciona como se o jogador iniciante tivesse que obedecer a um treinamento para a guerra (Campaign); recebesse uma missão e devesse compartilhá-la com uma alteridade espectral (Special Ops); e, por fim, fosse submetido à guerra propriamente dita, junto a outros onze espectros (Multiplayer).

⁵ Disponível em: <<http://www.esrb.org/index-js.jsp>>.

⁶ *MWII* é o modo como o *Modern Warfare II* é comumente referenciado.

A última modalidade, a saber, Multiplayer, costuma ser⁷ a mais apreciada por participantes veteranos e novatos e, sem dúvida, é a mais difícil. O que reitera a teoria de que observar alguém jogando não garante as competências necessárias ao participante desse *game*. Tais competências devem ser desenvolvidas na prática, até o ponto de o jogador poder ser considerado habilidoso e invencível perante os espectros inimigos. Isso não significa o descarte das dicas publicadas em tutoriais apócrifos disponíveis na internet, pois essas, além de serem motivos de orgulho de jogadores que alcançaram a capacidade máxima do jogo, contribuem com o desempenho de iniciantes.



Fig. 06 – Espectros do *game* Modern Warfare II em batalha.

Antes do início do jogo, na categoria *multiplayer*, o participante precisa escolher entre as 19 modalidades disponibilizadas, entre elas, Team Deathmatch, Hardcore Team Deathmatch, Demolition e Sabotage, todas com diferentes estilos de batalha. Cada jogador equipa seu espectro com um conjunto de armas, para tanto, opta entre uma grande variedade de rifles, submetralhadoras, *snipers*, pistolas etc., e outros equipamentos de ataque, como lança mísseis, granada, granada de fumaça, *claymor*, entre outros. Determina suas potencialidades, como correr mais rápido que os demais,

⁷ O *game* Modern Warfare II acabou sendo sucateado em razão do lançamento da nova versão, o Modern Warfare III em novembro de 2011. Pelo fato de o novo jogo não apresentar mudanças expressivas e ter tido a vida útil extremamente reduzida, haja vista a canibalização sofrida pelo lançamento do novo título da série, o Black Ops II, essa análise priorizará a versão II e abordará também o último título lançado (Black Ops II).

saltar obstáculos altos, poder de perfuração de coletes à prova de balas, de andar no fogo, de invisibilidade nos radares inimigos, de imunidade ao ataque de helicópteros, identificação de minas etc.

Depois dessa composição, ao corpo físico do jogador, propriamente dito, é reservada uma posição secundária, pois seu espectro assume a postura de guerreiro num dos grupos adversários (*rangers*, milícia, TF141, *spetsnaz* ou fuzileiros navais americanos), aleatoriamente determinados pela plataforma do *game*.

Já imerso no cenário da batalha, votado pela maioria entre os participantes ou sorteado pelo *game*, o espectro percorre os espaços fortemente armado. O objetivo do jogo é matar todos os inimigos e ser atingido o menor número de vezes possível, formando 7500 pontos, ou quantos forem possíveis nos sete minutos de cada batalha. Os grupos oponentes dependem exclusivamente da atuação de cada um dos espectros componentes da equipe para atingirem seus resultados. Jogadores que, no agenciamento de seus espectros, optam por escondê-los em *bunkers* a fim de alvejar inimigos sem correr o risco de serem vistos são considerados *campers* e criticados por essa prática. “Camperar” é uma atitude covarde, porque escondidos os espectros correm menos riscos e acabam matando os inimigos que distraídos aventuram-se na batalha.

Como sujeito de sensações forjadas nos cenários digitais, o espectro guerreiro sofre as intempéries previamente desenvolvidas para caracterizar cada cenário e dificultar a atuação dos jogadores. Ele também é passível de ser alvo de tiros, de bombas e facadas ou, por descuido, cair do alto de alguma construção. A dinâmica do *game* permite que ele morra e retorne após alguns segundos, continuando a batalha. O jogo simula a respiração do espectro que, aos moldes do que acontece com um soldado comum, o movimento de subida e descida do diafragma acaba atrapalhando-o nas tentativas de mirar um determinado alvo. É preciso que o jogador apresentado pelo espectro acione o comando de trancar a respiração, para assim poder finalmente mirar e atirar no inimigo.

Imerso nesse *game*, o jogador tem representação espectral distribuída. Seu ponto de existência é corporificado no soldado e apresentado por meio de aplicativo de comunicação instantânea fornecido pelo console, que permite ao participante manter contato com os demais combatentes, além da opção de se fazer presente nas mensagens escritas enviadas aos companheiros de batalha. O ato de estabelecer contato com outros jogadores através da fala e da escrita, conforme já discutido no Capítulo anterior, ao invés de extraí-lo do grau imersivo alcançado pela dinâmica do *game*, age como mais

um fator impulsionador de imersão ao promover a hibridação de ambientes do jogo e da vida corrente, uma vez que tais recursos são comumente usados entre jogadores que já se conhecem na vida real.

O Modern Warfare II é um dos casos de *games* que fomentam o sentir híbrido, comentado no Capítulo II. Sob pena de reiteração, embora aqui seja oportuna, o *game* exerce estímulos tanto ao corpo físico do jogador quanto a sua apresentação espectral corporificada. O corpo biológico sente vibrações nas mãos através do *joystick* como se realmente estivesse perto do helicóptero que se aproximou de seu corpo espectral. Quando uma granada explode provoca o escurecimento da tela e, conseqüentemente, anula o campo visual do *gamer*, que, assim como o soldado, percebe-se sem ação. Da mesma forma, os sons da guerra são interrompidos pela ação ensurdecidora de um projétil, o que mais uma vez fomenta a consolidação entre espectro e jogador. Ambos compõem a mesma vítima do confronto.

1.2 A imersão na guerra futurística do Black Ops II



Fig. 07 – Game Black Ops II

Black Ops II, assim como o Modern Warfare II, faz parte da série Call of Duty. Conforme mencionado no Capítulo anterior, seu lançamento em novembro de 2012 marcou o recorde de exemplares vendidos em apenas um dia após o evento. Além de estrondoso, o surgimento desse *game* no mercado foi responsável pela canibalização do

anteriormente lançado *Modern Warfare III*, haja vista o excelente trabalho de divulgação somado ao descontentamento do público com relação a algumas deficiências do *game* anterior.

Trata-se de um *wargame* em primeira pessoa, produzido pela Activision Publishing e oferecido a maiores de 18 anos, sob selo de censura “M”, haja vista a referência à violência extrema. A narrativa se processa em 2025, ao contrário das guerras “atuais” exploradas pelos demais jogos da série. Embora ofereça armamentos de guerra futurísticos, seu diferencial mais relevante com relação às versões *Modern Warfare* está no reconhecimento do público brasileiro como grande consumidor do gênero, uma vez que o título foi lançado também em português. Os gráficos mais coloridos, a adição de novos recursos de ataque e oferta do modo Zumbi foram outros diferenciais determinantes para a rápida migração de jogadores das antigas versões, para o *Black Ops II*.

Em comum com quase todos os títulos da plataforma Xbox, esse jogo também possibilita a apresentação espectral distribuída. A novidade dessa versão é a possibilidade de o jogador poder desenvolver seu próprio emblema (também chamado de cartão de jogador) usando recursos simples de edição. Além do espectro emblemático confeccionado, há a apresentação do espectro soldado e a opção pela representação espectral escrita.

Determinar a aparência do espectro soldado não é competência do *gamer*, mas a este cabe a definição das potencialidades de sua apresentação. Elas são bastante variadas e habilitadas conforme o desempenho do jogador. “Peso leve” é a potencialidade de deslocamento rápido e imunidade às quedas de grandes alturas, “olho cego” designa a capacidade de não ser detectável por reforços aéreos, “mãos ligeiras” refere-se ao poder de trocar de armas e usar equipamentos rapidamente, “destreza” diz respeito à potencialidade de mirar mais rápido o inimigo e ultrapassar obstáculos encontrados pelo caminho, “condicionamento máximo” é, conforme o próprio nome permite subentender, a capacidade de correr por mais tempo que o adversário, “engenheiro” é a habilidade de enxergar os equipamentos plantados pelo inimigo, atrasar o funcionamento de dispositivos ativados e preparar armadilhas. A pontuação alcançada pelos jogadores na dinâmica do *game*, graças ao número de mortes provocadas e às assistências a mortes finalizadas pelos companheiros, também libera armamentos que poderão compor tanto sua defesa quanto suas estratégias de ataque. Entre esses armamentos está o Vant, uma espécie de avião que sobrevoa o terreno da guerra e revela a localização dos inimigos,

mas só é liberado aos 425 pontos alcançados. Com 450 pontos, o jogador ganha o DX-CR, um carro miniatura repleto de explosivos e controlado remotamente. Aos 525 pontos é liberado o Vant caçador assassino, avião que procura e extermina inimigos. O Vant de resposta, liberado aos 600 pontos, desabilita o mapa do inimigo, impedindo-o de enxergar os adversários e assim traçar estratégias. A Descarga elétrica, conquistada aos 750 pontos, é um armamento que pode ser deixado em três lugares distintos e, quando em contato com o inimigo provoca forte choque. Aos 1700 pontos alcançados, o jogador recebe um cão de ataque que alcança e destroça o inimigo ao ouvir um determinado comando. O Enxame, por sua vez, é o armamento que permite o lançamento de vários Vants caçadores assassinos ao mesmo tempo, mas somente é conquistado aos 1900 pontos, entre outros armamentos.

A representação do jogador também ocorre na possibilidade de envio de mensagens aos amigos cujos estados aparecem como *online* na “*live*” do Xbox. A mensagem pode ser um convite para jogar o mesmo *game* ou simplesmente para criticar um comportamento “*camper*”⁸. Há também a apresentação espectral falada. O jogador pode discutir em tempo real as estratégias do *game* com companheiros de equipe. Em geral, esse tipo de espectro tende a promover a maior imersão no *game*, uma vez que o uso da voz para conversar com outros jogadores favorece a condição imersiva intensa, proporcionada pela narrativa.

Nas conversas do grupo de *gamers* observado para essa análise, foi possível verificar reiteradas referências ao espectro com a convicção de que se tratava do próprio jogador e o mesmo acontecia no reconhecimento das alteridades espectrais. Falas como: “Atira no Gallus, ele está escondido perto da casa azul” e “Eu nasci morrendo” revelam a intimidade dos *gamers* em questão com a dinâmica do jogo, assim como o grau imersivo em que se encontravam. Gallus, conforme já referido no início do Capítulo, é o *gamertag* adotado por um dos jogadores, e no discurso aparece como referência ao próprio soldado espectro. O complemento “casa azul” faz referência a uma residência do cenário denominado Slums (que faz alusão a uma determinada região destruída do Panamá) cujos participantes já conhecem a localização e que, portanto, tornou-se ponto de referência para o traçar de estratégias. A segunda fala, a saber, “nasci morrendo”, apresenta uma característica de toda a série Call of Duty, refere-se ao que acontece

⁸ A palavra “*camper*”, em inglês, designa o “soldado de acompanhamento”. Conforme já abordado no Capítulo anterior, um jogador é considerado “*camper*” quando permanece escondido numa trincheira observado a movimentação do jogo. Quando avista um inimigo ao longe, dispara contra ele sem, ao menos, sair da trincheira. A atitude é criticada tanto por companheiros quanto por adversários.

quando um jogador morre no jogo e renasce, como se por uma fatalidade, exatamente na linha de tiro do inimigo. Na ocorrência desse fato, entre o tempo de morrer, renascer e a morte seguinte não há intervalo para atuação do jogador, isso tende a ser bastante frustrante para ele. Desabafos dessa natureza são constantes no jogo.

Esse *game* exige do participante muita atenção, pois além do costumeiro cuidado em verificar a presença de adversários em seu campo visual, é preciso acompanhar o *feedback system* representado pelas locuções em *off*. São essas locuções que, por exemplo, avisam o usuário sobre a proximidade de armas futurísticas inseridas nessa versão. O DX- CR (já apresentado como arma disfarçada de carrinho movido de forma remota) e o Vante caçador inimigo (também já referido como uma espécie de avião também controlado a distância) são bons exemplos de armamentos cujos ataques sorrateiros podem ser evitados pela atenção do jogador. Quando em contato com o espectro, tanto o Vante quanto o DX- CR explodem, matando o espectro. De modo geral, a percepção atenta dos sons do *game* pode ser decisiva para a boa atuação do *gamer*, por exemplo, detectar passos que se aproximam do espectro pode representar a diferença entre a autodefesa rápida e a facada mortal nas costas. Cientes dessa possibilidade, o *game* oferece, entre as demais características opcionais de composição do espectro, a competência de os passos não poderem ser ouvidos pelo inimigo, o que torna o soldado quase imperceptível em ambientes internos.

Essa necessidade constante de atenção, somada à já citada visão em primeira pessoa, favorecem o alto grau imersivo proporcionado pelo *game*. Uma série de recursos de animação presentes na narrativa contribui para tal aprisionamento. Desde o início da narrativa os movimentos e respiração simulados do espectro remetem a alguém, de fato, submetido ao estresse de uma batalha e que a qualquer momento pode ser vítima de uma arma mortal (embora, entre os jogadores observados, perder um alvo seja tão desolador quanto ser alvejado pelo inimigo).

Há, no entanto, evidente partição formada pelas percepções forjadas restritas ao espectro. O ato de levar um tiro ou ser atingido por uma granada, por exemplo, levam o soldado a emitir um gemido de dor e sangrar. Quando somente ferido, se arrasta pelo cenário à espera de seu restabelecimento e, nesses instantes, escuta-se sua respiração ainda mais ofegante. Acidentes de percurso nem sempre podem ser previstos, o espectro pode cair do alto de construções e ou chocar-se com outro espectro ou elemento do cenário, mas a ele estão reservadas tais sensações falsas. Só ele sofre as descargas

elétricas que fritam seu corpo e cabe somente a ele gritar ao receber do inimigo traiçoeiro, uma facada nas costas.

Por outro lado, a fim de contribuir ainda mais para o alto grau imersivo característico das experiências nesse *game*, conforme anteriormente mencionado, os programadores aprimoraram o sentir híbrido. Ao invés de limitar o jogador à posição de mero espectador das sensações próprias do espectro, foram desenvolvidos mecanismos de estímulo que provocam sensações reais no corpo ordinário do jogador. Assim como acontece nos demais títulos da série, o *joystick* treme contribuindo para o compartilhamento das cibercepções imersivas. Dessa forma, as dores causadas do espectro promovem o impacto físico no *gamer*.

2. Sobre *games* de ação

Greenfield (1988, p. 92), no relato de resultados de pesquisas sobre jogos de computador, cita os “temas agressivos e violentos” como presentes na maioria dos *games* dependentes desse tipo de suporte. Apesar de os *games* aqui analisados não possuírem a mesma classificação, haja vista estabelecerem relação de dependência de consoles como Xbox e Playstation e não do computador pessoal, nem de dispositivos móveis, é relevante utilizar a informação da autora para adentrar a caracterização dos *games* de ação.

Tanto o gênero ação (aventura), quanto o *wargame* tendem a se apoiar no conteúdo agressivo e violento. A diferença, grosso modo, entre os dois está nos cenários e nas propostas da narrativa. Os *games* de ação não tendem a ser processados em campos de batalhas, nem envolvem necessariamente soldados. As narrativas tendem a ser pautadas em missões que conduzem o espectro a ultrapassar determinados obstáculos, seguir pistas e conquistar pontos alcançando objetivos traçados em diferentes ambiências. Algumas exploram conflitos, triviais ou não, que resultam em discussões que levam a brigas e, conseqüentemente, à morte de espectros.

Entre os *games* observados, sejam eles de guerra, sejam de ação, a questão da violência aparece embutida nas dinâmicas sendo justificada principalmente pelo patriotismo, mas também apela para o senso de justiça existente em cada *gamer*, bem como nas ações em legítima defesa. No módulo história do Modern Warfare II, por exemplo, soldados americanos, vistos como verdadeiros heróis, são enviados para proteger a nação de inimigos russos. Cada membro da inteligência russa alvejado

representa um entrave a menos para os Estados Unidos, nessa lógica o jogador age muito bem quando os elimina. Em *Max Payne III*, no cumprimento do ofício de guardacostas, o espectro mata todos aqueles que atravessam seu caminho colocando em risco a vida de seus protegidos, o jogador não tem outra opção. No caso do *Prototype II*, o extermínio de transeuntes é uma condição para a manutenção da energia vital do espectro infectado, trata-se de uma questão de sobrevivência.

Entretanto, também é possível identificar nos *games* da amostra o exercício injustificado da violência. Em determinados módulos dos *games*, atos agressivos e violentos partem da livre iniciativa dos jogadores ou, quando impostos como missão a ser cumprida, simplesmente não revelam nenhum motivo plausível para serem exercidos. A chacina de civis no cenário aeroporto, em *Modern Warfare II* é um desses casos. O objetivo principal é eliminar os inimigos armados, ainda que as iniciativas para alvejá-los acabem provocando a morte de homens, mulheres e crianças frequentadores do aeroporto que assustados correm em busca de um lugar seguro para se esconderem. Os feridos se rastejam inultamente. Da mesma forma, esbarrar propositalmente em pessoas que passam despreocupadas pela calçada e lançar o carro sobre jovens da periferia são atos violentos que não encontram justificativas no *game* *GTA IV*, embora representem opções bastante atraentes para os *gamers*.

Quando a violência é usada de forma indiscriminada na narrativa de jogos digitais, desperta a mais acirrada opinião de críticos que consideram a própria prática dos *games* como uma atitude alienante e tripudiam a exploração da violência ainda que justificada, conforme discutido no terceiro Capítulo. Nesse contexto, Bissel (2010, p. 206), embora entusiasta dos *games* defende a utilização de tramas violentas desde que aplicadas como artifício criativo de uma narrativa: “Sou a favor de cenários que convidam à reflexão e não faço objeções ao fato de atos bárbaros serem retratados em jogos eletrônicos, desde que isso corra em um contexto dramático apropriado e cativante.”⁹

É preciso voltar a atenção para as particularidades dos *games* de ação, assunto desse tópico. Os títulos pertencentes a esse bojo são preferidos por 31% dos jogadores brasileiros.¹⁰ Haja vista essa considerável preferência é comum *games* de guerra oferecem modos de jogos baseados no gênero de ação como opção ao jogador. O *game*

⁹ “I am all for thought-provoking scenarios and have no objection to the depiction of barbarous acts in games, provided that there is an appropriate and compelling dramatic context.” (BISSEL, 2010, p. 206).

¹⁰ (Cf. IBOPE, 2012).

Black Ops II, por exemplo, além da proposta da guerra futurística apresentada no tópico anterior, possui o modo zumbi (referenciado no início deste Capítulo) que é, declaradamente, um *game* de ação *multiplayer*, cuja proposta é matar zumbis que querem comer humanos inocentes. O já mencionado Modern Warfare III também segue a mesma proposta, à medida que, longe dos campos de batalhas com soldados aliados e inimigos lutando em lados opostos, propõe a um grupo reduzido de jogadores a possibilidade de atirarem um contra o outro. A cada “baixa” provocada, os espectros recebem do jogo uma arma mais sofisticada. Ganha quem matar mais rápido os adversários e, portanto, ter experienciado primeiro todas as armas disponíveis no circuito.

Não é à toa que *games* de ação tendem a ser segmentados como “*games* de tiro” em algumas classificações de gênero. As figuras de atiradores e ou franco-atiradores se fazem presentes em muitas narrativas. Em *games* dessa natureza, o *feedback system* consiste essencialmente em ostentar o número de alvos atingidos pelo jogador apresentado no espectro, bem como as estatísticas de alvos perdidos, *headshots*, granadas lançadas, projéteis disparados durante saltos etc. Jogos como Max Payne III chegam a contabilizar mais de 2500 mortes. O espectro mesmo ferido se esquivava pelo cenário eliminando alteridades espectrais em todas as ambiências percorridas. O jogador, por sua vez, é presenteado com insígnias que tornam ilustre sua violenta façanha. E, de fato, é com leveza que os *gamers* observados sempre receberam do sistema o reconhecimento como protagonistas de chacinas:

Admiro muitos jogos de atirar, mas após uma noite de tiros e carnificina, geralmente sinto-me agitado, como se um instrutor de treinamento (militar) tivesse gritado em meu ouvido por cinco horas. Refletir e pensar parecem luxos distantes, alheios. Dou uma saída para desanuviar minha mente, mas a máquina de processamento de informações em que me transformei enquanto fingia ser o atirador nem sempre se desliga. Cada janela é um potencial ninho de atirador; cada cruzamento deserto aguarda que um retardatário ferido o atravesse. As telas de estatísticas do Battlefield II: Modern Combat e Call of Duty IV, ambos da Dice, indicam que matei milhares de pessoas. Essa informação me afeta tão profundamente quanto se eu estivesse analisando meu percentual de cestas de três pontos de um jogo eletrônico de basquete e, por vezes, eu me pergunto se os jogos de atirar não são violentos o suficiente. (BISSEL, 2010, p. 134, tradução nossa).¹¹

¹¹ Original em inglês: “I admire plenty of shooters, but after a night of shooter butchery I often feel agitated, as though a drill instructor has been shouting in my ear for five hours. Reflection and thought seem like distant, alien luxuries. I step outside to clear my head, but the information-sifting machine I became while playing the shooter does not always power down. Every window is a potential sniper’s nest; every desert intersection is waiting for a wounded straggler to limp across it. My stats screens in

Na perspectiva de Bissel, a violência do *game* de tiro está mais centrada na intensa experiência imersiva que aprisiona o jogador em sua dinâmica que propriamente no ato de estourar a cabeça dos inimigos. Mesmo fora do jogo, o autor refere-se a sequelas do tempo que passou imerso. Os ambientes ordinários tendem a remeter a cenários e possíveis ações exercidas na narrativa do *game*. Semelhante confusão perceptiva pode ser compartilhada por jogadores de GTA IV quando visitam Nova York. A semelhança entre as locações facilmente fisga o *gamer*, fazendo-o imaginar-se realizando novamente certas ações executadas no jogo, como aventurar-se a nado no gelado Rio Hudson.¹²

Da mesma forma, o fato de o número de assassinatos cometidos por um jogador imersivo ter a mesma equivalência dos pontos conquistados em jogos de outra natureza reitera o esvaziamento do sentido atribuído à violência: “matar faz parte do contrato”¹³ (BISSEL, 2010, p.134, tradução nossa). As mortes continuam sendo importantes, mas não por representarem atos bárbaros, como podem ser percebidas por quem está distante da dinâmica. Os *gamers* as percebem como provas do sucesso de sua atuação. Nos jogos de tiro, matar é, portanto, o combustível do jogo: “A morte se tornou uma forma de injetar vida no mundo dos jogos eletrônicos. Assassinato é vitalidade” (ibid., p. 135, tradução nossa).¹⁴

Os estímulos de jogos desse gênero são limitados ao disparar e proteger-se de tiros. Tais estímulos têm grande valia no esforço de elevar o jogador ao mais alto nível imersivo, mas o fato reitera a banalização de sensações que normalmente seriam provocadas diante da reprodução, no *game*, de detalhes bastante realistas como o do impacto do projétil ao atingir o alvo, ou mesmo do sofrimento de quem foi atingido. Conforme conta Bissel:

As imagens de cabeças explodindo e corpos perfurados dos jogos de atirar passam por minha mente tantas vezes que nada parece ficar. É tudo simplesmente uma questão de luz e cor. Qualquer choque é suposto. Cada grito de dor é um ruído branco. O realismo se tornou

Dice's Battlefield II: Modern Combat and Call of Duty IV tell me that I have killed many thousands of people. This information affects me about as deeply as looking over my three-pointer percentage in a basketball video game, and I sometimes wonder if shooters are not violent enough.” (BISSEL, 2010, p.134).

¹² O *game* GTA IV tem como cenário a cidade de Liberty City, para muitos uma metáfora de Nova York, conforme será discutido mais adiante, no tópico acerca desse jogo.

¹³ Texto original: “*Killing is part of the contract*” (BISSEL, 2010, p. 134).

¹⁴ Texto original: “*Death has become a way to inject life into the gameworld. Murder is vitality.*” (Ibid., p. 135).

um eufemismo para a beleza com que o sangue arterial jorra dos peitos feridos. (Ibidem).

Possas de sangue, decapitações e corpos de civis assassinados passaram a compor a beleza vazia dos cenários. A ciência disso traz aos programadores a preocupação não somente de desenvolvimento das sensações forjadas reservadas aos espectros, mas de hibridação com o corpo físico do jogador.

2.1 A imersão na rotina perigosa de Max Payne

Max Payne é título do *game* e também nome do espectro oferecido ao jogador no modo história (com um só *gamer*) da versão III. O jogo em terceira pessoa é produzido pela Rockstar Games e recomendado para maiores de 18 anos, haja vista a referência a drogas, violência extrema e sexo¹⁵. Foi lançado em maio de 2012 em português. Trata-se da história de um ex-policia! americano, que recorreu ao uso desenfreado de bebidas e analgésicos para esquecer o assassinato da mulher e da filha. A fim de fugir de suas lembranças e construir uma nova vida, aceitou ir para o Brasil trabalhar como um dos guarda-costas da família do rico empresário do ramo imobiliário, Rodrigo Branco. Durante a execução de seu ofício, Max descobre uma série de falcatuas que envolvem grupos de extermínio, gangues, traficantes, milícias e políticos corruptos. Por mais que se sinta sozinho, o espectro é instigado a continuar investigando e combatendo toda essa corrupção.

Além do modo história é possível optar entre os modos *arcade* e *multiplayer*. No arcade, também representado pelo espectro Max Payne, o jogador imersivo tem um minuto para atirar no máximo de bandidos que puder. Cada inimigo exterminado corresponde a um determinado bônus de tempo que permite ao jogador continuar na matança; os *head shoots* conquistam bônus maiores. Como *feedback system* é possível identificar o recorde de mortes alcançado pelo melhor jogador até o momento, e um cronômetro localizado no alto da tela marcando o tempo que se esvai. Ao longo da narrativa o jogo também exibe as insígnias alcançadas pelo bom agenciamento de Max: “chacina”, a cada 2500 criminosos mortos pelo espectro; “ferro-velho”, insígnia recebida a cada 25 veículos explodidos por Max; “farmacêutico”, corresponde a 500 analgésicos usados para recuperação da energia vital do espectro; “sua cota de

¹⁵ O *game* recebe o selo M da ESRB Ratings System. Disponível em: <<http://www.esrb.org/index-js.jsp>>.

violência”, insígnia recebida aos 250 inimigos assassinados com escopeta, entre outras. Todas essas informações servem de incentivo ao *gamer*, uma vez que seu olhar permanece dividido entre a dinâmica do *game*, o tempo que lhe resta para concluir a primeira fase e as insígnias a ele ofertadas. Da mesma forma, a hostentação do recorde lhe instiga a quebrá-lo.

O modo *multiplayer*, por sua vez, está dividido numa lista de jogos, entre eles: jogos para novatos, com 8 jogadores; guerra de gangues, com 16 jogadores; Payne Keller, com 8 participantes, deathmatch, com 8, deathmatch em equipes grandes, com dezesseis pessoas etc.

Após escolher a categoria de jogo preferido, o jogador pode definir um dos cenários propostos pela plataforma e determinar como será seu kit de armas, de acordo com a modalidade do espectro que irá optar: soldado, x9, traficante ou vigia. Feito isso, precisa definir as características de seu espectro. Assim como os kits de armas, os espectros estão divididos entre 8 esteriótipos predefinidos, organizados pelos nomes: Diego, Henrique, Shohei, Mateus, Fernando, Felipe, Serrano e o próprio Max Payne. Cada esteriótipo apresenta sua versão feminina, caso seja preferível para o jogador. A partir desse modelo, o corpo digital pode ser modificado, a começar pelos estilos de penteado oferecidos pelo *game*, que vão desde o “cabelo de maconheiro”, ao “careca” e o “rabo de *dreads*”. Como adornos ao corpo espectral, devem ser escolhidas a camisa e a calça que a apresentação digital vestirá, bem como óculos, sapatos e acessórios, como tatuagens existentes no corpo.

Tanto no modo história quanto no *arcade* e *multiplayer*, os espectros têm acesso a artilharia pesada dependendo da evolução de sua performance no jogo. Dentre os armamentos podem ser encontrados fuzis, pistolas, escopetas, lança-granadas, entre outros. A narrativa, por sua vez, tem como pano de fundo São Paulo, embora fique nítida a confusão dos desenvolvedores com o Rio de Janeiro, pois certos episódios têm como cenários favelas construídas em morros cariocas. Outra incongruência relacionada aos ambientes oferecidos por esse *game* está no cenário Docas do Tietê, no qual, embora a história pretenda ser atual, refere-se ao rio Tietê como um rio de águas plenamente limpas e comumente percorrido por embarcações.

A percepção aguçada dos elementos do cenário, por sua vez, é ponto extremamente relevante. Na maioria das vezes em que Max Payne adentra algum ambiente, seja ele uma locação interna, seja externa, encontra pistas variadas que o ajudam a esclarecer a complexa trama de corrupção que se vê incumbido a solucionar.

Ao entrar em um escritório, por exemplo, o espectro deve explorar todas as possibilidades, percorrer todos os cantos, aproximar-se principalmente das estantes e gavetas ainda que não possa abri-las. Quando localiza alguma possível pista, que podem ser desde simples revistas que ilustram fofocas de celebridades a nítidas fotografias de suspeitos, o *feedback system* interrompe o agenciamento do espectro exercido pelo jogador para informar minúcias acerca desse objeto que, de uma forma ou de outra, complementam a narrativa. Nesses instantes, o *gamer* passa a ser mero espectador de cinema, a ele não está reservada nenhuma possibilidade de interação. O espectro, por sua vez, age como se conquistasse autonomia, liberta-se de seu manipulador ainda que por tempo limitado. Ele passa a proceder conforme pretende a narrativa. Numa cena em que Max Payne foge de um incêndio no escritório de seu patrão, encontra um dos bandidos causadores de todo estrago no patrimônio. O indivíduo tenta inutilmente se arrastar em direção à porta de saída, com o corpo completamente queimado. Longe do controle do *gamer*, Max interrompe sua fuga e ajuda o bandido, afastando-o do ambiente em chamas, como em um filme. Provavelmente o jogador tivesse feito diferente, haja vista todos os perigos a o espectro fora submetido graças ao bandido que naquele momento Max estava poupando das chamas.

Terminado o tempo do *feedback system*, o jogador retorna ao seu posto de agenciador. Entretanto, sob esse controle, a interação entre espectro e ambiente volta a ser regular, poucos objetos sofrem alteração pela ação do Max agenciado. Assim como as pistas já citadas, podem ser encontrados frascos de analgésicos e garrafas de bebidas, os dois vícios do corpo espectral apresentados na trama. O consumo de analgésicos está estritamente ligado ao equilíbrio do nível de sangue e o controle da energia vital, haja vista a constante violência a que está submetido o corpo do espectro, conforme mencionado no terceiro Capítulo. O consumo de bebidas, por sua vez, levam Max a recordar a tragédia ocorrida com sua família.

Em cada ambiência também estão espalhadas 3 peças de armas douradas que, quando encontradas, garantem ao espectro a arma inteira, além de acréscimos em sua energia vital. Por serem douradas elas chamam muita atenção, mas o espectro precisa se aproximar de cada uma das peças para que seja feita a coleta.

Ainda com relação à já citada regular interação com o ambiente, embora não possa modificar a localização de um barril de combustível arrastando-o com as mãos, nem possa mexer em todos os armários, Max pode explodí-los com tiros e granadas, propositalmente, a fim de atingir algum inimigo com estilhaços da explosão, ou

mesmo sem nenhum propósito, não interferindo na trama, a não ser que essa atitude implique em gasto excessivo de munição, o que deixa o espectro vulnerável.



Fig 08. – Cenário favela em São Paulo (Max Payne)

A cibercepção na imersão desse *game* confere ao jogador, no agenciamento de Max, a competência de desaceleração do tempo. Sem a velocidade do jogo sendo exercida sob tomadas de decisões, que durante uma troca de tiros precisariam ser urgentes, as chances de acerto são redimensionadas. Por exemplo, na cena de perseguição em determinado prédio repleto de bandidos, o jogador precisa decidir qual dos malfeitores deve ser o primeiro eliminado sem que os riscos sejam muito grandes para o espectro ou para Fabiana Branco, esposa de seu patrão e por Max recentemente resgatada. Na velocidade da dinâmica do *game* essa estratégia tenderia a resultar no fracasso da missão, mas, em câmera lenta, o *gamer* pode acompanhar o caminho percorrido pelos projéteis ou coqueteis *molotov* direcionados ao espectro, desviá-lo e destruir tais armamentos antes que atinjam Max Payne e ou sua protegida. É também graças ao recurso de desaceleração que alvos podem ser atingidos com precisão na cabeça e ou no peito, garantindo a morte instantânea, dispensando a repetição exaustiva de tiros. Esse recurso, chamado de *bullet time*, reitera a reflexão realizada no segundo Capítulo acerca do vetor dromoperceptivo, a saber, discute a fragilidade da percepção

subjugada pela ação da velocidade, uma vez que a velocidade do aparecimento do fenômeno age sobre a qualidade de sua percepção. (VIRÍLIO, 1993a, p.106).



Fig 09. – Espectro Max Payne utilizando o recurso de desaceleração do tempo e, portanto, desfrutando da percepção apurada.

O controle do tempo potencializa o jogador agenciador durante seus ataques e defesas, obviamente apresentado pelo espectro Max Payne. Recurso de desaceleração semelhante foi utilizado na trilogia Matrix (Matrix, 1999, Matrix Reloaded, 2003 e Matrix Revolutions, no mesmo ano) inicialmente elaborada para o cinema e resultante no *game* de ação Enter the Matrix. Tanto no *game* quanto nos filmes, o efeito de retardamento do tempo foi adotado principalmente nas cenas de luta.

No que se refere ao Max Payne III, a cibercepção apurada graças à possibilidade de controle da velocidade permite à narrativa dificultar ainda mais a performance do jogador agenciador, uma vez que a ele é exigida a conclusão eficiente de cada um dos capítulos (a trama está dividida em capítulos) antes de dar início ao último, o 14º. Para não perder a atenção do *gamer* imersivo durante as diversas repetições a que esse é obrigado a se submeter caso deseje concluir o modo história, por exemplo, o sistema oferece *feedbacks* de incentivo. Aos 25 tiros disparados contra inimigos rendidos, ou seja, deitados de costas, o jogador agenciador recebe a insígnia “indolente”, haja vista sua capacidade de não poupar nem mesmo aqueles que já não representam nenhum perigo. A insígnia “na encolha” é conferida ao jogador ao matar 1000 inimigos enquanto permanecia escondido.

Os sons do *game* representam outro ponto de interesse complementar a esta reflexão. A trilha sonora tem grande relevância para o estado imersivo profundo do jogador,¹⁶ pois contribui para a ambientalização principalmente das favelas cenários percorridas pelo espectro. O fato de ter São Paulo como cenário faz com que quase a totalidade dos diálogos sejam em português, salvo algumas discussões. Como não entende a língua local, Max Payne sente-se extremamente deslocado, sem compreender os xingamentos a ele direcionados durante os frequentes tiroteios da trama. O jogador brasileiro, por sua vez, foi privilegiado nessa versão, podendo adentrar na trama do *game* em sua completude.

3. A imersão no mundo marginal do GTA IV

Grand Theft Auto IV, mais comumente conhecido como GTA IV é um *game* em terceira pessoa produzido pela Rockstar Games, assim como demais títulos da mesma série. Embora seu lançamento no Brasil tenha ocorrido em 2009, alguns estusiastas asseguram a permanência do *game* na lista dos presentes na “live” do Xbox até os dias atuais, respeitando, obviamente, as devidas proporções do ano de seu lançamento. Esse é o caso dos *gamers* observados durante a realização desta Tese e, por esse motivo, o título manteve-se entre os escolhidos para análise.

Entretanto, a experiência imersiva do grupo de jogadores não se compara à narrada por Bissel, o qual, mesmo sem declarar-se até o momento aficionado pelo GTA IV, permaneceu imerso no *game* durante trinta horas seguidas: “Sentia-me tão focado quanto um laser usado na lapidação de diamantes.” (BISSEL, 2010, p. 166).¹⁷

A sobrevida do GTA IV também se deve ao intervalo relevante entre os lançamentos de títulos da série em questão. Para se ter uma ideia, o GTA V teve lançamento nacional marcado somente para 2013.

¹⁶ Uma das músicas componentes da trilha sonora e que despertou a atenção do grupo de *gamers* observado é a 9 Círculos, elaborada pelo *rapper* brasileiro Leandro Roque de Oliveira, o Emicida. A letra faz referência à rotina nada serena de moradores de favelas brasileiras, seu envolvimento com drogas, os conflitos constantes com a polícia e a insatisfação com o governo. Eis alguns versos: “Mano, um ser humano, em estado desumano, zuado mano. Qual orixá me passa um pano? [...] Polícia aqui, mata mais que *tuskegee*. Assassinos *free*, povo calmo como Kenny G. [...] Queimam favelas, controlam a mídia e distorcem a informação. Seus mandatos têm dias contados. Nossa luta não.”

¹⁷ Não é possível desassociar a intensa experiência imersiva de Bissel do uso anterior e concomitante de cocaína, conforme conta o próprio autor. Texto original em inglês: “I felt as intensely focused as a diamond-cutting laser.” (BISSEL, 2010, p. 166).

O *game* tem como cenário a cidade Liberty City, uma referência quase perfeita da cidade de Nova York. A semelhança entre os lugares e monumentos chama a atenção principalmente daqueles que conhecem a cidade ordinária, uma vez que a imersão no digital remete à sensação de estar percorrendo os mesmos lugares.

Ao submeter-se à imersão nesse *game*, o jogador passa imediatamente a agenciar o espectro Niko Bellic. O espectro não está sujeito a modificações em suas características físicas, somente pode sofrer alterações em sua vestimenta caso o jogador julgue necessário ou por recomendação da narrativa, em momentos em que Niko precisa estar mais arrumado para realizar uma entrevista de emprego ou mesmo num encontro com a namorada. Em todos os casos, basta que compre roupas novas em lojas distribuídas pela cidade.

O *game* não possibilita ao jogador o investimento de dinheiro real para organização da situação financeira de seu espectro, ao contrário dos jogos discutidos no terceiro Capítulo desta Tese. Caso fosse possível, a essência da narrativa seria completamente diferente, pois Niko é fundamentalmente um imigrante marginal. Ele arranja dinheiro à sua maneira para cobrir gastos principais com tratamento hospitalar (cada vez que o espectro morre é encaminhado ao hospital), vestimenta, transporte, lazer (a prática do boliche e ou bilhar com amigos, bebidas e comidas em bares, ida a *strip clubs* etc.), prostitutas e armas. O modo mais fácil de torná-lo rico é explodindo um carro blindado e recolhendo o dinheiro espalhado com a explosão, outra forma é roubando pessoas, mas para isso Niko precisa agredí-las até matá-las. Há também maneiras de driblar a necessidade de dinheiro: roubar carros ao invés de pagar táxi, espancar prostitutas ao invés de pagá-las, entre outras.



Fig. 10 – Niko Bellic passeando pelas ruas de Nova York.

O GTA IV confere certa liberdade ao jogador, aos moldes dos metaversos, embora não possa ser enquadrado como um, visto que há um roteiro e missões que devem ser cumpridas pelo espectro a fim de garantir melhores resultados. A liberdade aqui mencionada diz respeito à possibilidade de realização de atividades que fogem ao que poderia ser considerado como sendo o mote principal da dinâmica do jogo, estando esse mais associado ao cumprimento das missões na sequência em que elas são propostas. É evidente que certas decisões politicamente incorretas tomadas no jogo têm como consequência reações que poderão representar a morte do espectro. Começar um tiroteio, roubar e ou não pagar o pedágio tendem a iniciar uma perseguição policial, além dos casos em que o espectro, ao adotar uma atitude equivocada no trato com traficantes, provoca a ira desses bandidos e acaba sofrendo retaliações.

Durante todo jogo, como *feedback system*, é possível acompanhar a quantidade de energia presente no corpo espectro, evidenciando a necessidade de realizar atividades que façam a energia retornar ao seu nível normal. Comer e cumprir missões são exemplos delas.

Nesse jogo, o espectro exerce grande interferência no ambiente. Ele pode destruir coisas, subir nos carros, tocar e pegar objetos e principalmente interagir com alteridades. É por isso que a percepção dos cenários é fundamental para a sobrevivência de Niko. Dominar a localização de locais relevantes, como seu apartamento e a casa de amigos representa vantagens no cumprimento de missões ou mesmo diante da necessidade de fugir de inimigos e da polícia. Além disso, a semelhança de Liberty City

com Nova York, já citada no início desse tópico, favorece aqueles que conhecem a segunda, uma vez que a disposição dos bairros e ou pontos turísticos tende a servir como referência em momentos em que chegar em determinados lugares com rapidez representa a grande diferença entre a morte de Niko e a conquista do cumprimento de mais uma missão.

Virtualmente todos os elementos visuais da Liberty City do GTA IV são criados de forma esplendorosa; nunca me senti tão transportado para um mundo do *game* do que ao correr pelo Middle Park sob a suave luz alaranjada do amanhecer, ou ao virar à direita na ponte Algonquin Bridge e ver o mar cintilando sob o sol do meio da tarde, ou ao sair de um conjunto habitacional de Hove Beach para os fantasmas úmidos da névoa da manhã. (BISSEL, 2010, p. 170, tradução nossa).¹⁸

Com relação à comunicação entre o espectro e seus companheiros na narrativa, a saber, Roman (primo de Niko), Jacob, Brucie, entre outros, quando não presencial, é feita via celular ou internet. Os números de suas principais alteridades encontram-se gravados em sua lista de contatos, assim como os endereços de e-mail encontram-se em seu provedor e podem ser acessados sempre que Niko adentra uma *lan house*. É por meio de ligações e ou mensagens de celular que Niko recebe as missões que deverão ser cumpridas, mas, conforme já mencionado, não impede que ele reverta essa imposição optando por convidar uma das cinco namoradas para comer cachorro quente de uma barraquinha situada em frente ao Middle Park (em alusão ao Central Park), nas proximidades do Art Museum (referência ao Metropolitan Museum). Através de e-mails ele também pode marcar encontros amorosos.

Ao contrário dos jogos de guerra anteriormente analisados, as sensações físicas simuladas por esse jogo de ação são reservadas ao espectro. Quando Niko apanha ou é alvejado por policiais ou mesmo por bandidos, a sensação de dor é forjada pelo jogo. Niko grita, sangra e sofre, mas o *joystick* nem ao menos treme na mão do jogador, nem mesmo a tela apresenta alguma alteração como recurso de integrar o corpo físico do *gamer* ao sofrimento de seu espectro. O que, somado à atuação em terceira pessoa e à ausência de um final específico, ou melhor, do “senso de propósito” proposto por McGonigal (2011, p. 21) e já discutido no terceiro Capítulo, tende a resultar em uma

¹⁸ Texto original: “Virtually every visual element of GTA IV’s Liberty City is gorgeously realized, and I have never felt more forcefully transported into a gameworld than while running across Liberty City’s Middle Park in orange-sherbet dusk, taking a right turn onto the Algonquin Bridge and seeing the jeweled ocean glisten in the hard light of high afternoon, or slipping out of a Hove Beach tenement into damp phantasms of morning fog.” (BISSEL, 2010, p. 170).

imersão superficial, uma vez que o *gamer* não se sente absorvido completamente pelo jogo e é levado ao cansaço ao experimentar a quantidade expressiva de possibilidades ofertadas pela liberdade característica dessa narrativa.

Entretanto, mesmo superficial, a imersão no *game* em questão continua ao longo dos anos levando jogadores a investirem horas de seus momentos de lazer no livre agenciamento de Niko pelos bairros de Liberty City, sob semelhante e avassaladora ação do tempo real sofrida por *games* mais intensos. A justificativa é proposta por Bissel (2010, p.167), para quem a curiosidade é a “força motriz” da permanência do jogador imersivo no GTA IV. Ele o faz com o simples propósito de por fim em sua inquietude: “O acontece a seguir?”, “O que é isto?”, “E se eu fizer isto?”.¹⁹

Além disso, os “vazios” decorrentes da liberdade da narrativa tendem a se apresentar ao jogador como verdadeiras súplicas de preenchimento:

Os momentos em que mais me identifiquei com Niko não foram durante as frequentes cenas de corte do jogo, que jogam bombas de “significado” e “relevância narrativa” com uma delicadeza nuclear, mas sim enquanto observava suas movimentações pelo mundo de Liberty City e projetava (em Niko) o que eu presumia que ele estaria pensando e sentindo. (Ibid., p. 169, tradução nossa).²⁰

“Assistir” o vagar de Niko pelos cenários, embora não provoque o mesmo efeito intenso de uma apresentação sob visão em primeira pessoa, segundo Bissel, fomenta a projeção de pensamentos do jogador para os “pensamentos” do espectro, numa forma de complementação das lacunas da narrativa. E, nesse ponto, o *game* consegue produzir a comunhão entre ambos polos perceptivos.

4. A imersão nas mutações genéticas de Prototype II

Prototype é um *game* em terceira pessoa produzido pela Activision Publishing, mais precisamente pelo antigo estúdio Radical Games. Possui selo M de censura, é, portanto, destinado a maiores de 17 anos e contém referências a drogas, sangue, violência intensa e uso de termos de baixo calão.

¹⁹ Original em inglês: “The driving force (...) is the gamer’s curiosity: what happens next? What is over here? What if I do this?” Bissel (2010, p. 167),

²⁰ Original em inglês: “The times I identified most with Niko were not during the game’s frequent cut scenes, which drop bombs of “meaning” and “narrative importance” with nuclear delicacy, but rather when I watched him move through the world of Liberty City and projected onto him my own guesses as to what he was thinking and feeling.” (BISEL, 2010, p. 169).

O jogador, sem ter outras opções, agencia as ações realizadas pelo espectro Sargento James Heller. A narrativa tem como pano de fundo a cidade fictícia Nova York Zero devastada por um vírus. Sargento James é um dos infectados que passa a sofrer mutações em seu DNA, desenvolve primeiramente uma força física exarcebada e, na sequência, garras que lhe permitem estraçalhar os inimigos, sejam eles civis, sejam outros infectados, sejam também guardas e cientistas. De acordo com a evolução da atuação do jogador, seu espectro assume outras características, passa a possuir tentáculos capazes de prender e desmembrar inimigos, derrubar helicópteros e parar veículos terrestres. Um dos braços de James Heller também assume opcionalmente a forma de uma lâmina afiada, tornando-se uma arma poderosa, principalmente diante de inimigos próximos ao seu corpo, há também a possibilidade de adquirir punhos de marreta que, quando forçados contra o chão, lançam um raio de espinhos sobre os adversários e destróem veículos blindados, como tanques de guerra. Outra característica ou poder conquistado pelo espectro, que se destaca entre os preferidos pelos *gamers*²¹ são os punhos de chicote. Quando os punhos de James assumem essa forma, ele pode aproximar inimigos e veículos que se encontram distantes e ou cortar tudo que sofre sua ação, nesse bojo devem ser considerados os corpos de inimigos. Tais características acima descritas vão aos poucos compondo partes de uma mandala e precisam ser acionadas a cada momento que o jogador julgue conveniente utilizá-las.

Para manter-se vivo, ou seja, receber como *feedback system* uma barra de energia capaz de sustentá-lo ativo até o final do jogo, o espectro precisa “consumir” alteridades. No *game*, “consumir” diz respeito à absorção do DNA alheio. Quando consome alguém, o espectro tem aumentada sua barra de energia apresentada no alto da tela, além disso, ele assume a forma física daquele que consumiu.

²¹ É prudente lembrar que as análises dos games aqui realizadas têm como base a observação do grupo de jogadores referenciado no início deste Capítulo.



Fig. 11 – Espectro em vias de consumir o inimigo

A pessoa consumida passa a compor um leque de opções que, ao longo do jogo, podem ser bastante úteis ao espectro, pois lhe conferem a capacidade de se passar por outros ao alternar sua aparência inicial de Sargento James com as formas de cientista, militar, civil e até mesmo de outros infectados em estágio avançado (que já se transformaram em monstros), desde que esses tenham sido consumidos ao longo da narrativa.

Esse ponto merece maior relevância nessa abordagem pelo fato de a formação espectral inicial do jogador passar a ser apresentada por outros espectros. A forma de cientista quando assumida por James em certa circunstância, por exemplo, é considerada sua apresentação temporária, uma vez que todas as formas opcionais podem ser adotadas para o cumprimento de determinado objetivo e, depois, James volta a assumir seu lugar como espectro principal. Mesmo o jogador estando ciente de que tanto a forma de cientista quanto qualquer outra componente do leque de formas opcionais são, na verdade, um disfarce de seu corpo assumido ao imergir no *game*, essa dinâmica reserva o que pode ser chamado de nível duplo de apresentação, uma vez que James ao fugir de seu corpo já sintetiza, por si só, a fuga do corpo biológico do *gamer*.

Ao longo do jogo, James recebe uma série de missões. Todas elas, quando assumidas, buscam aproximá-lo daquele que ele julga ser o responsável pelo desenvolvimento e propagação do vírus: Sr. Alex Mercer. O objetivo principal dessa aproximação é a vingança, haja vista o extermínio de sua família.

O jogador precisa constantemente entender o espectro que o presentifica para poder desfrutar de todas as potencialidades adquiridas ao longo do jogo. Trata-se, portanto, da propriocepção do participante, dessa vez, sobre seu corpo espectral mutante.

A boa atuação do jogador também está ligada à percepção aguçada do ambiente do *game*. No Prototype II o cenário, New York Zero, possui muitos elementos que podem ser alterados provocando mudanças significativas ou mesmo insignificantes, dependendo do uso da liberdade que o jogo proporciona ao participante. Caso o jogador, entre a realização de uma missão e outra, resolva destruir alguns objetos, edificações, veículos e ou consumir civis inocentes, poderá fazê-los sem problemas, desde que não seja identificado por nenhum guarda, nem cause alvoroço na multidão. Há também a possibilidade de se arriscar apossando-se de helicópteros militares, invadindo tanques de guerra e trocando tiros com militares, nesse caso, são aumentadas as possibilidades de ele ser alvejado, ou, ao menos, ter de enfrentar grandes perseguições por terra e pelo céu, até que a situação se normalize novamente.

Ao agenciar o Sargento James, o jogador desfruta do aumento da capacidade perceptual resultante da capacidade de planar na alturas e escalar prédios aos saltos. A visão do alto permite ao jogador, apresentado no espectro, conhecer boa parte do cenário, antes mesmo de se aventurar pelos ambientes. Essa parece ser a posição mais prudente para traçar estratégias de invasão aos territórios protegidos por guardas e repleto de cientistas e cobaias, uma vez que tais pontos aumentam o campo perceptual permitindo a identificação de detalhes dos territórios.



Fig. 11 – Espectro do Prototype usando seus poderes para planar

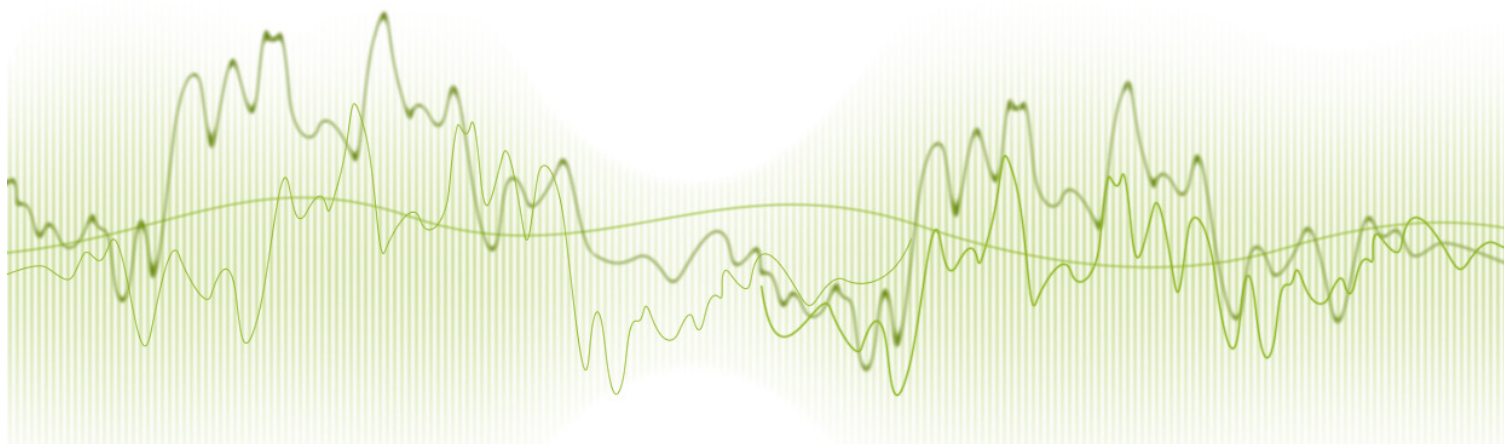
O próprio *game*, ao propor novas missões ao espectro, tende a recomendar ao participante a apreciação da cidade do alto de algum prédio, antes de tomar qualquer outra atitude, pois é nas alturas mais elevadas que o Sargento James faz uso de forma mais eficaz de sua visão de raio X. Utilizando essa competência, o espectro realiza uma espécie de escaneamento de suas alteridades (as quais, nesse caso, não são apresentações de nenhum outro jogor, uma vez que o *game* é jogado no modo história), a fim de detectar os envolvidos na contaminação provocada pelo vírus em questão. Sempre que um culpado é submetido ao exame detalhado conferido pela visão poderosa do Prototype James, seu corpo evidencia-se com aura em cor diferenciada, o que favorece seu extermínio.

A visão de raio X é um sentido potencializado reservado ao espectro. O jogador, embora imersivo e agenciador de James, não consegue sentir-se compartilhando com o espectro esse poder com a mesma intensidade que o faria se o jogo fosse em primeira pessoa.

A visão aguçada de James é também requisitada quando o espectro adentra disfarçado uma determinada zona restrita a fim de invadir o sistema de computadores em busca de informações acerca da contaminação ou matar certo cientista. Nesse último caso, o próprio *game* adverte quanto à necessidade de examinar bem o ambiente, pois o alvo provavelmente está sendo observado por alguém e qualquer tentativa de exterminá-lo pode acionar o sistema de segurança causando muito alarde. O espectro então é obrigado a aguardar o momento de distração dos presentes para atacar.

A decorative graphic in the top left corner consisting of a cloud of small green dots and a thin, irregular green line that extends across the top of the page.

Conclusão



A presente Tese procurou revelar a riqueza da percepção e a sofisticação de seu processo na época de propagação das tecnologias e redes digitais, ao assumir ares de cibercepção. Trouxe à baila o automatismo do hábito que conferiu ao fenômeno perceptivo a impressão de despersonalização e acabou por subestimar sua contribuição para a "concepção da verdade"¹, ordenação, significação e domínio do mundo pelo sujeito perceptivo. Somente o esforço metaperceptivo é capaz de devolver ao fenômeno em questão a sua valia.

O corpo fardo e, ao mesmo tempo, presente constituinte de cada homem foi discutido neste estudo como sendo o próprio homem "dado a si mesmo" (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 8), o que torna o sujeito desde seu nascimento, portanto, incumbido do perpétuo processo de propriocepção. Trata-se de seu primeiro desafio assumido e involuntário.

Interligado aos sentidos, o corpo foi visto como agente e veículo da comunicação com o mundo e os objetos nele dispostos. E, concomitantemente, considerado parte preciosa da realidade herdada e premissa de existência do sujeito.

O mundo é inseparável do sujeito, mas de um sujeito que não é senão projeto do mundo, e o sujeito é inseparável do mundo, mas de um mundo que ele mesmo projeta. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 576).

O mundo, por sua vez, localizado "no fundo do próprio sujeito" (ibid., 2011, p. 575) permitiu, na discussão acerca dessa mescla, a saber, entre sujeito da sensação e mundo sensível, identificar como infundáveis os estímulos daquele que quer ser percebido, questionado, descoberto e, da mesma, forma, os intermináveis inquéritos e busca constante de quem deseja perceber. Se, como foi dito, perceber é exercer poder e apossar-se de algo, os sentidos sincronizados e seus respectivos campos particulares de atuação encontraram no mundo o "campo de todos os campos" (ibid., 2011, p. 470) e passaram a exercer o seu domínio, em analogia perfeita à relação estabelecida entre aquele que dorme e seu sono, proposta por Merleau-Ponty (ibid., p. 285).

¹ A crença na percepção foi discutida a partir dos conceitos de Merleau-Ponty (2011, p. 580): "Não posso pôr em dúvida aquilo que minha presença a mim mesmo me ensina".

Conforme visto, o corpo poderoso e essencial à vida² no que se refere ao contexto do mundo ordinário encontra sua obsolescência na abordagem da cibercepção, mais precisamente a que se processa nas ambiências do ciberespaço. É evidente que a Tese tenha mostrado também os esforços de resistência do corpo biológico refletidos no desenvolvimento de artifícios que o tornam extensivo no espaço virtual, aos moldes do que representa a bengala para percepção do cego. Entretanto, o corpo, quando desprovido de sua integridade, ou melhor, quando "decomposto" (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 578), deixa de ser corpo.

Apesar de possuir estrutura de carne, o sujeito quis desfrutar diferentes mundos compostos de *bites*. Ele assumiu condição de "experimentador" (LUZ, 1993, p. 49) dos fascínios peculiares ao ciberespaço, mas, para isso, precisou assistir ao ressignificar do próprio corpo, agora conformado ao ambiente em questão. Isso pois, o universo deixou de funcionar "na escala do corpo humano" (KERCKHOVE, 2009, p. 196), uma vez que outras formas de existência foram impostas para a nova condição imersiva.

Nessa esteira, a pesquisa discorreu acerca das formações espectrais abundantemente ofertadas na cibercultura, significando a própria morte do corpo físico. A apresentação espectral distribuída, por sua vez, foi apontada como recurso de plataformas virtuais para fazer de um único sujeito capaz de estar presente por diversos modos e simultaneamente.

Entretanto, seja na vida corrente, seja nos ambientes digitais, a marca do solipsismo persiste e foi salientada neste estudo, haja vista a discussão acerca da percepção de alteridades. Grosso modo, um sujeito não consegue idear o Outro como outro sujeito dividindo o mesmo mundo, mas como alguém de menor relevo. Tal solipsismo se fundamenta no emaranhado do corpo sujeito com o mundo, a ponto de desconsiderar a existência de outros corpos que possam com o mundo estabelecer a mesma relação. Apesar dessa troca natural de olhares inferiorizadores, as subjetividades encarnadas ou mesmo nas formas espectrais assumidas traçam um intermundo no qual compartilham suas experiências perceptivas, dialogam e contribuem para a constante construção do mundo objetivo.³

Constitui-se um terreno comum entre outrem e mim, meu pensamento e o seu formam um só tecido, meus ditos e aqueles do interlocutor são reclamados pelo estado da discussão, eles se inserem em uma operação comum da qual nenhum de nós é o criador. Existe ali um ser a dois, e agora outrem não é mais para mim um simples comportamento em meu campo transcendental, aliás, nem eu no seu, nós somos, um para o outro, colaboradores em uma reciprocidade perfeita, nossas perspectivas escorregam uma na outra, nós coexistimos através do mesmo mundo. (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 475).

² A relevância do corpo como ponto de existência do sujeito no mundo real herdado foi discutida na Tese a partir das ideias de Merleau-Ponty (2011, p. 577): "É-me tão essencial ter um corpo".

³ Segundo McGonigal (2011, p. 182), "*There is no reason to ever feel alone in the world – virtual, real or otherwise*".

Com relação ao tempo, a pesquisa partiu da exploração primeira acerca da imersão na cronologia natural e avançou para a imersão no tempo real, fruto da tecnologia. O primeiro investigado, a saber, o tempo que passa, foi entendido como “natural” e único: sem passado, sem presente e sem futuro. Graças à interferência subjetiva do homem com desejo de controlá-lo, ele se transformou no que Merleau-Ponty classifica como “tempo generalizado”. Este ponto de conclusão da Tese permite estabelecer analogia com o segundo, a saber, o tempo real, uma vez que a ação do tempo da tecnologia na cibercultura promove o que se assemelha ao retorno do tempo uno. O tempo real imposto, a bem da verdade, confere à humanidade uma relação hipotética, semelhante a que poderia ter sido vivida caso o homem fosse destituído de sua natureza subjetiva e não mais organizasse o tempo conforme suas experiências. A suspensão do tempo generalizado pelo tempo real age como se realizasse o movimento de retorno ao tempo natural. Entretanto, quando o tempo escapa às tentativas dos sujeitos de controlá-lo, passa a ser dominado pela tecnologia. A herança da temporalidade, visto que o tempo constitui parte dos sujeitos⁴ e ao mesmo tempo estende a eles o sentido de existência, passou a coexistir com a herança típica dos dromoaptos, haja vista a ação violenta do tempo digital.

Este estudo mostrou também a realidade herdada reduzida à mera opção do sujeito que prefere estar imersivo em prazerosos e lúdicos ambientes virtuais, mais precisamente nos *games*, uma vez que esses constituíram as ambiências de interesse da pesquisa.

No que se refere aos *games*, eles foram inicialmente abordados como negócios relevantes para a indústria do entretenimento. Tanto suas produções rigorosas quanto divulgações estrondosas mostraram-se fortes partícipes da engrenagem capitalista, na qual impera a reciclagem constante de títulos, consoles e capital cognitivo equivalente. A migração da lógica da produção própria do tempo do trabalho exerceu impacto grandioso no tempo do lazer, contaminando-o com o que Adorno e Horkheimer (2000, p. 189) chamam de “frustração permanente”, uma vez que o movimento cíclico da engrenagem do consumo nunca promove a verdadeira satisfação, somente a busca constante por ela.

O período de observação da atuação do grupo de *gamers* nos jogos selecionados para análise, a saber, *Modern Warfare II*, *Black Ops II*, *GTA IV*, *Max Payne III* e *Prototype II*, permitiu em primeiro lugar a constatação de que a mera compreensão do *modus operandi* de um determinado jogo não é quesito capaz de habilitar alguém a lidar com a dinâmica do mesmo. Tal qualificação fica a cargo da conquista do hábito motor perceptivo que, em geral, é adquirido na prática contínua do *game*.

⁴ Conforme proposto por Merleau-Ponty (2011, p. 570) e apresentado na Tese, “o sujeito é temporalidade”.

É sabido que os desafios propostos aos jogadores e conseqüentemente as habilidades requeridas para superá-los antecedem os próprios jogos digitais; nascem nos estágios de concepção e desenvolvimento dos mesmos. Nesse sentido, os *games*, especialmente *multiplayers*, cada vez mais têm sido pautados na exigência do raciocínio rápido para a elaboração de estratégias em tempo real, na capacidade de tomar decisões em situações de estresse, na aptidão para liderar equipes, na antecipação de percursos e na necessidade de cooperação entre jogadores para o alcance dos resultados.

Além das habilidades e competências requeridas pelos títulos em particular, o jogador deve ser capaz de, no caso dos jogos de consoles, conhecer as funcionalidades dos vários botões do *joystick* e seus respectivos comandos, a ponto de acioná-los sempre que necessário e sem vacilar, o que reitera a ideia de desenvolvimento do hábito. Nos *games* cujos movimentos na tela são executados em função de gestos do próprio usuário, ou com o auxílio de pequenos instrumentos chamados nesta pesquisa de extensores perceptivos, além da coordenação motora é também requerido ao jogador bons reflexos e agilidade nos movimentos.

De toda forma, a proposição defendida pela Tese foi a da contribuição da condição perceptiva imersiva nos *games* para o desencadeamento de transformações antropológicas. Primeiramente, o estudo ponderou ao reconhecer o perigo da generalização ou superestimação da significação social desses jogos e os considerou como parte de contexto maior, ou seja, produtos da cultura digital. Tal consideração favoreceu o encontro dos pontos congruentes entre as características desse tipo de jogo e as da época em questão, o que permitiu apontar os *games* como emblema da cibercultura. A partir dessa linha de raciocínio foi possível vislumbrar habilidades desenvolvidas nos *games* e transferidas para a vida fora dos cenários digitais; tais aptidões vão muito além da capacidade de “lidar com múltiplas variáveis interagentes”, proposta por Greenfield (1988, p. 98), conforme trouxe à baila o segundo Capítulo da Tese. A vivência imersiva da complexidade dos *games* é útil na formação cognitiva do agente social da cibercultura, uma vez que a época em questão é também considerada complexa justamente pelo acoplamento das tecnologias e redes digitais aos modos de vida ordinários a ponto de incluir ou excluir sujeitos que possuem ou não o domínio de tais tecnologias, e o mesmo pode ser estendido ao entendimento da posse de equipamentos como mídias e consoles próprios para a execução de certos *games*. É o que McGonigal (2011, p. 22) tenciona dizer ao comparar *games* com a realidade herdada e considerar a segunda muito mais fácil que o primeiro, visto que o caráter voluntário dos desafios propostos pelos *games* auxilia os jogadores a fazerem bom uso de suas forças pessoais quando tiverem que enfrentar obstáculos verdadeiros.

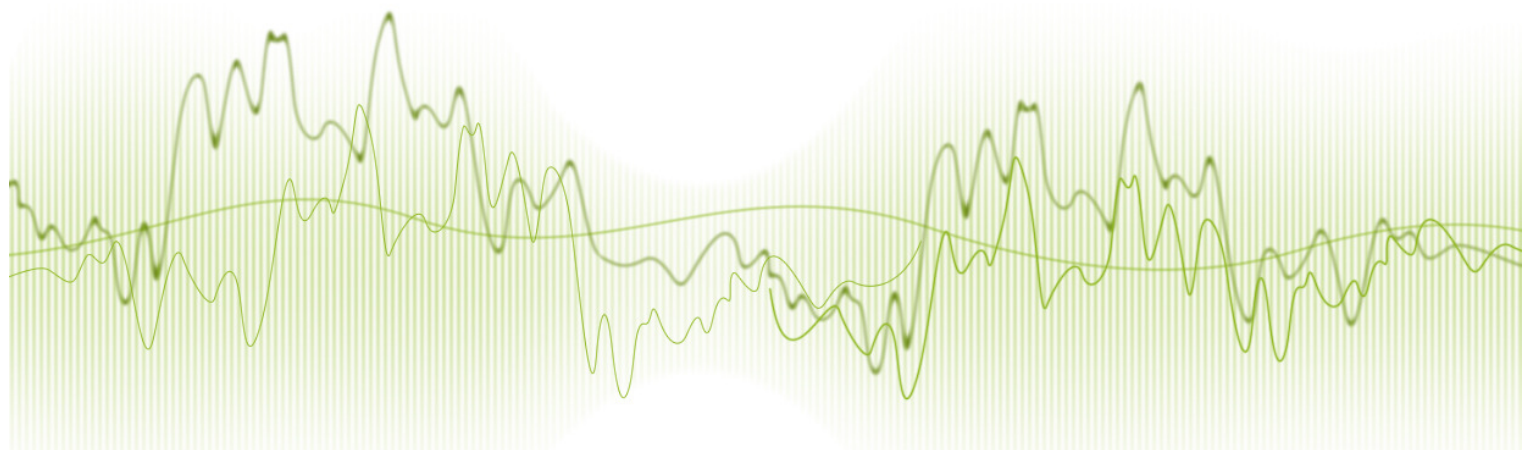
E, de fato, tem-se assistido à cópia de elementos dos *games* por empresas e institutos que buscavam despertar em seus funcionários a mesma gana dos *gamers* para com o jogo; adotados por exércitos na estimulação de recrutas e treinamentos de tropas; e investigados por universidades que perceberam nos jogos digitais uma fonte excelente de informações acerca de sujeitos e época.

Não há como negar o quanto a dinâmica de certos *games* promove a concentração profunda daqueles que por lá aventuram-se, bem como desperta nesses sujeitos a vontade de superação (MCGONIGAL, 2011, p. 269). No entanto, a Tese também revelou acidentes decorrentes da condição imersiva nos *games* como a bunkerização a que se submetem os jogadores conectados e ao mesmo tempo apartados de suas alteridades; o desenvolvimento de patologias associadas à fissura pelo jogo; além de danos acarretados à própria cibercepção, já que esse tipo de imersão exerce limitação do mundo aos cenários ofertados nas narrativas digitais e preferência pelas alteridades espectrais em detrimento das ordinárias. A cibercepção imersiva em *games* também sofre a ação da velocidade em seu ápice (própria de ambientes dessa natureza), fragilizando-se com relação à que se processa fora desse contexto.

Contudo, cada experiência perceptiva no interior de um *game* revela-se como única e sobremaneira empírica. Conforme propôs a Tese, isso se explica pelo fato de o *game* depender da vontade do sujeito submeter-se ao confinamento nesse determinado mundo digital e assumir as condições de existência e de trocas subjetivas por ele impostas, a fim de desfrutar da realidade no contexto desse espaço.

A decorative graphic in the top left corner consisting of a cloud of green particles that tapers to the right, and a green waveform that extends across the top of the page. The waveform is irregular and jagged, resembling a signal or a stylized letter 'A'.

Bibliografía



1. Obras e artigos referenciados

1.1 Livros

ALMEIDA, Danilo Di Manno de. Da imagem tecnológica do corpo às imagens poéticas dos corpos. In: LYRA, Bernadette; GARCIA, Wilton (Org.). **Corpo e imagem**. São Paulo: Arte e Ciência, 2002.

ANTUNES, Ricardo. **Os sentidos do trabalho**: ensaio sobre a afirmação e a negação do trabalho. 5. ed. São Paulo: Boitempo, 2001.

ARAUJO, Yara Rodon Guasque. **Telepresença**: interação e interfaces. São Paulo: EDUC/FAPESP, 2005.

ASCOTT, Roy. A arquitetura da cibercepção. In: LEÃO, Lucia (Org.). **Interlab**: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

AUSTIN, J. L. **Sentido e percepção**. Tradução de Armando Manuel Mora de Oliveira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução de Antônio de Pádua Danese. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BARBOSA, Livia; CAMPBELL, Colin (Org.) **Cultura, consumo e identidade**. Rio de Janeiro: FGV, 2006.

BARROS FILHO, Clóvis de; MARTINO, Luís Mauro de Sá. **O habitus na comunicação**. São Paulo: Paulus, 2003.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Lisboa: Ed. 70, 1980.

BASBAUM, Sérgio Roelaw. **O primado da percepção e suas consequências no ambiente midiático**. Tese de doutorado. Departamento de Comunicação e Semiótica. PUC: São Paulo, 2005. 303 p.

BASTOS, Marcus. Jogar ou não jogar: games em questão. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos *games*. São Paulo: Centage Learning, 2009. p. 147-161.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zorge Zahar, 2001.

_____. **Amor líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Zorge Zahar, 2004.

BENJAMIN, Walter. **Haxixe**. Tradução de Flávio Menezes e Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Brasiliense, 1972.

- BISSELL, Tom. **Extra lives: why video games matter**. New York: Vintage, 2011.
- BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BUSELMEIER, Michael. O entretenimento de massas na esfera do trabalho e do lazer. In: MARCONDES FILHO, Ciro (Org.). **A linguagem da sedução: a conquista das consciências pela fantasia**. São Paulo: Com-Arte, 1985.
- CAMPBELL, Colin. **A ética romântica e o espírito do consumismo moderno**. Rio de Janeiro, Rocco, 2001.
- CARMO, Paulo Sérgio do. **Merleau-Ponty: uma introdução**. São Paulo: EDUC, 2000.
- CHAUI, Marilena. **Experiência do pensamento: ensaios sobre a obra de Merleau-Ponty**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- COUCHOT, Edmond. O tempo real nos dispositivos artísticos. In: LEÃO, Lucia (Org.). **Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- _____. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Tradução de Ana Rey. Porto Alegre: UFRGS, 2003.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Tradução de Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- DOMINGUES, Diana. Ciberestética e a engenharia dos sentidos na Software Art. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (Orgs.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: EDUC, 2008. p. 55-82.
- DUMAZEDIER, Joffre. **A revolução cultural do tempo livre**. Tradução de Luiz Otávio de Lima Camargo. São Paulo: Studio Nobel, 1994.
- _____. **Sociologia empírica do lazer**. Tradução de Silvia Mazza e J. Guinsburg. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- FOUCAULT, Michel. **A hermenêutica do sujeito**. Tradução de Márcio Alves da Fonseca e Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- GIBSON, James Jerome. **The senses considered as perceptual systems**. Boston: Mifflin, 1996.
- GREENFIELD, Patrícia Marks. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames**. Tradução de Cecília Bonamine. São Paulo: Summus, 1988.
- HARVEY, Richard Schiffman. **Sensação e Percepção**. Tradução de Luiz Antonio Forjado Pontes e Stella Machado. 5. ed. Rio de Janeiro: LCT, 2005.
- HILLIS, KEN. **Sensações digitais**. Tradução de Leila Mendes. São Leopoldo: Unisinos, 2004.
- HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação das massas. In: ADORNO et ali., comentários e seleção de Luiz Costa Lima. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000, p. 165-214.

- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura**. São Paulo: Ícone, 2007.
- KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura**: investigando a nova realidade eletrônica. São Paulo: Annablume, 2009.
- KRISTEVA, Julia. **Al comienzo era el amor**: psicoanálisis y Fe. Buenos Aires: Gedisa S. A., 1986.
- LEÃO, Lucia (Org.). **Interlab**: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**: antropologia e sociedade. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas/SP: Papyrus, 2003.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.
- LOPES, Cláudia Ribeiro Monteiro. **Avatar**: corpo virtual como sujeito da sensação. In: CONFIBERCOM – I Congresso Mundial de Comunicação Ibero-Americana. Anais. São Paulo, 2011.
- MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- _____. **Arte e mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Tradução de Bertha Halpern Gurovitz. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.
- MARCONDES FILHO, Ciro. **A linguagem da sedução**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1988.
- MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial**: o homem unidimensional. Tradução de Giasone Rebuá. 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.
- MARX, KALL. **Contribuição à crítica da economia política**. Tradução de Florestan Fernandes. 2. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2008.
- MATURANA, Humberto R.; VARELA, Francisco J. **A árvore do conhecimento**: as bases biológicas da compreensão humana. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: Athena, 2001.
- MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies**: games in culture. London: SAGE Publications, 2008.
- MCGONIGAL, Jane. **Realy is broken**: why games make us better and how they can change the world. London: The Pinguim Press, 2011.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 4. ed. São Paulo: Cultrix, 1974.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. **O homem e a comunicação**: a prosa do mundo. Tradução de Celina Luz. Rio de Janeiro: Bloch Editores S. A., 1974.
- _____. **O olho e o espírito**. Tradução de Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Cosac e Naify, 2004.

_____. **Fenomenologia da percepção**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

MONTAGU, Ashley. **Tocar**: o significado humano da pele. Tradução de Maria Silvia Mourão Netto. 10. ed. São Paulo: Summus. 1988.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

PARENTE, André (Org.). **Imagem máquina**: a era das tecnologias do virtual. Tradução de Rogério Luz. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PEREIRA, Mirna Feitoza. **Games e aprendizagem semiótica**: novas formas de sentir, pensar, conhecer. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (Orgs.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008.

QUÉAU, Philippe. O tempo do virtual. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem máquina**: a era das tecnologias do virtual. Tradução de Rogério Luz. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

RANHEL, João. **O conceito de jogo e os jogos computacionais**. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, p. 3-22.

ROCHA, Cleomar. **O imanente e o inacabado**: entre as dimensões sensível e pragmática da experiência na estética tecnológica. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (Orgs.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **A percepção**: uma teoria semiótica. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1998.

_____. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 2000.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

_____; ARANTES, Priscila (Orgs.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008.

_____; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Centage Learning, 2009.

_____. **Percepção**: fenomenologia, ecologia, semiótica. São Paulo: Centage Learning, 2012.

SFEZ, Lucien. **Crítica da comunicação**. Tradução de Maria Stela Gonçalves e Adail Ubirajara Sobral. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

SIBILIA, Paula. **O homem orgânico**: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.) **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

TAVARES, Roger. Videogames: brinquedos do pós-humano. Tese do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica. São Paulo, 2006. 318 p.

_____. Fundamentos do *game design* para educadores e não especialistas. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Centage Learning, 2009, p. 239-249.

TRIVINHO, Eugênio. **Cyberspace: crítica da nova comunicação**. São Paulo: Biblioteca da ECA/USP, 1999.

_____. **O mal-estar da teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual**. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

_____. **A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada**. São Paulo: Paulus, 2007.

_____ (Org.). **Flagelos e horizontes do mundo em rede: política, estética e pensamento à sombra do pós-humano**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

VERNON, N. D. **Percepção e experiência**. Tradução de Dante Moreira Leite. São Paulo: Perspectiva, 1974.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real**. Tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993 a.

_____. **A inércia polar**. Tradução de Ana Luísa Faria. 2. ed. Lisboa: Dom Quixote, 1993 b.

_____. **A bomba informática**. Tradução de Luciano Vieira Machado. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

_____. **Cibermundo: a política do pior**. Tradução de Francisco Marques. São Paulo: Teorema, 2000.

1.2 Fontes eletrônicas

ARAÚJO, Yara Rondon Guasque. O espaço perceptivo em que interagimos. In: TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO, Edison (Org.). **A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa**. São Paulo : ABCiber ; Instituto Itaú Cultural, 2009. 166 p. – (Coleção ABCiber, v.1). Disponível em: <<http://abciber.org/publicacoes/livro1/textos/os-espacos-perceptivos-nos-quais-interagimos/>>. Acessado em: 10/05/2011>.

BASBAUM, Sérgio Roclaw. **Do ponto de vista ao ponto da experiência**. Disponível em: <<http://acaocultural.ning.com>>. Acesso em: 30 de ago. 2008.

_____. **Percepção digital: Sinestesia, Hiperestesia, Infosensações**. Revista Universitária do audiovisual. v.1, p. 27, 2008. Disponível em: <www.ufscar.br/rua/site/?p=662>. Acessado em: 12 jan. 2012.

DANTAS, Haendel. **O que é gameificação?**. Disponível em: <<http://comunicadores.info/2012/02/27/o-que-e-gameficacao/>>. Acessado em 27 fev. 2012.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. **Estatuto da imagem no século XIX: por uma genealogia da cibercultura contemporânea**. In: Simpósio nacional de pesquisadores em comunicação e cibercultura. Subjetividade, imaginário e percepção em tempos de espetacularização real. Painel, DVD. 26 de setembro de 2006.

_____. **Por uma genealogia da experiência da imersão tecnológica:** percepção e imagem do século XVII ao século XIX. In: TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO, Edilson (Orgs.). *Cibercultura e seu espelho [recurso eletrônico]: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa – Dados eletrônicos.* – São Paulo : ABCiber ; Instituto Itaú Cultural, 2009. 166 p. – (Coleção ABCiber, v.1).

KRUEGER, Ted. **Redefining the humans.** Disponível em: < <http://www.rpi.edu/~krueger/Redef.pdf> >. Acesso em: 28 de mar. 2009.

LOPES, Cláudia Ribeiro Monteiro. **Imagem e Identidade no ciberespaço:** a significação social dos perfis do Orkut. São Paulo, Biblioteca Nadir Gouvêa Kfourri / PUCSP, 2008. Disponível em: < http://www.sapientia.pucsp.br//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=7883>.

_____. **O Homo sacer como acidente da cultura digital.** Disponível em: < <http://www.iamcr2010portugal.com/>>. Acessado em: 20/03/2010.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito no ciberespaço.** Disponível em: < <http://acaocultural.ning.com> >. Acesso em: 04 de set. 2008.

RHEINGOLD, Howard. **The virtual community:** homesteading on the electronic frontier, Nova York: Harper Collins, 1993. Disponível em: < <http://www.rheingold.com/vc/book/>>. Acesso em: 13 jan. 2008.

SETZER, Valdemar W.; DUCKETT, George E. **The risks to children using electronic games.** Disponível em: < <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html>>. Acesso em: 08 de julho de 2012.

TRIVINHO, Eugênio. **Visibilidade mediática e violência transpolítica na cibercultura:** condição atual da repercussão social-histórica do fenômeno glocal na civilização mediática avançada. São Paulo, 2008. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/ data/biblioteca_287.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_287.pdf)>. Acesso em: 05 de mar. 2009.

1.3 Fontes não-acadêmicas

ARRONA, Ben. **Visão geral da Guerra do Golfo.** Disponível em:< <http://translate.google.com.br/translate?hl=pt-BR&langpair=en%7Cpt&u=http://video.about.com/history1900s/Overview-of-Gulf-War.htm>>. Acessado em: 01 de nov. de 2012.

BERNARDES, Júlio. **Pesquisa da FMUSP mostra que exercício reduz a vontade de jogar em jogadores compulsivos.** Disponível em: <<http://www5.usp.br/7317/pesquisa-da-fmusp-mostra-que-exercicio-reduz-vontade-de-jogar-em-jogadores-compulsivos/>>. Acessado em: 09 de março de 2012.

BGS. **Brasil Game Show.** Disponível em:< <http://www.brasilgameshow.com.br/>>. Acesso em: 11/10/2012.

CORDEIRO, Mari. **O estresse no ambiente corporativo**. Disponível em: <<http://www.logweb.com.br/novo/conteudo/artigo/29089/o-estresse-no-ambiente-corporativo>>. Acessado em: 22 de Abril de 2012.

ESRB Ratins guide and definitions. Disponível em: <http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp>. Acesso em: 09 de set. de 2011.

ESTADÃO. **Brasil é segundo país com maior nível de estresse do mundo, mostra pesquisa**. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/saude/brasil-e-segundo-pais-com-maior-nivel-de-estresse-do-mundo-mostra-pesquisa-04102012>>. Acessado em: 10 de out de 2012.

GAMECULTURA. Disponível em: <<http://www.gamecultura.com.br/#axzz1XhghBH49>>. Acesso em: 12/04/2010.

GAMIFICATION. Disponível em: <<https://www.coursera.org/#course/gamification>>. Acesso em 08 de ago. de 2012.

GREGO, Maurício. **Brasileiros preferem jogos de ação, aponta IBOPE**. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/brasileiros-preferem-jogos-de-acao-aponta-ibope>>. Acesso em 10 out. de 2012.

G1 São Paulo Eleições 2012. **Jogo 'Angry Haddad' é tirado do ar após Serra ser acionado na Justiça**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/eleicoes/2012/noticia/2012/10/jogo-angry-haddad-e-tirado-do-ar-apos-serra-ser-acionado-na-justica.html>>. Acesso em: 23/10/2012.

IBOPE Inteligência, Notícias, Internet. **A corporação 2.0 é tema de palestra do IBOPE Inteligência**. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=Internet&docid=2C22F79D3E6630858325740C007D0D97>>. Acesso em: 20 de abril de 2009.

IBOPE Mídia. **Pesquisa inédita do IBOPE Media sobre games revela o perfil dos jogadores de videogame no Brasil**. Disponível em: <<http://www.ibope.com/pt-br/relacionamento/imprensa/releases/Paginas/Pesquisa-in%C3%A9dita-do-IBOPE-Media-sobre-games-revela-o-perfil-dos-jogadores-de-videogame-no-Brasil.aspx>>. Acesso em: 01 de out. de 2012.

INSTITUTO SUPERAR. **Xbox Kinect é utilizado para reabilitação na Fisioterapia**. Disponível em: <<http://blog.institutosuperar.com.br/2011/04/xbox-kinect-e-utilizado-para-reabilitacao-na-fisioterapia>>. Acessado em: 15 de abril de 2011.

KERSHAW, Sarah. Terapias visam viciados na internet nos EUA. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 10 dez. 2005. Especial A2. Mundo.

MEIO-DIGITAL. São Paulo: MSM, n. 7, set./ out. 2008. 90 p.

NA MIRA. **Lançamento de game arrecada mais que Harry Potter.** Disponível em: <<http://imirante.globo.com/namira/noticias/2012/11/16/pagina323779.shtml>>. Acessado em: 16 de nov. de 2012.

NEMES, Ana. **8 jogos criados por empresas automobilísticas.** Disponível em: <<http://tecmundo.com.br/como-fazer/32611-8-jogos-criados-por-empresas-automobilisticas.htm>>. Acessado em 12 de nov. de 2012.

O Estado de São Paulo. Disponível em: <<http://acervo.estadao.com.br/procura/#!/csi/Acervo///2/2011///>>. Acessado em 04 de março de 2012.

OLIVEIRA, Lúcia Helena de Oliveira; PAPAROUNIS, Demétrius. O curto-circuito do organismo: como funciona o prazer humano. **Revista Superinteressante**, São Paulo, 1993. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/ciencia/curto-circuito-orgasmo-como-funciona-prazer-humano-440926.shtml>>. Acesso em: 10 de nov. de 2011.

O que a web está fazendo com a sua cabeça. **W.** São Paulo, n. 118, p. 42-44, maio, 2010.

O vencedor do 2º podcast talent show. Disponível em: <http://youpix.com.br/festival/e-o-vencedor-do-2o-podcast-talent-show-e/>. Acesso em: 05 de julho de 2012.

PRADA, Rodrigo. **Car Tech:** os carros também entram na onda dos aplicativos. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/android/3883-car-tech-os-carros-tambem-entram-na-onda-dos-aplicativos.htm>>. Acesso em: 20 de abril de 2011.

Programa educar na cultura digital. Disponível em: <http://www.gamecultura.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=748:educarede-games&catid=36:games&Itemid=100024#axzz1XhghBH49>. Acesso em: 01/09/2011.

RUMOS 2012: *games* são gênero cultural predominante na arte. Terra. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/brasil/mediaon/noticias/0,,OI6363790-EI21064,00-Rumos+games+sao+genero+cultural+predominante+na+arte.html>>. Acessado em: 7 de dezembro de 2012.

SOUZA, Isa. **A PepsiCo dá um milhão de Angry Birds de pelúcia em promoção.** Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/marketing/noticias/pepsico-da-1-milhao-de-angry-birds-de-pelucia-em-promocao>>. Acesso em: 16 de out. de 2012.



Anexo



Idade: () 18 a 25 () 26 a 30

Sexo: () Masculino () Feminino

Em qual curso que você estuda?

1- Desde quando você joga *online*?

() Menos de um Ano () 1 a 2 Anos () 2 a 3 Anos () Mais de 3 Anos

2- O que o (a) incentivou a começar a jogar?

() Amigos () Curiosidade () Entretenimento () Preencher tempo vago

3- Quantas horas você joga por dia?

() Menos de 1 hora () de 1 a 2 horas () de 2 a 4 Horas () mais de 4 horas

4- Em qual período que você costuma jogar?

() Manhã () Tarde () Noite

5- Com qual frequência você costuma jogar?

() Todos os dias () 1 vez por semana () 2 a 3 vezes por semana

() Mais de 3 vezes por semana () Somente aos finais de semana

6- Quando você está jogando costuma:

() Para para comer () Come durante o jogo

7- Qual desses jogos você mais costuma jogar?

() RuneScape () Grand Chase () Ragnarok () Outro _____

8- Neste jogo você possui um avatar?

() Sim () Não

Caso a resposta seja negativa, pule para a questão 10.

8.1- Existe alguma característica sua reproduzida em seu avatar?

- () Sim
() Não, pois meu game preferido não oferece essa possibilidade
() Não, porque não julguei relevante

8.2- Qual característica sua é reproduzida em seu avatar?

- () Meu avatar possui uma habilidade minha
() Meu avatar tem a minha aparência física
() Meu avatar tem a mesma opção sexual que eu

09 - No total, você possui quantos avatares no mesmo jogo?

() Não possui nenhum avatar () 1 () 2 () 3 () 4 ou mais

Caso a resposta seja 1, pule para a pergunta 10.

9.1 – O jogo lhe permite controlar todos os avatares ao mesmo tempo?

() Sim () Não () Às vezes

10- Por que você escolheu esse jogo?

() Influência de outros jogadores () Simpatizou com a narrativa () Dinâmica do jogo
() Outro: _____

11- Você incentiva outras pessoas a jogar?

() Sim () Não

12- Você possui mais de uma conta no mesmo jogo?

() sim () não

Caso a resposta seja negativa, pule para a questão 13.

12.1– Por que você tem mais de uma conta?

() Para trapacear quando preciso () Para tentar jogadas diferentes
() Para poder mostrar força no jogo () Outro _____

13- Com que tipo de suporte você costuma jogar?

() Computador (Desktop) () Notebook () Celular () Console () Outro

13.1- Você divide com alguém o aparelho eletrônico?

() Sim () Não

14- Em que local você acessa a rede com o intuito de jogar?

() Em casa () Na *lan house* () Na universidade () No trabalho
() Em casa de amigos ou parentes

15- O jogo em rede do qual você participa lhe permite gastar dinheiro real (R\$)?

() Sim () Não

Caso a resposta seja negativa, pule para pergunta 16.

15.1- Você já gastou seu dinheiro comprando as possibilidades oferecidas por algum jogo em rede?

() Sim () Não

15.2 – Qual a principal diferença entre um jogador que investe dinheiro real no jogo e outro que não investe?

() Reconhecimento no Jogo () Facilidade de alcançar objetivos () Status

16- Avalie sua concordância com relação ao seu nível de comprometimento com o jogo *online*:

| | CT | CP | NC/ ND | DP | DT |
|--|----|----|--------|----|----|
| "Na maioria das vezes eu prefiro ficar conectado a um jogo do que enfrentar problemas da vida real" | | | | | |
| "Geralmente eu deixo de cumprir meus compromissos e tarefas para ficar <i>online</i> no jogo" | | | | | |
| "Dedico a maior parte do meu tempo livre ao jogo" | | | | | |
| "Os jogos são para diversão e interação, mas o vício é consequência" | | | | | |
| "O comportamento competitivo assumido na prática dos jogos em rede tem reflexos na vida real" | | | | | |
| CT = Concordo Totalmente CP = Concordo Parcialmente NC/ND = Não concordo, Nem Discordo DP = Discordo Parcialmente | | | | | |

17- Qual a opinião das pessoas sobre seu comportamento no jogo?

- Um desperdício, pois consideram os games como uma coisa de gente desocupada.
- Normal. Percebem como um hobby.
- Doentio. Reconhecem como um vício.
- Atrativo. Sentem-se interessadas em jogar também.

18 -Você consegue dividir seu tempo no jogo com a prática de outra atividade paralela?

- Sim, enquanto jogo consigo realizar outras coisas
- Não, quando estou imerso no jogo me dedico inteiramente a essa prática

19 - Você conseguiria deixar de jogar se alguém lhe pedisse?

- Sim, pois minha relação com os jogos não é de dependência
- Não, pois minha relação com os jogos é de dependência

20- Você já encontrou pessoalmente algum participante que tenha conhecido no ambiente do jogo?

- Sim Não

Caso negativo, pule para a questão 21.

20.1- Quando conheceu tal pessoa, notou alguma semelhança entre ela e seu avatar?

- Sim Não

20.2- Quais foram essas semelhanças?

- Aparência física Vestuário Jeito Outro _____

20.3- Quais os principais assuntos discutidos por vocês?

- Jogo participado Esportes Viagens Outros _____

21 - Você já vivenciou algum momento em que a experiência em jogos o (a) beneficiou?

- sim, em questões sociais, de estudo ou trabalho
- sim, em momentos em que precisei de planejamento e estratégia
- não, nunca me ajudou em nada, eu jogo somente para entretenimento

22 - Como você fica sabendo do lançamento de um novo jogo?

- em sites especializados
- redes sociais
- por outros jogadores *online*

23 - Você participa de algum evento/ comunidade ou reunião com outros jogadores?

- sim não às vezes

24 - Em geral, o que lhe chama mais a atenção em um jogo *online*?

- Interação com outros usuários Personalização do avatar
- Gráficos Desafios oferecidos em jogo