

Título: Encarnações lúdicas no ciberespaço

Autoras: Dra. Nísia Martins do Rosário e Mariana Ramos

Instituição: Universidade do Vale do Rio do Sinos - Unisinos

Resumo:

O presente artigo é parte da pesquisa *Corpos eletrônicos em audiovisualidades midiáticas* e busca apresentar algumas reflexões sobre jogos eletrônicos que usam avatares. O objetivo é entender seus processos de significação, de criação de identidades e de representação no espaço da máquina ou no ciberespaço. O jogo é entendido aqui como uma forma lúdica de relacionar-se com o mundo e também como um procedimento comunicativo capaz de engendrar cenários e percursos em que se realizam estratégias discursivas e trocas simbólicas diversas.

Palavras-chave: jogo de computador, cibercultura, avatar

ENCARNAÇÕES LÚDICAS NO CIBERESPAÇO

Esse artigo é um convite à reflexão sobre elementos lúdicos que habitam a sociedade da informação e que começaram a obter maior espaço de realização justamente com as possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias na sofisticação de, por exemplo, jogos eletrônicos. Certamente não se entende que o lúdico se realize apenas no âmbito do ciberespaço. Ele transpassa diversos estratos sociais, está organizado segundo um plano de operações e funciona como ação potencial de interação, prazer, divertimento. Assim, o jogo não é entendido aqui apenas como o desenvolvimento de partidas. Ele expressa um traço social, atravessa a vida cotidiana, é um dos formatos culturais e comunicacionais que tem deixado marcas nos comportamentos e posturas das sociedades contemporâneas.

O jogo se constitui a partir da busca por divertimento, relaxamento, prazer. Estabelece-se sobre um sistema de regras imperativas, mas precisa da aceitação espontânea do jogador para dele participar. Assim, é um dever dos participantes respeitar tais regras e somente encerrar o jogo quando houver uma vitória ou uma derrota, sendo que abandonar a partida antes do seu término significa aceitar a derrota. O jogo opera sobre alguns fatores

importantes: o limite, a liberdade e a invenção. Para prosseguir jogando, o sujeito deve criar dentro dos limites que lhes são impostos; ter sorte, utilizar o zelo e buscar a vitória, além de calcular os riscos. Mesmo preso a regras, o participante é livre para manifestar sua personalidade.

Para estudar o jogo no ambiente da máquina e no ciberespaço partiu-se dos primeiros passos de uma cartografia sobre o *The Sims*. A partir dessa observação, busca-se articular relações entre o lúdico e as sociedades contemporâneas, bem como estabelecer algumas considerações sobre o jogo, a cultura, a comunicação e a sociedade da informação. É do que trata o próximo item.

Jogo, comunicação e cultura

Depois do longo domínio da lógica, da razão e da ordem, as sociedades – ou tribos – contemporâneas parecem estar articulando o seu processo comunicativo dando preferência aos laços emocionais e, nessa via, o lúdico ganha espaço. O processo que conduz à articulação dos grupos sociais coloca em cena o jogo: “no centro das atividades esportivas (...), está igualmente onipresente na eflorescência e na diversificação dos jogos de sociedade, mas, por um ardil bem compreensível, isso resulta no fato da própria sociedade se tornar jogo” (MAFFESOLI, 1999, p.18). Ele é, portanto, merecedor de espaço e reconhecimento nas representações sociais e midiáticas, vincula-se à ética e à estética num movimento circular que, de acordo com Maffesoli, sempre que passa por momentos em que sua intensidade é diminuída, precisa ser retomado, e a partida, recomeçada.

O fato das sociedades contemporâneas organizarem-se sem considerar mais os macrovalores e as macronarrativas e, sim, comungarem valores minúsculos numa rede complexa de contornos difusos e fluidos, é que parece dar força ao procedimento do jogo nessas mesmas sociedades. Assim, o espaço conquistado pelo afetual, as reconfigurações das relações sociais, a rede de microvalores estabelecida pelas tribos e o narcisismo coletivo (MAFFESOLI, 1999) ajudam a delinear a estética e a ética contemporâneas e, por conseqüência, dão sustentação à comunicação. Da mesma forma que a visão de Maffesoli permite determinar espaços de articulação do jogo no âmbito do social e do ‘cibersocial’, permite, também, vislumbrar espaços de relações entre o jogo e os cenários e percursos da comunicação. Assim, auxilia a entender o jogo como um procedimento comunicativo, tendo

em vista que as representações lúdicas que se têm estabelecido fornecem subsídios às configurações midiáticas.

Além de Maffesoli, dois autores podem auxiliar a entender melhor o jogo na sua relação com a cultura (e também na cibercultura) e com a comunicação. São eles: Huizinga e Caillois.

Huizinga (1996) discute importantes elementos articuladores do jogo ligados à cultura, tais como: a busca por prazer e divertimento; a irracionalidade, a tensão e a incerteza que o acompanham; a excitação advinda dessa prática. Ressalta, também, sua função semiótica – ou seja, sua capacidade de produzir sentidos. A noção de jogo por ele construída é a seguinte:

(...) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’ (HUIZINGA, 1996, p.33).

Parece interessante deixar que essa noção perpassasse aspectos do domínio da internet para que, desde já, seja possível estabelecer algumas relações importantes, mesmo que o autor não tenha dirigido suas colocações a essa mídia. Primeiro, ao ocupar-se do computador e/ou da internet, o espectador está realizando uma ação voluntária, voltada ao entretenimento, à informação, à descontração ou mesmo ao hábito cotidiano de contemplação da tela. Segundo, as regras de compreensão das mensagens – e, portanto, da participação do usuário – são estabelecidas por consensos, adaptações, normas (e não leis). Pode-se dizer, então, que são regras livremente consentidas entre enunciador e enunciatário. Terceiro, também fazem parte do mundo da internet tempo e espaço determinados, mesmo que eles sejam diferenciados dos do cotidiano. É interessante lembrar que essa mídia estabelece um espaço próprio, que coloca em ambientes distintos o(s) enunciador(es), a mensagem, e os enunciatários. Através da tecnologia, entretanto, são articuladas facilidades de integração desses espaços, capazes de se conectarem a um tempo igualmente diferenciado, redefinido e redirecionado. Assim, tais noções de tempo e espaço, associadas às regras do ciberespaço e à participação do jogador, auxiliam a configurar um ‘existir à parte’, permeado por tensões e alegrias.

É certo que o jogo e o lúdico estão intimamente ligados, inclusive na sua origem etimológica¹. A evolução do social, entretanto, “quer progredindo, quer regredindo” – como bem coloca Huizinga (1996, p.54) –, ocultou o elemento lúdico sob uma cultura que absorveu e cristalizou muito mais o saber. A proliferação dos jogos eletrônicos é, sem dúvida, o reflexo

¹ - Huizinga, 1996, p. 41, lembra a origem etimológica das palavras *ludus* e *ludere* que, no latim, cobrem amplamente o significado de jogo. Ele observa, também, que o sentido de *ludere* está ligado à ilusão, simulação.

de uma sociedade que busca libertar-se desse racionalismo e recuperar o lúdico. Enquanto a herança racionalista minimiza a ousadia, o correr riscos, as incertezas e a tensão, a herança lúdica tende a maximizar esses elementos porque é justamente com eles que brinca.

Caillois (1990), que amplia as tratativas sobre esse tema, vê alguns pontos limitantes no pensamento de Huizinga, principalmente no que se refere ao jogo e sua associação com o interesse material. Enquanto Huizinga praticamente descarta a possibilidade do jogo estar associado a interesses materiais (dinheiro), Caillois (1990, p.25) abre espaço em sua obra para esse aspecto. Afinal, para ele, “o jogo é ocasião de gasto total: de tempo, de energia, de engenho, de destreza e muitas vezes de dinheiro”. Muitos jogos, inclusive usam uma representação do dinheiro que não tem o valor do cotidiano, mas que ajuda a determinar as possibilidades do jogador dentro do jogo. Numa sociedade capitalista, entretanto, parece difícil para alguns se abster do valor monetário. Torna-se cada vez mais comum a venda de avatares depois deles terem alcançado uma determinada pontuação. Também parece normal a compra de terrenos virtuais com dinheiro “real”². Desconsiderando-se a estranheza dessa nova relação de compra, é preciso constatar a reconfiguração de valor e da materialidade dos objetos de consumo.

Outro aspecto interessante, destacado por Caillois, é que mistério e simulação são chaves para ativar o jogo – para lançar o desafio –, mas ainda mais importantes são os componentes de ficção e divertimento. Essas são marcas fortes do objeto desse estudo (os jogos eletrônicos) já que a realidade digital permite detalhamento e sofisticação estética na representação dos personagens e dos cenários que compõem esses jogos, oferecendo mais possibilidades à ficção e ao divertimento. Entre as características atribuídas ao jogo, pelo autor, destaca-se também a noção de atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. Pressupõe-se: esses são aspectos facilmente encontrados nas interações entre o sujeito e o computador e entre os sujeitos e outros jogadores do ciberespaço.

Reconfiguração do corpo

Entre as tantas possibilidades de novas formatações de pensamento, de comportamento, de interação trazida pelos jogos eletrônicos, evidencia-se a configuração dos

² - Um jogador do Project Entropia pagou 100 mil dólares por uma estação espacial virtual. Ele quer criar uma série de atrações para esse espaço e cobrar dos seus visitantes recuperando o investimento. No mesmo jogo um jovem de 23 anos comprou uma ilha do tesouro virtual no final de 2004. Pagou 26,5 mil dólares e já recupera seu dinheiro vendendo lotes

avatars. Esses elementos não se constituem como uma inovação total na idéia dos jogos, uma vez que a representação do humano sempre esteve presente, porém em outros formatos que assumiam materialidade – objetos, desenhos e figuras. O que parece ter relevância no uso dos avatares em ambientes digitais é a sofisticação dessa representação em termos de detalhes e as múltiplas possibilidades de ação oferecidas ao jogador.

O significado e origem do termo avatar já é de domínio comum. O termo vem do sânscrito e significa encarnação ou incorporação de um espírito numa forma material. Entre as lendas que contam a estória do avatar está a que o coloca como o meio material de comunicação entre os deuses e os terrestres. Assim, o avatar poderia existir em diversos mundos.

Da forma como o conhecemos na contemporaneidade, ele é a representação virtual (o boneco) que permite a encarnação de uma forma material (o jogador). Nesse sentido, é um composto de elementos técnicos (elétrons, pulsos binários, bits, bytes) e humanos (configuração de formas e de subjetividades). O primeiro se refere ao corpo gráfico que foi criado para representar a figura no jogo eletrônico, assumindo formatos, linhas, cores e movimentos diversos. O outro elemento é aquele que associa características humanas a essa forma gráfica. Assim, o avatar estabelece uma relação íntima entre o orgânico e o eletrônico, que se potencializa pela proposta do jogo – simular, fantasiar. É a inscrição do vivo no não-vivo como afirma Babo (2004).

Nos jogos eletrônicos o corpo físico se representa num corpo virtual que se difere do original de muitas maneiras, mas uma delas é, sem dúvidas, a ausência de órgãos, ou o corpo vazio, conforme menciona Le Breton (2004) e evidencia Stelarc (1997, p.56): “A solução para modificá-lo não pode ser encontrada em sua estrutura interna, ela está simplesmente em sua superfície”. Por outro lado, se a representação da pele é a essência da modificação do avatar, no jogador a pele perde sua função de fronteira/limite do corpo, já que o sujeito passa a existir em, pelo menos, dois mundos, transpondo limites. A noção de corpo cujas fronteiras estão nos limites da pele sofre reconfiguração. É possível existir além e aquém da pele.

O avatar³ torna-se o signo através do qual o jogador vai interagir no jogo; é a representação de uma forma de vida que habita os ambientes digitais, podendo assumir os mais diversos formatos. É esse aspecto (o formato) que parece relevante nos jogos estudados, ligado sobretudo às possibilidades de criação e que, por vezes, parece imitar o divino: o

virtuais.

jogador dá forma e ‘vida’ a famílias, bairros, cidades inteiras. No entanto, a criação não se restringe apenas ao avatar, mas se estende a casas, móveis e outros utensílios. Nesse sentido, Stelarc (1990, p. 53) diz que “o importante não é mais a liberdade de idéias, mas a liberdade de forma”.

A criação do avatar possibilita aos usuários a utilização de diferentes configurações de gêneros, de etnias, de estéticas, de sexualidades, construindo este corpo virtual com personalidades híbridas e/ou fragmentadas, que podem ser constantemente reconstruídas. “Se antes o corpo encarnava o destino da pessoa, a sua identidade intangível, hoje é uma proposição a afirmar e a restaurar permanentemente. Entre o homem e o seu corpo tem lugar um jogo, no duplo sentido da palavra.” (LE BRETON, 2004, p.67)

Com as possibilidades oferecidas pelos jogos eletrônicos para a criação dos personagens virtuais pode-se vislumbrar a configuração de um psico-cibercorpo, já que estão unidos aí elementos da personalidade do avatar (psico) e da forma física (ciber) que, por vezes, lhe permite superar a morte, ressuscitar, passar dias sem comer ou dormir, entre outras características que tornam o corpo biológico obsoleto⁴. Ambos os aspectos (*psico* e *ciber*) do corpo avatar tendem a se constituir como uma extensão das identidades que habitam o jogador. O processo de criação do boneco digital passa, inevitavelmente, pelas representações de sujeitos existentes nos mundos habitados pelo interator, o que remete em grande parte aos estereótipos construídos, as convenções e aos ideais que moldam o imaginário do sujeito. Nesse sentido, pode-se dizer que a rede constitui-se como um *supermercado de identidades* (Bauman, 2001) múltiplas e fragmentadas que são arranjadas pelos sujeitos conforme seus desejos e necessidades de novas experiências e existências. O que se torna interessante é que a constituição de todas essas identidades permite manobras e acomodações. Nesse sentido, a “a internet é uma magnífica instituição da máscara, que multiplica as identidades sem reacear ter de prestar contas”(LE BRETON, 2004, p.73).

Contudo, é preciso considerar o avatar além da sua criação e refletir sobre as formas de atuação do sujeito sobre ele. Sem dúvida, a incorporação do jogador no avatar constitui uma nova relação entre as instâncias física e mental que não pode ser mais dual, como na versão moderna. As instâncias de representação e/ou de encarnação do humano se multiplicam e a relação que se configura é a de um corpo mental que encarna um corpo virtual (avatar), sem poder se desconectar do seu corpo físico (por que isso seria a morte), mas que ao mesmo

³ - Apesar de alguns autores conceituarem diferentemente o avatar e o ator virtual como duas encarnações diferentes, essa noção não será usada aqui.

⁴ - Stelarc (1997) integrado às máquinas é apocalíptico ao falar de um corpo obsoleto.

tempo não pode dominar totalmente o aspecto mental (racional, lógico, subjetivo) do avatar, tendo em vista que este está submetido às regras do jogo. Assim, se poderia pensar em duas matérias diversas (física/biológica e virtual) habitadas por uma mesma forma mental, ao mesmo tempo. Stelarc (1997, p. 58) fala de um corpo dividido que, de certa forma, poderia ligar-se a essa reflexão: “A questão não seria de automatizar um movimento do corpo; mais do que isso, o sistema permitira o deslocamento de uma ação física de um corpo para um outro corpo em outro lugar”. Nesse sentido, ampliando as possibilidades oferecidas pelo jogo digital, “o espaço eletrônico não gera mais somente informações, mas estende e aumenta os parâmetros operacionais do corpo.” (STELARC, 1997, p.55)

Assim, recuperando a etimologia do termo avatar, é possível pensar essa representação como um espectro, um fantasma que, mais que signo de um corpo físico, carrega uma sobreposição de sentidos relativos a incorporação e a encarnação. Babo (2004), referindo-se ao *cyborg*, estabelece uma conexão possível com o avatar: “esse corpo, capaz de tais projeções fantasmáticas, não deixa por isso de *ex-sistir* e de *re-sistir* ao seu destino virtual, estando a ser objeto das mais inacreditáveis incorporações”.

Por outro lado, pode-se considerar o avatar como uma prótese, se essa for entendida como uma potencializadora das faculdades do corpo biológico que pode se dar na exterioridade desse corpo. Esse boneco digital cumpre muitas das atividades que o corpo humano não consegue realizar. Nesse desenho, não é o corpo material do sujeito que absorve a técnica (como na forma mais tradicional do *cyborg*), mas é o sujeito que passa a habitar dois corpos, funcionando um deles como uma prótese, instrumento de potencialização: devir orgânico. Assim, segundo Le Breton (2004) o corpo, no caso o avatar, torna-se prótese de um sujeito em busca de encarnações provisórias.

Categorização do lúdico digital

Caillois (1990) elabora uma classificação para os jogos, delimitando-os em quatro categorias fundamentais: de competição (*Agon*), de sorte (*Alea*), de simulacro (*Mimicry*) e de vertigem (*Ilinx*). Essas categorias, a princípio, são aplicáveis a todos os tipos de jogos, contudo, como o foco desse artigo são os jogos de computador, as relações vão se restringir a eles.

Agon é a categoria da competição e do combate, dividido no tipo cerebral e no tipo muscular. Teoricamente, os adversários devem se confrontar em condições ideais e com igualdade de oportunidades, ao mesmo tempo em que devem primar pela disciplina e

perseverança. O objetivo dos participantes é ver reconhecida a sua excelência. Jogos de força fazem parte do mundo virtual em diferentes propostas, entretanto uma forma diferenciada de enfrentamento é evidente. O tipo muscular só se realiza no mundo virtual pelas operações do tipo cerebral, o qual, no entanto, fica preso em outra dimensão: a do cotidiano (ou a do “real” como preferem alguns).

Evidencia-se nesse formato, pelo menos, duas reconfigurações. A primeira é que o corpo físico (entendido como carne, ossos, músculos, órgãos) não toma parte desse jogo mesmo sendo ele de força, isso parece o reflexo do perfil sedentário e de busca por segurança do mundo contemporâneo. A segunda reconfiguração começa a se realizar nas interações próprias do jogo, mas que são mediadas pelo computador. Além disso, há um novo espaço social constituído e organizado pelo jogo que se concretiza num espaço desmaterializado, composto por imagem nunca vistas, por cenários diversificados, por lugares que podem ser criados e recriados. Tudo isso pode ser conquistado, adquirido, habitado e vivido. O jogo permite existir em uma realidade/espaço paralelo, por tempo indeterminado.

Seguindo a classificação de Caillois, o *Mimicry* se articula sobre a ilusão⁵ temporária, sobre o imaginário, buscando ludibriar o jogador. Essa categoria consiste “na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento” (CAILLOIS, 1990, p.41), o que faz da mímica e do disfarce dois dos seus aspectos fundamentais. Assim, *Mimicry* exige imaginação e interpretação. Essa categoria é fundamental para o interator do jogo digital, já que requer a suspensão da racionalidade e a abdução temporário do mundo biológico, bem como a articulação de outras lógicas. Ora, o avatar é o oferecimento, da tecnologia ao jogador, desse *personagem ilusório* que vai ser encarnado e interpretado e que se oferece, ainda, à criação livre de seus traços físicos e marcas de personalidade. Ele é o meio pelo qual a *mimicry* se realiza e se potencializa.

Construir o avatar ao seu *bel* prazer, entretanto, não garante o controle do jogo, por que esse mesmo cria interditos e não-ditos capazes de entregarem o jogador à sorte ou a *Alea*. Essa é a categoria de jogo (estabelecida por Caillois) situado no lado oposto do *Agon*, pois trata de vencer o destino e não um adversário, portanto, independe das decisões do jogador. Esse, no jogo de *Alea*, conta exclusivamente com a sorte, ou com a benevolência do destino. Os processos de operação de jogos eletrônicos como *The Sims* carrega boa dose de *Alea*. Os jogadores podem ler o manual, e conhecer as regras do jogo, mas isso não é o suficiente para a sua condução e desenvolvimento. Há ações do interator que desencadeiam reações aleatórias

– e que, portanto, não podem ser previstas – da máquina e que impedem a concretização de suas estratégias. Nessa via, como poucos jogadores querem entregar-se a sorte, muitos deles procuram percursos paralelos para conhecer os não-ditos e os interditos do jogo. *The Sims*, por exemplo, tem mais de mil comunidades no Orkut e algumas com mais de 63 mil participantes. Nelas os usuários trocam experiências, contam formas de burlar as opções tradicionais oferecidas pelo jogo, bem como relatam ações inesperadas dos avatares.

Por fim, o jogo do tipo *Ilinx* (Caillois, 1990) é aquela que, por alguns momentos, desestabiliza a percepção, cria um pânico voluptuoso que se impõe à consciência lúcida. Por opção própria, o participante da *Ilinx* busca um atordoamento orgânico e psíquico. Segundo o autor, esse gosto pela vertigem pode estar associado ao gosto, reprimido, pela desordem e pela destruição. Essa categoria é a menos visível nos jogos observados, contudo, as ações escolhidas para os avatares permitem, por vezes, a desestabilização dos seus comportamentos e do próprio jogo.

O que se pode perceber de antemão é que as categorias que mais se evidenciam nesse ambiente do jogo digital são *Agon* e *Mimicry*, reunindo dois tipos de jogos que não tem muitas correlações previstas por Caillois. Entre as combinações de categorias propostas pelo autor, as que têm mais força na cultura são, por um lado, *Agon* e *Alea* e, por outro, *Mimicry* e *Ilinx*. A primeira delas perpassa diversos âmbitos das relações dos sujeitos, desde os profissionais, os sociais, os econômicos, os intelectuais, até os pessoais e, muitas vezes, conduz às relações afetivas. Essa combinação, entretanto, por suas próprias características, tende a restringir a vida ao mérito e/ou à sorte e, por isso mesmo, reflete uma dualidade de opções – a qual retrata, também, a dualidade da sociedade nos últimos séculos. O segundo tipo de combinação – *Mimicry* e *Ilinx* –, para Caillois, é o que explica melhor os mecanismos da própria cultura, entretanto, tende a ser renegado nas sociedades que se pretendem civilizadas e estão aliadas ao progresso e à razão.

A articulação de *Agon* e *Mimicry* que se estabelece nos jogos eletrônicos reorganiza os elementos que adquirirão força no âmbito da cultura e do social evidenciando o mérito e a inteligência por um lado e, por outro, o afetual e a simulação. As reflexões do autor sobre as combinações de categorias permite vislumbrar um espaço mais amplo para a representação do jogo numa via de racionalidade, objetividade, progresso e produção associada a ficção, a diversão e a distração.

⁵ - É interessante lembrar que Huizinga, ao trabalhar a noção do lúdico e sua origem etimológica, remete à ilusão através de *in-ludio* e de *ludere*.

Estratégias digitais

Não é possível refletir sobre esse e outros jogos digitais sem considerar a estratégia da diversão como cenário fundamental e ativador das interações lúdicas. *Divertir* implica o ato de brincar, tornar prazeroso, ficar eufórico, fazer rir e, até mesmo, fazer mudar de direção. Isso determina que o jogador busque, antes de tudo, o divertimento – seja nas categorias de *Agon*, *Alea*, *Mimicry* ou *Ilinx*. Por outras palavras, o sujeito visa ao prazer, através da brincadeira e da ilusão, ou seja, através da possibilidade de não usar apenas a racionalidade. Nesse processo, o corpo avatar funciona como elemento de expressão, de percepção, de sensação e de construção de sentidos de divertimento que se realizam no jogador. Assim, o prazer, a brincadeira e a irracionalidade formam o conjunto de traços engendradores da estratégia do divertimento que, ao inserir-se no jogo, tende a assumir formas consensuais de significação.

Por outro lado, o jogo só funciona quando dois ou mais parceiros (sujeito/máquina, sujeito/sujeito) colocam as suas competências em ação, mostrando suas habilidades, seus conhecimentos, sua experiência, numa atividade que envolve tanto a busca da vitória quanto a continuidade da partida. Levando em conta que o procedimento do jogo exige o convencimento – e não a obrigação – dos parceiros para dele participarem, pode-se vislumbrar, também, duas possibilidades de jogos com vistas à comunicação que implicam na estratégia do convencimento. Primeiro, os que buscam exclusivamente a vitória e estruturam-se sobre o ‘*com-vencer*’ para finalizar a partida e levar o interlocutor a aceitar a ‘derrota’, reconhecer a vitória e partilhar do triunfo do ganhador. É o que pode acontecer nos processos argumentativos, os quais, tendem a configurar-se em jornais, debates, documentários, entre outros. Há, não obstante, os jogos cuja finalidade é a busca de uma continuidade indeterminada, que não prevê vitória ou derrota, não busca ‘*com-vencer*’ para finalizar a partida, mas para permanecer nela. Parece ser essa, pois, a fórmula adotada por vários jogos de computador que sobrepõem à estrutura tradicional do jogo o seu desdobramento em novas etapas, em cenários paralelos, em diversificados tipos de interação entre avatares. Assim, eles reinventam a seqüencialidade da partida que nunca será finalizada. Com Baudrillard (1991) é possível prever que uma forma de jogo como essa opõe-se à produção, sendo capaz de extrapolar o sentido organizado pela razão e situar sua lógica no interior do próprio jogo – no jogar e não na vitória.

Tal atividade encaminha os participantes e/ou os espectadores do jogo a um desafio: de interagir, de ‘com-vencer’, de criar sentidos, de gastar (tempo, energia, destreza, dinheiro). No desenvolvimento dessas ações, é provável que se gerem, entre os jogadores, tensão, emoção e insegurança. Esses estados de espírito têm a função, sobretudo, de sustentar o interesse pelo jogo e fazer participar. O jogo *The Sims 2* é um dos que tem como finalidade a continuidade indeterminada e, nesse sentido busca *com-vencer* para permanecer na partida, usa como motivação a criação e condução da vida dos personagens e a pseudo-onipotência dos jogadores. Desenvolvido pelo designer Will Wright, ele é um jogo de estratégia que simula o plano doméstico e nas suas extensões simula a universidade, o plano dos negócios, e a ‘balada’. Nele, o jogador cria e controla a vida de seres virtuais, chamados *Sims*. Os personagens (avatars criados pelos interatores) são definidos não só por características físicas, como sexo, idade, cor, traços do rosto, formas do corpo e figurino, mas também quanto a características psicológicas, como estado de humor, personalidade (extrovertidos, ativos, brincalhões, agradáveis ou não). O usuário coordena também seus relacionamentos com outros personagens, suas habilidades, competências profissionais, motivações, necessidade, desejos e até seus signos (de acordo com o signo do personagem virtual o temperamento muda). Além dos personagens, o interator poderá construir e decorar as casa onde seus *sims* vão morar, comprando mesas, sofás, camas, móveis de cozinha, e outros. Apesar de oferecer ao usuário muitas potencialidade de ação no jogo, nem tudo está em suas mãos. Há jogadas que não podem ser controladas e/ou realizadas. Por exemplo, se são permitidas relações homossexuais e inter-raciais, não são permitidas relações amorosas entre avatares adolescentes e adultos e mais velhos. O *The Sims* não tem apenas regras, tem também moral, ética e até punição: se uma criança é maltratada, uma assistente social vem à casa virtual tomar satisfações. Em boa parte tenta reproduzir a vida cotidiana, com limites, interações e reações. Por outro lado, permite experimentar, traçar determinados percursos e começar tudo de novo com outra família se o enredo não estiver agradando. Insere, também, o imaginário extra-terrestre com abduções que deixam os homens grávidos e as mulheres chateadas. Com todas essas possibilidades, muitos interatores torna-se viciados no jogo, e é evidente o *com-vencimento* para nele permanecer.

Considerações finais

As reconfigurações inseridas pelos jogos digitais no domínio do corpo trazem novas possibilidades aos processos de significação e, talvez, a afirmação de Le Breton (2004, p. 68)

possa auxiliar a explicitar o que há nas experimentações corporais vividas através dos jogos virtuais: “é necessário colocar-se fora de si para se tornar si mesmo”. Isso é também o reflexo da sociedade contemporânea da informação em que os limites e as atuações dos atores sociais são resignificados pela tecnologia. Se a tecnologia afeta os formatos culturais, a recíproca é verdadeira: os sentidos desse corpo eletrônico se constituem ainda a partir de identidades e alteridades sociais. Além de tudo, há um aspecto subjetivo que se sobressai nesses processos de mudança porque passa a contemporaneidade e que vem deixar em evidência traços do ego que antes não eram visíveis ou visibilizáveis, retratando duplicidades, multiplicidade e diversidades. Isso só ocorre por que a “antiga sacralidade do corpo está decrépita, tendo deixado de ser a inflexível raiz identitária de uma história pessoal para passar a ser uma forma a retocar incansavelmente, ao sabor dos dias”(LE BRETON, 2004, p.68).

Nesse contexto identidade e alteridade se encontram e se multiplicam:

Assim, o mesmo corpo que torna os homens iguais e membros da mesma espécie também os torna diferentes e não há nisso qualquer paradoxo, porque a igualdade e a diferenciação são dois aspectos de uma mesma questão. Na medida em que a igualdade é tomada como critério, é possível perceber a diferenciação e vice-versa (DAOLIO, 1995, p. 80).

Com base nisso, é possível afirmar que o domínio corporal que se articula na relação entre ciberespaço e espaço cotidiano constitui-se, *a priori*, em uma rede de sentidos formada sobre convenções articuladas em diversos campos – social, econômico, político, ético, filosófico, religioso, cibernético – e, ao mesmo tempo, sobre necessidades, anseios, desejos, posicionamentos, fantasias, tensões e distensões particulares dos sujeitos.

É justamente no ambiente virtual que parece ser possível encontrar as referências para as multiplicidades corpóreas e, assim, os devires sujeitos, mas é também nele que pode se fortalecer o corpo do idêntico, aquele corpo que constrói seus significados a partir de valores, de normas, de estéticas estabelecidas socialmente. Nos jogos virtuais, entretanto, o corpo do idêntico parece ser, na verdade, o corpo do *Outro*, o corpo do ideal de ego, que busca novas configurações infundavelmente. Mas é, também, nessa mesma via que se pode entender a existência da alteridade, do estranho⁶, do *freak*⁷, do estrangeiro⁸.

É certo que tanto a identidade quanto a alteridade nos níveis de realidade cotidiana e digital são produtos de uma projeção modelar estabelecida culturalmente. No processo de assemelhação e/ou de diferenciação, o sujeito parece buscar a segurança ao expressar-se, ou

⁶ - Com base em Freud, 1980. *O estranho*.

⁷ - Na visão de Tucherman, 1999.

seja, a efetividade da comunicação. Nesse sentido, não é possível ignorar que o mundo contemporâneo e as formas de comunicação que ele assume tem colocado em cena uma variedade bastante grande de representações de sujeitos, constituídos sobre várias ordens de signos e que, muitas vezes, fogem dos padrões estéticos e éticos até então vigentes. Esse fato parece alargar as possibilidades de escolhas sobre os recursos expressivos que vão construir os textos corporais e, portanto, impor maior diversidade aos padrões aceitos. Ao mesmo tempo, torna esses modelos fluidos e passageiros, de rápida substituição. Identidades e alteridades, sem dúvida, andam juntas, sendo que, muitas vezes, uma se transforma na outra. Por isso mesmo, talvez Maffesoli (1999) tenha razão ao propor uma ‘lógica da identificação’⁹ em substituição à alternativa moderna da ‘lógica da identidade’.

É importante lembrar, contudo, que a existência da identidade só ocorre em função de, paralelamente a ela, caminhar a alteridade. É ainda na dessemelhança que fica garantida a noção que o indivíduo carrega acerca de seu corpo no espaço e no tempo. Por outras palavras, o corpo da diferença não traz impresso os principais traços do padrão adotado, mas, ao mesmo tempo, “faz parte do processo de classificação do idêntico, participando das teias de significação que determinam a identidade” (TUCHERNAN, 1999, p.107). O estranho seria, então, para Bauman (1998, p.27), o sujeito que “não se encaixa no mapa cognitivo, moral ou estético do mundo”. O meio digital de jogos eletrônicos oferece espaço para essas criações que não se encaixam no “mapa cognitivo, moral ou estético do mundo”, vale pensar, entretanto, até que ponto essas representações são um devir da humanidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BABO, Maria Augusta. Do corpo protésico ao corpo híbrido. *Revista de Comunicação e linguagens* – Corpo, técnica, subjetividade. N.33, jan/2004. p.25-35.
- BAUDRILLARD, Jean. *Da sedução*. Campinas: Papirus, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens – a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- DAOLIO, Jocimar. *Da Cultura do Corpo*. Campinas: Papirus, 1995.

⁸ - Segundo Kristeva, 1994.

⁹ - A lógica da identificação “põe em cena ‘pessoas’ de máscaras variáveis, que são tributárias do ou dos sistemas emblemáticos com que se identificam (...) o objeto têm pouca importância, o que é essencial é o ambiente mágico que ele agrega, a adesão que suscita.” (MAFFESOLI, 1999, p.19). Para o autor, à reflexão acadêmica não cabe julgar o processo, mas, sim, descrevê-lo e encontrar suas lógicas, entre as quais poderia estar o lúdico.

FREUD, Sigmund. O estranho. IN: _____. *Obras completas*. vol XVII, 1917-1919 . Rio de Janeiro: Imago, 1980. p. 275-322.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1996. 243 p.

KRISTEVA, Julia. *Estrangeiros para nós mesmos*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

LE BRETON, David. O corpo enquanto acessório da presença – notas sobre a obsolescência do homem. *Revista de Comunicação e linguagens – Corpo, técnica, subjetividade*. N.33, jan/2004. p. 67 -81.

MAFFESOLI, Michel. *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 1999.

STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias; a protética, a robótica e a existência remota. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora da Unesp, 1997.

TUCHERMAN, Ieda. *Breve história do corpo e de seus monstros*. Lisboa: Veja, 1999.