

## Para Entender a Propriopercepção fora e dentro do *Game*<sup>1</sup>

Cláudia Ribeiro Monteiro Lopes<sup>2</sup>

### Resumo

O seguinte artigo versa sobre o fenômeno da propriopercepção. Para efeito de estudo, a propriopercepção é entendida como a percepção do corpo próprio e, conseqüentemente, compreende a própria noção da existência do sujeito no mundo. O corpo do outro também está no bojo da discussão, à medida que põe em evidência a natureza do solipisismo humano. O estudo da propriopercepção ordinária é convertido para os limites dos ambientes lúdicos interativos e, com isso, a preocupação passa a recair sob a autopercepção do corpo espectral assumido por jogadores imersivos. Para tanto, o *game* Prototype II é analisado ressaltando a relevância da compreensão dos espectros e suas potencialidades para o domínio dos espaços (mundos) ofertados por tais jogos digitais.

### Palavras-chave

propriopercepção; percepção; *games*; corpo; cibercultura

### Corpo e percepção

O entendimento do homem pelo viés dualista da composição corpo e alma persegue o estudo da temática em questão desde a Grécia Antiga. Tal entendimento 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.

<sup>1</sup> Artigo apresentado no Eixo 5 – Entretenimento Digital do VII Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura realizado de 20 a 22 de novembro de 2013.

<sup>2</sup> Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica - PUC/SP, Professora do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Nove de Julho – UNINOVE; realiza pesquisas na área dos *games* e Ciberultura.

Nos estudos acerca da percepção, Merleau-Ponty manifesta-se contrário a esse pensamento cartesiano. O autor propõe 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 esse 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 construímos 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 sensação.<sup>3</sup> 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 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. Seguindo essa lógica, a percepção se dá a partir do nascimento, antes desse momento não é possível conceber a 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 propriocepção, 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,

<sup>3</sup> Para Merleau-Ponty (2011), o corpo é o próprio sujeito da percepção.

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.<sup>4</sup>

### **Corpo versus objeto**

É grande a capacidade expressiva de um corpo (SANTAELLA, 2012) e tamanha é sua significação, que ele não pode ser percebido 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.

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).

<sup>4</sup> “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).

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 artigo, 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.

Dessa forma, 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, e do 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.

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.<sup>5</sup>

A citação de Merleau-Ponty traz à baila uma questão relevante e oportuna tanto para dar continuidade à compreensão dos corpos (corpo próprio e corpo do outro), quanto para o resgate do esforço de diferenciação entre o corpo e objeto, apresentado no início deste tópico. Trata-se da morte.

<sup>5</sup> A forma como uma criança percebe sua alteridade é diferente da 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).



A morte precisa ser entendida como parte inexorável do processo proprioperceptivo. Isso pois, de acordo com Heidegger (2012, p. 645), “o ponto final do ser-no-mundo é a morte”. Final compreendido como “não há mais”; é o acabar, o deixar de ser. Assim como o nascimento, a morte é uma experiência do corpo que não faz parte das lembranças do ser e sobremaneira intransferível, como todas as demais experiências vividas pelo sujeito em sua relação com o mundo que o constitui: “Ninguém pode tomar de um outro o seu morrer”. (Ibid., p. 663). Nessa esteira, a morte do corpo, fenômeno existencial particular, apesar de provocar a derrocada do corpo de suas funções de sujeito, ainda assim não o reduz à condição de objeto. O cadáver recebe das alteridades a veneração, o luto, por ter alcançado seu fim.

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.<sup>6</sup> 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).

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, o que contrasta com a segunda, a saber, a espacialidade dos objetos, uma vez que essa não resulta em perspectiva para nenhum corpo ou objeto<sup>7</sup> e, só existe em decorrência da primeira.

<sup>6</sup> Nesta análise não são compreendidos os grupos pansexuais, haja vista seus integrantes encontrarem prazer em qualquer objeto.

<sup>7</sup> 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 escrivaniha 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

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.<sup>8</sup>

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 Virilio (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

---

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?”.

<sup>8</sup> Conforme Virilio (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 omnipotência. Já nada tem a ver com a democracia, é uma tirania”.

digitais: “Doravante, tudo acontece sem que seja necessário partir” (ibid., p. 38). A esse fenômeno Virilio (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).

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.<sup>9</sup> 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 em decorrência da experiência perceptiva. Nessa esteira, Hills (2004) atribuiu ao movimento o entendimento do significado de espaço. Graças à capacidade de movimentar-se, o sujeito pode explorar melhor seu mundo.<sup>10</sup>

Nesse ponto, sem a pretensão de esgotar as diferenças entre objeto e corpo, o artigo se aproximará mais de seu objetivo principal: investigar a propriocepção nos *games*. Entretanto, antes disso é preciso discutir sobre o modo como o corpo passou a ser percebido na época ciber-cultural, haja vista ser o *game* um produto emblema deste período.<sup>11</sup>

<sup>9</sup> 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”.

<sup>10</sup> 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.

<sup>11</sup> Na Tese “Comunicação e percepção no ciberespaço: um estudo sobre a experiência de imersão em ambientes lúdicos interativos, apresentada à PUC/SP em 2013, de mesma autoria deste artigo, fôlego maior é destinado à abordagem dos *games* como emblemas da ciber-cultura.



## Estatuto do corpo físico no ciberespaço

A discussão realizada no tópico anterior evidenciou a inseparabilidade existente entre corpo e o sujeito. Corpo e sujeito formam uma unidade 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” (VIRILIO, 1993a, p. 104).

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 é chamada de propriocepção, 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 corpo foi apresentado como 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.<sup>12</sup>

Outras vertentes de pesquisas discordam da afirmação da morte corpórea 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 sensorio-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

<sup>12</sup> Em estudo anterior, apresentado em nível de Mestrado, ano 2008, intitulado “Imagem e identidade ciberespaço: a significação social dos perfis do Orkut”, sob orientação do Prof. Dr. Eugênio Trivinho, foi elaborado um Capítulo dedicado à promiscuidade identitária no espaço virtual.

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. Nesse sentido, 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 espectro<sup>13</sup> 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 espectro 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

<sup>13</sup> O termo “espectro” é utilizado com referência ao corpo virtual. É adotado por Trivinho (2007, p. 343), numa releitura de Guillaume, e “Teléspectres”, de 1982. “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).

música da plataforma, mas o que está em pauta é a performance do próprio corpo ao executar os movimentos.

Dando continuidade aos exemplos aqui apresentados, baseados em *games*, o próximo tópico trará a análise da propriocepção no Prototype II, jogo selecionado em razão da capacidade de ilustrar assertivamente aspectos acerca desse fenômeno, conforme proposta do artigo.

### A propriocepção do sargento James Heller, em Prototype II

Em geral, imerso em um *game* o jogador passa a habitar uma forma de existência virtual, personagem relevante na narrativa. Agenciar esse novo corpo é premissa básica para a existência na dinâmica do jogo, o que impossibilita que o corpo espectral<sup>14</sup> assumido seja visto com simples suporte virtual do que é ordinário, mas, ao contrário, seja reconhecido como o responsável pela apresentação do jogador. Segundo Trivinho:

“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).

Dessa forma, ao adentrar o *game* Prototype II<sup>15</sup>, o jogador é apresentado pelo espectro sargento James Heller, habitante da cidade de New York Zone. O espectro é um homem negro, de estatura mediana, musculoso que, quando infectado por um vírus, passou a sofrer mutações em seu DNA. A percepção das características desse corpo, aos moldes do que acontece com um corpo físico, garante as noções espaciais, como tamanho de monstros infectados que precisam ser combatidos e proximidade de helicópteros da polícia que visam o extermínio do espectro.

James é movido pela ânsia de vingança pela morte de sua família. Seu corpo precisa ser entendido pelo jogador que o agencia como a principal arma, e a propriocepção, assim como a que se processa no mundo real herdado de tradição

<sup>14</sup> Espectros são, em certa medida, as unidades sógnicas irredutíveis desse cenário. Assumem a forma de fluxo sonoro e/ou textual, imagem, codinome etc. – amiúde, signos mesclados (TRIVINHO, 2007, p. 343).

<sup>15</sup> Prototype II 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.

histórica, deve ser constante, pois são muitas as transformações na estrutura do espectro ao longo da narrativa.

Primeiramente James desenvolve força física exacerbada que lhe permite levantar até mesmo tanques de guerra. Na sequência, o corpo passa a possuir garras que lhe permitem estraçalhar os inimigos, sejam eles civis, sejam outros infectados, sejam também guardas e cientistas possivelmente envolvidos com as causas da epidemia. De acordo com a evolução da atuação do jogador, o 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 por vezes indestrutível, 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 destroem veículos blindados, como tanques de guerra. Outra característica ou poder conquistado pelo corpo espectral 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 partir ao meio 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.

Também como parte do processo de autopercepção do jogador no corpo de James Heller, está a necessidade de mensuração da quantidade de energia existente, a fim de julgá-la como capaz ou não de sustentá-lo ativo até o final do jogo. Para aumentar tal nível de energia, que pode ser visualizado em uma corriqueira “barra de energia”, comum em muitos *games*, e manter-se vivo, o espectro precisa “consumir” alteridades. No *game*, “consumir” diz respeito à absorção do DNA alheio. Quando consome alguém, o espectro além de aumentar sua barra de energia disposta no alto da tela, assume a forma física daquele que consumiu. 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. O jogador está 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*. Da mesma forma, tal nível duplo implica na necessidade de propriocepção dos diferentes corpos assumidos. A mutação, por tanto, torna ainda mais complexo o ato de existir em *games* dessa natureza.

Na continuidade da propriocepção do espectro, o agenciador depara-se com a capacidade de James plainar nas alturas e escalar prédios aos saltos. O que reitera a relevância da motricidade do corpo no que se refere à sua noção de existência e domínio do mundo. O fato de James não depender de seu deslocamento por terra, o permite fugir de inimigos com maior velocidade e chegar antes aos locais traçados nas missões impostas pela narrativa.

Da mesma forma, a posição privilegiada garantida pelo corpo localizado no alto dos prédios 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.

A morte de James está relacionada à já relatada possibilidade de queda da barra de energia, que ocorre em geral quando o espectro é ostensivamente alvejado por tiros ou quando acaba perdendo a luta contra um monstro. Nesses casos, a morte não significa o

fim do jogo, uma vez que o mesmo se aproxima bastante das características dos metaversos e oferece ao jogador a liberdade de adiamento no cumprimento das missões. Cada vez que James Heller morre, obriga o jogador a refazer a missão que falhou, na tentativa de obter maior êxito da próxima vez.

### Referências bibliográficas

COUCHOT, E. (2003). *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Tradução de Ana Rey. Porto Alegre: UFRGS.

HEIDEGGER, Martin. (2012). *Ser e tempo*. Tradução de Fausto Castilho. Campinas, SP: Unicamp; Petrópolis, RJ: Vozes.

HILLIS, K. (2004). *Sensações digitais*. Tradução de Leila Mendes. São Leopoldo: Unisinos.

KRISTEVA, J. (1986). *Al comienzo era el amor: psicoanálisis y Fe*. Buenos Aires: Gedisa S. A.

LE BRETON, D. (2003). *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas/SP: Papyrus, 2003.

LOPES, C. R. M. (2008). *Imagem e Identidade no ciberespaço: a significação social dos perfis do Orkut*. São Paulo, Biblioteca Nadir Gouvêa Kfoury / PUCSP. Disponível em: <[http://www.sapientia.pucsp.br//tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=7883](http://www.sapientia.pucsp.br//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=7883)>.

MERLEAU-PONTY, M. (2011). *Fenomenologia da percepção*. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes.

OLIVEIRA, L. H. de O. & Papparounis, D. (1993). O curto-circuito do organismo: como funciona o prazer humano. *Revista Superinteressante*, São Paulo. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/ciencia/curto-circuito-orgasmo-como-funcionaprazer-humano-440926.shtml>>. Acesso em: 10 de nov. de 2011.

SANTAELLA, L. (2004). *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus.

TRIVINHO, E. (2007). *A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada*. São Paulo: Paulus.

VIRILIO, P. (1993 a). *O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real*. Tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34.

\_\_\_\_\_. (1993 b). *A inércia polar*. Tradução de Ana Luísa Faria. 2. ed. Lisboa: Dom Quixote.