

ANÁLISE DA CIBERCULTURA: DIALÉTICA DO CORPO REAL E VIRTUAL NA CONSTRUÇÃO DE UM NOVO “EU”

2013

Rafael Esteves Rodrigues Pereira
Acadêmico de Psicologia da Universidade Federal da Grande Dourados (Brasil)
Licenciatura e Formação de Psicólogos/as

E-mail:
ariererp@hotmail.com

RESUMO

O texto aborda a influência das novas tecnologias (computador, internet, jogos online que simulam a vida real) na construção da subjetividade dos indivíduos e os efeitos que podem causar em suas vidas, questionando seu lado positivo e negativo e possíveis consequências. A discussão do anonimato nas redes, dos preconceitos sociais, da inclusão e da comunicação de duas vias do corpo “real” e esse novo corpo criado por essas práticas intitulado de “virtual”.

Palavras-chave: Corporeidade, virtualidade, cibercultura, subjetividade

INTRODUÇÃO

Segundo Baldanza (2006) devido às novas tecnologias de informação e comunicação, é avito pensar o corpo como era visto há séculos atrás, em razão das tecnologias que promoveram a comunicação à distância, seja pela escrita, o telefone até atualmente a internet. Dessa forma, não é mais preciso estar face a face para interagir com outras pessoas e assim socializar com elas, alterando diretamente as representações e significações do corpo.

Esse fenômeno de novas tecnologias de informação e comunicação é denominado por Cruz Junior, Silva (2010), de (TICs) que inauguram novos instrumentos capazes de mediar a relação

mundo-sujeito e uma nova dimensão digital intitulado de ciberespaço, nomeado por outros de rede, onde reforçando o discurso de Baldanza (2006), introduz uma nova modalidade de cultura, a cibercultura, que permeada pelos novos recursos tecnológicos, possibilita as relações intra e interpessoais.

Autores como Jean-François Lytoard (1996), citado por Axt, Schuch (2001), Levy (1999), Le Breton (2003), citado por Baldanza (2006), apresentam em seus textos nomeações diferentes para esse novo fenômeno de interação dos corpos, mas de significações semelhantes e de certa forma complementares, como um entrelaçamento concreto-virtual, Realidade Virtual ou (RV), o ciberespaço ou cibercultura, a virtualização dos corpos, essa interação entre corporeidade e tecnologia, colocando em debate a oscilação entre a possibilidade de concretizar novas formas de existência e seu suposto “desaparecimento”.

O que nos leva a pensar até que ponto essa virtualização ou esse ciberespaço é positivo para o indivíduo e sua subjetividade? Essa inclusão em uma realidade “virtual” e posteriormente o abandono da realidade “atual”, seja ela por fuga, por uma fobia social, por uma incapacidade ou deficiência, ou se nenhum desses processos ocorre e a virtualização não se opõe ao real, mas é um fator que origina novas realidades particulares. Consegue trazer à organização da sociedade uma maior liberdade. A maior liberdade concretiza-se no espaço (LEVY, 1996).

Levy (1999) compara essas novas tecnologias com outros acontecimentos históricos como o rock dos anos 50 e 60 desprezados por muitos e que após isso se tornou uma indústria, e o porta-voz da aspiração de uma massa de jovens. O pop dos anos 70 que deu consciência a uma ou duas gerações e na contribuição do fim da Guerra do Vietnã, compara também com o próprio cinema, onde ao nascer foi alvo de muitas críticas pelos principais intelectuais da época. Onde hoje é reconhecido pelo mundo todo com uma arte completa e apoiada por todas as culturas possíveis, mas que de forma alguma tenta dizer que tudo o que é feito com e pelas redes ou ciberespaço seja “bom”, da mesma forma que afirmar que todos os filmes sejam excelentes.

CORPO REAL OU VIRTUAL: O ANONIMATO, O PRECONCEITO E A INCLUSÃO.

Primeiramente é preciso colocar em questão a ideia equivocada de virtualidade contraposta com a de realidade, o que nos indica uma forte incompreensão a respeito desses dois termos, e indicando o virtual como antítese do real, o que leva a muitos pensar o virtual como algo fantasioso (CRUZ JUNIOR & SILVA, 2010).

Segundo Baldanza (2006), essa natureza imaterial do espaço virtual, e por decorrência da presença virtual, não faz dessa interação algo sem valor de significado ou de realidade. De

acordo com Wertheim (1999, p. 169, *apud* Baldanza, 2006) “embora destituído de fisicalidade, o ciberespaço é um lugar real. Eu estou lá – seja qual for o significado dessa afirmação”. O que ocorre é que o ciberespaço cria condições para uma nova forma de sociabilidade, um pouco desigual da sociabilidade clássica marcada pela presença física, mas que por vezes, é impregnada de emoções, pois é concretizada por pessoas reais. Assim, virtual é o espaço, mas não necessariamente a sociabilidade.

O corpo é o suporte fundamental para as formas de comunicação presenciais, que requerem linguagens tais como a fala e os gestos. O corpo, nesse sentido, é a primeira mídia” (FELINTO e ANDRADE, 2005, p. 89 *apud* Baldanza, 2006). Assim, “a principal interface entre o eu e o mundo na sociedade oral é o corpo físico. O corpo inteiro fala, o corpo inteiro lembra [...] (KERCKHOVE, 2003, p. 8 *apud* Baldanza¹, 2006).

De acordo com Santaella (2004 *apud* Baldanza, 2006), três possibilidades são postas na relação entre corpo e tecnologias, aonde a primeira vai de dentro para fora do corpo, envolvendo serviços de tele comunicação, como notebooks, celulares e pagers até a tele presença ou realidade virtual. A segunda vem de fora para dentro do corpo, possibilitado pelas técnicas de *body building* e *body modification*¹. A terceira trata-se dos implantes e próteses que pretendem ajustar papéis orgânicos avariados, ou expandi los, modifica los ou até mesmo criar novas funções.

Rezende (2004 *apud* Baldanza, 2006), assegura que as novas tecnologias de comunicação transformam a experiência de corpo: o sentido da presença, a definição do próximo e do longínquo no espaço e no tempo, a distinção entre o real e imaginário. Elas reinventam as relações sexuais, a forma do corpo, a vivencia, a questão de identidade, de grupo, etc. O corpo dessa nova sociedade é o da rede, da complexidade, do mundo reticulado. É o corpo da mobilidade, que mesmo virtualmente atravessa fronteiras geográficas, profissionais, culturais, hierárquica, e que é hábil de estabelecer contatos pessoais com diversos e quase sempre indivíduos desconhecidos. Esse corpo torna-se informação e, assim, torna-se imagem.

Baldanza (2006) aponta alguns aspectos que podem ser considerados positivos, no sentido de facilitar o metodo de influencia mutua e sociabilidade em espaço virtual, como é o caso do anonimato, da comunicação simples e sem barreiras sociais ou preconceitos, a possibilidade de imaginar ou criar novas identidades, na tentativa de ser outra pessoa, a liberdade nos relacionamentos de qualquer espécie, a ausência de repreensão e circulação territorial. Na rede indivíduos podem preservar sua identidade, permitindo assim o anonimato parcialmente completo, que ate a criação da internet era impossível de se fazer com os outros meios de comunicação.

¹ Processo de modificação do corpo, através de utilização de recursos como tatuagens, piercing ou musculação e demais exercícios físicos que fristem a modificação do corpo, com fins estéticos ou pessoais.



A entrada da internet no quotidiano de milhares de pessoas possibilita diálogos entre seres que somente se conhecem através daquilo que revelam no dispositivo da tela. “As marcas de auto representação podem ser ainda mais variadas. Há casos mais ambíguos de pessoas que constroem identidades alternativas, como se fossem criaturas reais” (JAGUARIBE, 1999, p. 29 *apud* Baldanza, 2006).

A possibilidade desse anonimato foi mais um fator contribuinte na ausência do corpo nas mediações de sociabilidade, fato que corroborou para o crescimento da virtualização. Baldanza (2006), citando outros autores, alerta para esse sentido de que esse anonimato não é completo, pois independente de se mudar a foto, mudar todo o seu perfil social ou profissional, um elemento é praticamente intransponível, a personalidade de cada um, que se deixa aparecer mesmo que muito pouco e por pouco tempo, mas eventualmente aparece ou deixa rastros, muitas vezes pelo discurso, o que delata o indivíduo em sua verdade.

No diálogo pela internet, os interlocutores podem eventualmente colocar suas imagens em circulação. Mas tanto as imagens, como os próprios diálogos narrados não tem porque corresponder a uma identidade fixa. “Numa época em que cada vez mais somos fotografados, registrados em carteiras, passaportes, vasculhados por aparelhos médicos, a internet instaura uma zona ambígua de identidades” (JAGUARIBE, 1999, p. 28 *apud* Baldanza, 2006). No entanto, o anonimato existe, mas é relativo e geralmente se estende em sua maioria, às questões físicas, adverte Cruz (2001 *apud* Baldanza, 2006), pois os traços de personalidade se deixarão transparecer, mesmo que em parte ou sutilmente (Baldanza, 2006).

É importante se dar conta de que esse discurso é perigoso, pois a construção de uma nova identidade pode ser muitas vezes confundida e assim se deixar levar por essa nova identidade, “que sou popular na rede, que sou poderosa”, que transfigura alguns ou todos os valores do seu verdadeiro “eu” e assumir essa nova identidade como única e dominante.

Fato comprovado pelo discurso de um jovem entrevistado pela revista Veja, onde na intenção de ser o mais popular, o mais forte em seu jogo online, chegou a ter complicações de saúde:

Cheguei a jogar mais de doze horas por dia para tentar colocar meu nome no alto do ranking. Não é exatamente uma questão de vencer – é impossível vencer no EverQuest, o jogo não termina e por isso tem esse nome (procura eterna). Embora se possa chegar ao topo ou perto dele, é difícil manter a posição. Eu só queria conquistar o respeito das pessoas no jogo, ser alguém no mundo do EverQuest. O resultado foi que tudo o mais passou para segundo plano: minha vida social, a escola e até a saúde. Não é possível viver assim por

muito tempo. Com muito esforço, consegui reduzir o ritmo. Estou começando a controlar a parcela virtual da minha vida (VEJAⁱⁱ, 2007, p. 26).

Virílio (1996, p. 40-68 *apud* Baldanza, 2006) argumenta quanto à ausência do corpo na interação com o espaço virtual, onde essas tentam fazer o indivíduo perder seu corpo em troca de um amor com o corpo virtual: [...] “Há uma ameaça considerável de perda do outro, de declínio da presença concreta em conveniência de uma presença imaterial e fantasmática”.

Cruz Junior e Silva (2010) afirmam que no ciberespaço a ideia do indivíduo que antes era considerado único, agora passa a ser vários em um só, com um novo nome, de avatar,

“No ciberespaço, a ideia de “eu no mundo”, dá lugar aos “eus nos mundos”, que, ao personificar-se neste(s) território(s), recebe a denominação específica de avatar”. O imaginário do corpo-avatar como "outro eu" vem ganhando firmes alicerces, conforme a rede expande seu número de "habitantes" e funda novos ambientes virtuais. É nestes lugares, onde o sujeito se depara com uma realidade pautada em princípios altamente flexíveis de efetivar-se, no qual "[...] muda-se o estilo, compleição, para ser o que se quer ou é desejado que seja, através de identificações sucessivas em técnicas de síntese [...]" (XAVIER, 2005, p. 1475 *apud* CRUZ JUNIOR & SILVAⁱⁱⁱ, 2010).

Moura (2002, p. 3 *apud* Cruz Junior & Silva, 2010), usa o termo “alucinação consensual” para designar essa experiência e reconhece que,

[...] há na relação do sujeito com a ideia de realidade virtual algo de inevitavelmente alucinatório e psicótico. A absoluta libertação de si que essa relação implica - libertação que é sempre desdobramento, libertação que é também ou, sobretudo diluição, libertação que é ausência ao mesmo tempo em que é hiperpresença - influi inevitavelmente na imagem que o sujeito tem de si enquanto subjetividade corpórea (MOURA, 2002, p. 3 *apud* CRUZ JUNIOR & SILVA, 2010).

Le Breton (2003, p. 144 *apud* CRUZ JUNIOR & SILVA, 2010) afirma nas realidades virtuais bem como no imaginário é possível ser tudo aquilo que se deseja ser, ou que fantasia ser, como atributos estéticos e uma identidade que segundo ele: livra-se das coerções [...], uma espécie de metamorfose que pode ser passageira ou para sempre, livre das limitações do real.

Essa ausência do corpo, e como descrito antes, mais uma vez favorece a criação, experimentação de outros, novos “eus”. Problemas como a aparência física, a falta de mobilidade física ou econômica já impostos pela sociedade preconceituosa são eliminados nesse contexto, diz Cruz (2001 *apud* CRUZ JUNIOR & SILVA, 2010). Martins (2005 *apud* CRUZ JUNIOR &



SILVA, 2010), contribui dizendo que não só esses fatores físicos ou econômicos, mas também a experimentação de diferentes opções sexuais, classes, raças, nacionalidades, profissões etc., e afirma: [...] “assim, no espaço virtual, pode-se experimentar o que não se é, ou mesmo ser aquilo que não tenho coragem de ser no espaço social convencional, ou territorial. Contudo, a possibilidade de vislumbrar outras maneiras de ser, não anula a necessidade de expressar emoções corporais. São coisas distintas e amplamente utilizadas nesse tipo de interação”.

O caso do preconceito imposto pela sociedade “real”, não se aplica ao mundo “virtual”, pois todas aquelas implicações ditas antes que inibem o indivíduo que já é intimidado pelo preconceito, só amplificam a necessidade ou vontade de experimentar esse mundo “virtual”, como forma de fuga, como forma de inserção social, de inclusão, na tentativa de socializar de alguma forma com as pessoas, entra aí também mais uma vez a questão do anonimato, onde os outros “jogadores” não sabem quem está por de traz do monitor e não se importam com sua aparência ou complicação que possa ter. Fica claro no discurso de outro jovem entrevistado pela revista Veja:

“Tenho muitas deficiências físicas, mas no jogo Star Wars Galaxies posso pilotar uma moto voadora, enfrentar monstros ou, simplesmente, encontrar os amigos em um bar. Minha vida real é bem mais limitada. Como os movimentos de minhas mãos são restritos, não consigo pressionar as teclas de um teclado normal. Por isso uso um teclado virtual que me permite conversar on-line com outros jogadores. A tela do computador é a minha janela para o mundo. On-line, não importa a aparência. Os mundos virtuais reúnem as pessoas – e todos estão na mesma situação. No mundo real, elas podem se sentir desconfortáveis perto de mim antes de me conhecer e descobrir que, sem levar em conta a aparência, eu sou como elas. Aí está uma vantagem da internet: é possível interagir com alguém antes de conhecê-lo fisicamente. Assim, uma pessoa é conhecida por suas ideias e personalidade, não pela aparência física. Num encontro de jogadores em 2002, a Ultimate Online Fan Faire, em Austin, percebi que as pessoas ficaram intrigadas, mas agiam como se eu fosse uma delas. Elas me trataram como igual, como se eu não fosse do jeito que sou – quer dizer, deficiente e em uma cadeira de rodas. Éramos todos apenas jogadores” (VEJA, 2007, p. 26).

Cruz Junior e Silva (2010) reitera que a homogeneização corpórea que os ambientes virtuais dão condições é fundamental para o rompimento de muitos paradigmas relativos ao corpo, que são justificados no momento em que o indivíduo torna sua manifestação em um reflexo de sua vontade, e assim dissipando vários (pre) conceitos impostos pela sua vivência ou existência no mundo, um desses (pre) conceitos é relacionado ao exemplo anterior, a “deficiência”.

A relação entre seus novos “eus” no mundo, seus avatares, suas novas identidades, não podem ser encaradas como algo banal e sem sentido e sim como uma ideia de inventar e



reinventar seu próprio corpo, sua própria vida no espaço virtual. Cruz Junior e Silva (2010) completam: [...] “É neste espaço que o sujeito tem a possibilidade de experimentar de maneira autônoma sem sofrer com as sanções e os traumas trazidos pela sensação de fracasso, tornando não apenas o âmbito dos jogos eletrônicos, mas o próprio ciberespaço, um lugar que seduz pelo ensejo de conhecer, sentir e viver o desconhecido, nas infinitas veredas que compõem a imensurável "selva digital” (CRUZ JUNIOR & SILVA, 2010).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista a construção teórica apresentada até aqui, é entendido então que a rede, o ciberespaço, essa cibercultura, é importante no sentido de que se transforma em mais uma ferramenta de sociabilidade, de interatividade, de atualidade, de modo geral, positiva para aqueles que utilizam esse recurso a mais na vida. É importante reiterar que essa tecnologia muitas vezes distrai as pessoas, mas fica de responsabilidade do indivíduo decidir o que fazer com ela. A tecnologia tem fundamental participação na vida desses indivíduos, mas um aparelho tecnológico não é viciante, e sim a maneira como você o utiliza que o torna viciante.

Essa construção de novos “eus”, na utilização de jogos online, perde o que antes era centrado no divertimento ou entretenimento, na distração e passa a ser então uma forma de se construir uma nova subjetividade, um novo contexto vivencial, uma nova experiência, atraída pelos privilégios de se viver o impossível, ou inimaginável, seja no contexto “real”, onde o indivíduo apresenta suas limitações físicas, sociais e devido aos preconceitos, seja por fuga de uma identidade rejeitada ou desinteressante do indivíduo, que muitas vezes acaba sendo vítima da rede “virtual” que o aprisiona e o adoce.

É exatamente nesse ponto, em que grau de profundidade o indivíduo consegue chegar antes de se afogar nas armadilhas dessa rede, que se apresenta como algo charmoso, encantador e cheio de premissas de um mundo melhor e mais igualitário, onde o contato já não é o mesmo, e as relações são por vezes falseadas por máscaras.

A virtualização é sim importante e aceitável, fundamental nessa nova Era, do mesmo jeito que outros novos processos tecnológicos surgiram, e de forma alguma excluíram outras formas ou diminuíram sua ênfase, a rede, veio para ficar, e para acrescentar, seja por uma bobagem, fofoca, ou uma informação essencial para o nosso dia, para o nosso interesse, para o nosso auxílio. É claro que o que não se pode fazer é cair nos vícios, o uso demasiado da rede pode e vai acarretar complicações patológicas no indivíduo, mas que esse mesmo pode ser detentor de uma escolha.



A questão dos jogos online não exclui e nem bloqueia o indivíduo de se reunir com os seus amigos que jogam o mesmo jogo, a maioria, se não todos os jogos online possuem fóruns de interação entre os indivíduos que nesses mesmos podem colocar fotos suas e de suas famílias, lugares onde moram e também informações pessoais, como endereço, cidade, numero do celular, e-mail, e claro que nem tudo pode ser verdadeiro, mas ao dividir uma experiência nesse mundo “virtual”, pode-se afirmar que a grande maioria se apresenta como realmente é na vida “real”.

Outro fator de suma importância e relevante para o assunto é o fato de que nesses fóruns de interação os administradores, intitulados de GMs², ou ate mesmo os jogadores, combinam ou organizam encontros entre eles, em parques temáticos, parques aquáticos, pontos turísticos famosos e de fácil acesso, e aqueles que têm disponibilidade, interesse e possuem um bom planejamento financeiro aparecem nos eventos, que após um tempo são mostrados no fórum de integração, por fotos, vídeos e historias contadas pelos mesmos. Muitas vezes aqueles que não possuem renda suficiente para ir ao encontro e claro isso em fóruns mais fechados, os jogadores utilizam de promoções ou de ajuda uns aos outros para que um grande número possa comparecer ao evento.

A análise em torno dessa cibercultura, desses jogos online, dessa construção de uma nova subjetividade e assim um novo “eu”, é ainda permeada por muitas duvidas e por ser um fato atual e ainda em processo de crescimento e consolidação, também de uma comprovação a cerca das patologias e complicações envolvidas nessa linha de trabalho, exige um maior estudo e aprofundamento da pratica a respeito do que é dito na teoria.

² Game Master (GM, também conhecido como mestre do jogo, gerente de jogo, moderador do jogo ou árbitro) é uma pessoa que atua como um organizador oficiante, nas questões referentes a regras, árbitro e moderador de um multiplayer online role-playing.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AXT, Margarete; SCHUCH, Eny M.M.. *Ambientes de realidade virtual: que Real é este?*. V. 5, n. 9, Botucatu: **Interface (Botucatu)**, ago. 2001.

BALDANZA, R. F. *A comunicação no ciberespaço: reflexões sobre a relação do corpo na interação e sociabilidade em espaço virtual*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 29. Brasília, 2006. Anais. São Paulo, 2006.

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria da. *A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI*. Rev. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.), v. 32, n. 2-4, Porto Alegre, dez. 2010 .

LEVY, P. *Cibercultura*. SP: ed. 34, São Paulo, 1999.

LEVY, P. *O que é virtual*. SP: ed. 34, São Paulo, 1996.

MENDONÇA, C. C. *Subjetividade e tecnologia: as novas máquinas produtoras de corpos*. 2001.

MOURA, C. *A vertigem: da ausência como lugar do corpo*. 2002. 2008.

VEJA. *Do jeito que eu quero ser*, Edição Especial Tecnologia, ano 40, n. 2022, São Paulo, ago. 2007.

ⁱ Doutora em Comunicação pela Universidade Federal da Bahia - UFBA. Mestre em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, Especialista em Administração de Empresas com ênfase em Marketing e Graduada em Filosofia pela Faculdade de Ciências e Letras Santa Marcelina / MG. Atualmente atua como docente no curso de Administração na Universidade Federal da Paraíba, com as disciplinas de Publicidade e Propaganda e Pesquisa Aplicada. Realiza pesquisas com enfoque nas áreas Cibercultura, Tecnologias Móveis e Redes Sociais, Comunicação Organizacional, Marketing e Consumo.

ⁱⁱ Veja é uma revista de distribuição semanal brasileira publicada pela Editora Abril. Criada em 1968 pelos jornalistas Victor Civita e Mino Carta, a revista trata de temas variados de abrangência nacional e global. Entre os temas tratados com frequência estão questões políticas, econômicas, e culturais. Apesar de não ser o foco da revista, assuntos como tecnologia, ciência, ecologia e religião são abordados em alguns exemplares.

ⁱⁱⁱ Licenciado em Educação Física (CEFD/UFES) e Mestre em Educação (PPGE/UFSC), atualmente é professor-tutor do curso de Educação Física da (PROLICEN/CEFD/UFES) e doutorando em Educação no PPGE/UFSC. Também é integrante dos grupos LABOMÍDIA (CDS/UFSC) e EDUMÍDIA (CED/UFSC). Tem como principais interesses de pesquisa: (Ciber)cultura Corporal; Cultura Lúdica & Cultura Digital; Educação baseada em Jogos (Digitais); Mídias e Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) em Contextos Formativos.

