

# A (CIBER)CULTURA CORPORAL NO CONTEXTO DA REDE: UMA LEITURA SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS DO SÉCULO XXI

GRAD. GILSON CRUZ JUNIOR

Mestrando em Educação pela UFSC  
Tutor da UAB/UFES no Curso Licenciatura em  
Educação Física (Espírito Santo – Brasil)  
Membro do Grupo Práxis (CEFD/UFES) e do Labomídia (CDS/UFSC)  
e-mail: gilsu05@gmail.com

MS. ERINEUSA MARIA DA SILVA

Mestre em Educação pela UFES  
Centro de Educação Física e Desportos  
(Espírito Santo – Brasil)  
Pesquisadora do Grupo Práxis (CEFD/UFES)  
e-mail: erineusams@yahoo.com.br

## RESUMO

*O estudo trata das conexões entre corpo, subjetividade e tecnologia, perpassadas pelos princípios da cibercultura. O corpo virtual surge, primeiramente, valendo-se da relação subjetiva estabelecida com o corpo clássico, onde cabem representações e fantasias. Estas, por sua vez, interferem no vínculo estabelecido com o corpo “clássico”, ao passo que, buscam concretizar-se intermediadas pelas técnicas de síntese. Entende-se que a rede se manifesta enquanto lugar fecundo de possibilidades de produção deste corpo. Os jogos eletrônicos revelam que a relação do sujeito com as representações corporais virtuais possui finalidades múltiplas, desde a socialização democrática até busca por fama.*

*PALAVRAS-CHAVE: Corpo; cibercultura; jogos eletrônicos.*

## INTRODUÇÃO

O emprego corrente das tecnologias de informação e comunicação (TICs) em múltiplas atividades do convívio humano constitui-se como o emblema de um processo, posto em marcha graças aos constantes avanços testemunhados no campo tecno-científico ao longo das últimas décadas. Estes desencadearam uma série de transformações no cenário econômico, sociopolítico e cultural, devido à introdução e consolidação de novos dispositivos gerados a partir desse movimento.

Combinando inúmeros recursos computacionais da informática, com o influente potencial comunicativo da internet, as TICs inauguram não apenas novos instrumentos capazes de mediar a relação mundo-sujeito, mas também uma nova dimensão regida por entidades puramente digitais, denominado ciberespaço (LEVY, 1999).

O ciberespaço (também chamado de rede) representa o palco principal, no qual múltiplas formas de socialização de indivíduos *online* se concretizam e se desdobram. Este fenômeno traz consigo a insurgência de uma nova modalidade de cultura, que permeia relações intra e interpessoais, e é permeada pelos recursos e aplicativos característicos dessas tecnologias, a cibercultura. Definida como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 1999, p. 17), a cibercultura, atualmente, vem aglutinando inúmeras áreas do conhecimento em torno de suas temáticas emergentes, das quais, o corpo tem adquirido crescente atenção.

Na perspectiva de Le Breton (2003, p. 141), essa nova relação estabelecida entre indivíduo, tecnologia e cibercultura, mediatizada por tais dispositivos, constitui-se numa espécie de “contagem regressiva” para a chegada de um futuro, no qual, o corpo, deixa de existir. Segundo ele, o ciberespaço “é um modo de existência completo, portador de linguagens, de culturas, de utopias”. E enfatiza que a rede se constitui como:

Um mundo em que as fronteiras se misturam e em que o corpo se apaga, em que o outro existe na interface da comunicação, mas sem corpo, sem rosto, sem outro toque além do toque no teclado do computador, sem outro olhar além do olhar da tela (LE BRETON, 2003, p. 142).

No entanto, na contemporaneidade, a corporeidade, no espaço da rede, demonstra não enveredar-se pelo caminho do desaparecimento, ao contrário, parece estar diante de novas alternativas de se manifestar em contextos e lugares outros, mediados tecnologicamente e regidos pela lógica centrada no processo de virtualização<sup>1</sup>.

---

1. O conceito de virtualização aqui abraçado, apóia-se em Levy (1996). Na concepção do autor, virtual expressa aquilo que existe enquanto “potência”, não em ato. Neste caso, virtualizar, alerta Levy (1996), não quer dizer desrealizar, e sim elevar à potência.

Esta, por sua vez, perpassa um grande número de artefatos culturais, atrelados a essas interfaces, cada vez mais fluentes na dita sociedade da informação.

O corpo, vivente no contexto das realidades virtuais inscritas no ciberespaço, representa uma das portas de entrada pela qual, a corporeidade, tem condições de adentrar o ciberespaço, e conseqüentemente, originar novos modos de “ser”, significados, experiências e relações, fruto do embricamento do corpo com a cibercultura/tecnologia. Vale ressaltar que, este ensejo, seduz pelas possibilidades de galgar novas “potências” (corpóreas ou não) vinculadas à estética, à ubiquidade e à acessibilidade.

Parece estar (ex)posta a tensão criada por concepções relativas à interação entre as novas tecnologias e a corporeidade, na qual, esta, oscila entre a possibilidade de consolidar formas de existência alternativas e seu suposto “desaparecimento”, e é com base nesta, que surgem as indagações que norteiam esse estudo: qual a natureza do corpo presente no contexto do ciberespaço? Quais as relações entre corpo, subjetividade e cibercultura? Qual/Quais é/são o(s) lugar(es) do corpo nos ambientes virtuais dos jogos eletrônicos?

Buscando enfrentar tais questionamentos o presente estudo busca um diálogo com a literatura, especialmente com Levy (1999), Le Breton (2003), Wunenburger (2006), Nóbrega (2007), Haraway (2000), Moura (2002) dentre outros. O estudo dialoga ainda com uma matéria da Revista Veja publicada em 2007 e com os saberes da experiência em ambiente virtuais, na condição de usuário/jogador, de um dos autores.

O objetivo deste estudo se foca sobre as pontes existentes entre o movimento de difusão dos novos artefatos “telecomunicativos”, em especial as TICs, e a especificidade da Educação Física, o corpo e sua cultura. Nesse aspecto, acredita-se que, as relações entre corpo, sujeito e tecnologia/cibercultura, necessitam de análises que revelem, de forma mais aprofundada, suas interseções e tensões, contextualizando-as com a dinâmica sociocultural do cotidiano, para assim, reconhecer as possibilidades e necessidades de intervenção pedagógica.

## DA VIRTUALIDADE CORPORAL À CIBORGUIZAÇÃO

A princípio, é preciso esclarecer que a virtualidade costuma, equivocadamente, ser contraposta com a ideia de real(idade). Esta polarização, de fato, representa não apenas um forte indicador da existência de uma corrente incompreensão do que vem a ser ambas as acepções, mas também, matéria-prima para a insurgência de um pensamento reducionista acerca dos fenômenos ligados à virtualização. Pois, ao ser compreendido como antítese do real, ao virtual, por consequência,

resta a função de imaginário, inexistente, ilusório. Sherry Turkle<sup>2</sup>, ao versar sobre as fronteiras entre o real e o virtual, em entrevista, alerta que:

[...] se comete um erro grave ao falar-se em vida real e em vida virtual, como se uma fosse real e a outra não. Na medida em que as pessoas passam tempo em lugares virtuais, acontece uma pressão, uma espécie de expressão do desejo humano de tornar mais permeáveis as fronteiras do real e do virtual (Citado por CASALEGNO, 1999, p. 118).

Uma das portas de entrada para este tipo de antagonização, muito difundida entre especialistas e pesquisadores dessa linha, ergue-se com auxílio do pressuposto que o fenômeno da virtualização, por meio da digitalização propiciada pela rede, sugere uma nova ordem nas relações entre espaço e tempo. A matéria tende a transmigrar-se em informações digitais, passando a habitar o ciberespaço. Esse movimento, possibilitado pela emergência da rede, não trunca a essência daquilo que é virtualizado por meio da digitalização. Assim, ao longo deste ensaio usaremos os termos *clássico*<sup>3</sup> e *virtual*, este para tratar do corpo virtualizado e aquele para tratar do corpo não-virtualizado; serão utilizados com o intuito central de facilitar o processo de diálogo com os autores aqui evocados.

No que tange ao virtual, no âmbito da corporeidade, Wunenburger (2006, p. 193), aponta que esta aproximação tem como berço, nossa relação subjetiva com o corpo. Relação esta que, desenrola-se em meio a uma série de representações, que, por sua vez, “o modificam, sobrecarregam-no de valores negativos ou positivos, transformam seu estado natural ou suas aparências sensíveis”.

Com base nesta asserção, temos condições de apreender o corpo e sua(s) existência(s), não mais subordinada(s) unicamente ao que se constitui por matéria, mas também como um lugar de signos e significados. Nesse sentido, Wunenburger (2006, p. 193), infere que:

Nossa experiência de corpo efetivo oscila, pois, entre um corpo real [clássico] acessível ao olhar da ciência e a sua manipulação, e um corpo virtual feito de possíveis, de devaneios, de fantasias, de irrealidades que o pode esvaziar, expandir, duplicar, mascarar, ou mesmo fazê-lo desaparecer paulatinamente, reduzi-lo a nada em sua própria vida.

2. É professora de Sociologia no *Massachusetts Institut of Technology* (MIT), e doutora, por Harvard, em Psicologia da Personalidade. Suas pesquisas no campo da relação entre as novas formas de telecomunicação e a interação no ciberespaço constituem uma referência para os especialistas e estudiosos do assunto. Autora de *“The Second Self: computers and the human spirit”* e de *“Life on the Screen: identity in the age on the Internet”*.
3. É importante enfatizar que nosso objetivo, ao empregar este vocábulo no lugar da palavra real, é não reproduzir as oposições que acabamos de mencionar. Particularmente, optamos pelo termo clássico, justamente por se referir ao suposto estatuto adquirido pelo mundo não-virtual – vulgarmente entendido como real –, com a popularização das experiências no ciberespaço. Sendo assim, quando fizermos menção ao termo corpo clássico, o leitor deve apreender a corporeidade em seu sentido mais básico, isto é, como materialidade orgânica, sensível e imediata que configura o mundo “atual” (LEVY, 1996).

A virtualidade do corpo, desde os primórdios, coexiste com sua dimensão material. Pois, este corpo, passível ao toque, à visão e ao reconhecimento, no geral, tem sua naturalidade biológica e material ocultada, pelas vestes que o disfarçam, ou até mesmo reformada quando, por exemplo, apara-se os cabelos.

Desse modo, podemos crer que o corpo, desde que o ser humano passa a viver em sociedade, vem passando por contínuas transformações (in)visíveis, no escopo de se integrar ao mundo humano das relações, mediado pela cultura e pelas técnicas de modificação disponíveis. Sendo assim, as técnicas devem ser compreendidas como fatores condicionantes e impulsores das metamorfoses de ordem corporal.

De certo, o corpo assinala, em primeira instância, uma realidade biológica, inscrita obrigatoriamente na materialidade. No entanto, ao almejar uma noção capaz de oferecer profundidade a essa categoria, encontramos Nóbrega (2007), que, ancorada nas ideias do filósofo Maurice Merleau-Ponty, revela uma noção de corpo como *sensível exemplar*. De acordo com a autora, o corpo, por intermédio dos sentidos, incorpora-se do e ao mundo na medida em que percebe seus objetos, pessoas e acontecimentos, possibilitando a adoção de um posicionamento diante deste. Enfatiza que, é “[...] a realidade do corpo que nos permite imaginar, sonhar, desejar, pensar, narrar, conhecer e escolher” (NÓBREGA, 2007, p. 2).

Ao conceber o corpo como lugar da sensibilidade, é essencial compreender alguns dos fenômenos que se constituem como objeto de e para sua percepção. Pois, devido à sua historicidade, este corpo encarna diferentes papéis no transcurso de sua existência; que dialogam com seus modos de apreender o mundo ao senti-lo, e, portanto, ao percebê-lo e incorporá-lo.

Analisando a teia de relações que, na contemporaneidade, envolve a existência corporal, nota-se o surgimento de uma nova configuração, pautada no estreitamento acentuado do vínculo entre o ser humano e a máquina dado nas últimas décadas. Esta simbiose, símbolo de um processo de transformação sugerido pela generalização de novos dispositivos tecnológicos, ofereceu à humanidade condições propícias para uma série de macro-mudanças sociais, econômicas e culturais, e que, por consequência, impactaram no corpo e sua contextualização.

Dentre os principais efeitos decorrentes desse movimento sobressai o surgimento de uma concepção de ser humano, não mais como ser regido apenas por estruturas fundamentalmente biofisiológicas, e sim, como organismo composto, também, de ações e reações conduzidas por mecanismos cibernéticos. Em outros termos, o que presenciamos neste recorte da história, é, de acordo com Haraway (2000), o nascimento do *ciborgue*.

Distante da imagem veiculada pelos filmes de ficção, o *ciborgue* ao qual se refere este termo, não é composto obrigatoriamente de uma natureza protética, na qual, membros, órgãos e até mesmo sistemas inteiros, cedem lugar a todo gênero de aparelho eletrônico. Por outro lado, se a aparência deste organismo não corresponde à ideia aqui abraçada, sua “essência” é capaz de sintetizá-la sem grandes dificuldades. Pois, adotando a ideia de *ciborgue* como ser híbrido, dotado de funções substituídas e/ou potencializadas por meio das tecnologias, entende-se que a ligação existente entre ser humano e máquina ocorre, não (apenas) pela substituição de estruturas físicas orgânicas por inorgânicas, e sim pelo processo de incorporação/interiorização, por parte do indivíduo, das funcionalidades oportunizadas por estes aparelhos.

Nesse caso, torna-se apropriado ilustrar a ideia de ciborguização do corpo, como sensível exemplar, por meio da virtualização dos sentidos influenciada pelos sistemas de telecomunicação. Levy (1996) ilustra tal fenômeno, associando, por exemplo, ao telefone, o papel de audição virtual; assim como, aos aparelhos de TV, o papel da visão. De fato, ambos os casos refletem a ocorrência de uma expansão da capacidade sensível, inerente ao corpo, agenciada por estes dispositivos. Agenciamento que, dilata não apenas esta sensibilidade ao estender seu campo de ação, mas a própria incorporação do mundo, ao fundar novos meios de percebê-lo.

Deste modo, o fomento das aptidões corporalmente tácitas, proporcionado pela agregação de recursos técnicos e tecnológicos aos processos e funções de ordem somática, reconhece, de maneira concomitante, tanto a consolidação do imaginário *ciborgue*, fruto da hibridação humano-máquina, quanto à existência do corpo virtual.

## O CORPO, O SUJEITO E A REALIDADE VIRTUAL

Em meio a esse cenário, no qual, a carne entra em simbiose com silício, em defesa da virtualidade corpórea, a rede surge como lugar fecundo de estruturas capazes de comportar transformações oníricas, numa tentativa de efetivar os desejos de ser subentendidos ao sujeito. Desejos que, encontram no espaço clássico fatores obstantes e até mesmo inviabilizantes de seus pressupostos, em geral, com sede na oposição sustentada pela noção de (i)materialidade. Esta é fenda pela qual, o ciberespaço, torna-se o mundo, no qual, este corpo “em potência”, goza de condições benignas para manifestar-se, como cidadão cosmopolita de países, onde, as fronteiras encontram-se diluídas nas informações do sistema.

Uma das aberturas para esta dimensão, a priori, dá-se pela afinidade humano-máquina, como interface de mundos (não-virtual e virtual). Nesse caso, ao apreender computadores, celulares, videogames e outros dispositivos, como artefatos

sensíveis, capazes de emitir informações sensoriais ao corpo, por consequência, subentende-se que a percepção constitui um dos elementos articuladores centrais da unidade humano-máquina.

Não obstante, ao atingir instâncias espaciais circunscritas na trama da rede, “estão em operação não somente os sentidos especializados, mas a projeção do corpo, todo ele, em simulação nos ambientes virtuais” (XAVIER, 2005, p. 1475). Desse modo, entende-se como fruto desta convivência, não só os reforços trazidos pela técnica ao corpo clássico, mas a formação de novos sítios existenciais, onde este corpo assume a silhueta de infinitos *alter egos*<sup>4</sup>.

No que tange ao (re)nascimento em berço digital, Levy (1996) destaca a noção de virtualização do corpo enquanto resplandecência e projeção. Segundo ele, o corpo sai de si mesmo e alcança novas velocidades e lugares outros. Inventamos organismos virtuais para abrilhantar nosso universo sensível sem estar sujeito ao sofrimento. O autor afirma que, a natureza deste novo “ser”, não provém de um processo de desencarnação, no qual, o sujeito “abandona” sua corporeidade clássica, e segue rumo à outra forma de existência. Nesse caso, o autor afirma que, na verdade, trata-se de uma reinvenção, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênesse do humano. Moura (2002, p. 3) complementa o raciocínio do autor, declarando que:

A partir do momento em que consegue conceber-se como ponto de vista flutuante, a visão que o sujeito tinha de si tem necessariamente que mudar. A liberdade individual passa a estar ligada, entre outros, à possibilidade de produção de novas figuras a partir de si, possibilidade essa oferecida pela técnica como novo registro do que Fernando Pessoa chamou ‘mecanismos de outrar’, isto é, de multiplicar (e, no mesmo gesto, dividir) o eu.

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*. Na linguagem da informática, esta expressão traduz-se, apenas, por representação gráfica de usuário que utiliza a realidade virtual. No entanto, ao buscar as raízes dessa terminologia, deparamo-nos com significados que remontam à religião hindu, onde, remetem, fundamentalmente, ao fenômeno da encarnação e da transformação/transfiguração de figuras divinas.

---

4. O termo tem origem do latim *alter ego* (outro eu), e pode ser entendido como a manifestação de outra(s) personalidade(s) encarnada(s) em uma mesma pessoa. Alguns ramos da Psicologia crêem que este *outro eu* seja inconsciente, isto é, que ele(s) desconhece(m) a existência de sua identidade primeira, e vice-versa. Por outro lado, admite-se também que o *alter ego*, além de consciente, possa ser encarado como uma espécie de amigo íntimo, alguém que convive harmônica e estrategicamente com a personalidade principal do sujeito, e para quem se pode até mesmo delegar a sua representação ou determinadas tarefas.

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). Moura (2002, p. 3), ao chamar essa experiência de uma “alucinação consensual”<sup>5</sup>, reconhece que, de fato,

[...] 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 que é hiperpresença - influi inevitavelmente na imagem que o sujeito tem de si enquanto subjectividade corpórea.

Com efeito, a condição divisa vivenciada pelo sujeito ao transitar por formas de existência distintas, em geral, limitadas pelas noções antagonicamente expressas (explicitadas anteriormente), impulsiona a ascensão do ciberespaço, como lugar que abunda de possibilidades de ser, viver e sentir, não mais balizadas pelos rígidos ditames da tangibilidade. Nas realidades virtualmente simuladas, assim como na imaginação, é possível saciar a ânsia de ser, ostentadas não somente por atributos estéticos, mas também por uma identidade que, “livra-se das coerções [...], metamorfoseia-se provisória ou duradouramente no que quer, sem temer o desmentido do real” (LE BRETON, 2003, p. 144).

Seguindo por esta linha, tanto Le Breton (2003), ao afirmar que “o indivíduo [...] mergulha num mundo do qual [...] se apropria brincando [...]” (p. 144), quanto Moura (2002, p. 3), declarando que “[...] podemos ser quem ou o que quisermos, numa lógica do ‘faz-de-conta’ que transpõe para essa experiência virtual características típicas do jogo [...]”, reconhecem que essa dinâmica de relacionamento, com os outros e consigo, oportunizada pela rede, tem arraigada em suas bases elementos referentes à ludicidade.

De fato, o jogo eletrônico é, de maneira frequente, encarado de maneira simplista, como mero objeto de distração. No entanto, este artefato cultural, além de um poderoso subsídio às práticas de lazer, constitui-se como um espaço fecundo para a (re)produção de significados para o corpo virtual, detentor de múltiplas qualidades heurísticas. Nesse caso, os jogos eletrônicos podem ser apreendidos

---

5. Conceito inaugurado por William Gibson, escritor norte-americano criador da expressão ciberespaço e do gênero *cyberpunk*, dentre suas obras principais, destacam-se *Neuromancer* e *Reconhecimentos dos padrões*.

como espelho, no qual, encontram-se refletidas as quimeras que habitam a virtualidade do corpo-sujeito, concretizadas sob a forma do poder-ser e do poder-fazer proporcionado por estes.

## O CORPO E OS JOGOS ELETRÔNICOS DA/NA CONTEMPORANEIDADE

Nas décadas de 60 e 70, época na qual foram produzidos os primeiros projetos de computadores, os *games* da atualidade encontram seus primeiros ancestrais. Títulos como *Pong*, *Space Invaders* e *Asteroids* tornaram-se ícones de um período, no qual, não somente a indústria de jogos eletrônicos, mas a própria informática ensaiava os primeiros passos em direção à sua consolidação frente a uma sociedade, ainda cética aos frutos das tecnologias emergentes. Não obstante, o forte apelo intrínseco a estes objetos, não demorou muito para romper essa e outras barreiras, devido à nova

[...] possibilidade de viver o impossível, de encarnar um personagem e viver todas as aventuras que quotidianamente nos estão interditas. De, por algumas horas, entrar num mundo de possibilidades inesgotáveis e de o fazer com toda a segurança, sem risco real (MOURA, 2002, p. 4).

Nesse sentido, percebe-se que, desde então, estes artefatos vêm sofrendo uma série de mudanças sensíveis, que, por seu turno, desenrolaram-se de maneira íntima e concomitante com a insurgência de novos dispositivos de hardware, capazes de estender seu leque de possibilidades e operacionalizar novas ferramentas de programação. Foi em meio a esse contexto marcado por constantes progressos na área, que os *games* encontraram terreno fértil para o seu fomento, que culminou, dentre outros desdobramentos, na sua complexificação tanto em aspectos audiovisuais, ao ganhar gráficos e sons mais polidos e realistas, quanto em sua própria jogabilidade, ao se estabelecerem novas formas de interação com seu universo.

Ao falar dessa nova interação, é fundamental pontuar as mudanças catalisadas no jogo em função do movimento de convergência tecnológica, que permitiu associar as funcionalidades referentes à computação com os principais avanços no campo das telecomunicações, que deram origem à internet. Ao permitir a interconexão (LEVY, 1999), a rede contribui para que os *games* tornem-se espaços, nos quais, os jogadores possam interagir; mesmo à distância, em meio a mundos e lugares peculiares, em geral, figurados pela arte, construindo e constituindo verdadeiras comunidades virtuais, nas quais

[...] Pode-se viver em uma cidade virtual, onde se tem um apartamento uma profissão, lazer, vizinhos, amigos; ir a uma sala de espetáculos, perguntar pelo caminho a outros internautas que estão passeando e etc. A vida cotidiana inteira pode se insinuar na internet (LE BRETON, 2003, p. 147).

Desse modo, ao conceber estes jogos *online* como réplicas do mundo real, reconhece-se tanto a essencialidade de desvendar os significados, práticas e valores que permeiam a cultura do corpo-virtual vigente nesse(s) contexto(s), quanto a cautela necessária para lidar com a análise dos mesmos, evitando ponderá-los apenas como imagens vazias, pois “[...] os clones, agentes visíveis, ou marionetes virtuais que comandamos por nossos gestos, podem afetar ou modificar outras marionetes ou agentes visíveis, e inclusive acionar à distância aparelhos ‘reais’ e agir no mundo ordinário” (LEVY, 1996, p. 29).

Ao discorrer a respeito da corporeidade no âmbito dos games do século XXI, observa-se que, ao contrário da ideia obscura latente na obra de Le Breton (2003), o corpo vem agregando mérito crescente, tornando-se “o instrumento ideal dos novos mundos virtuais” (REZENDE, 2005, p. 9). Nesse sentido, ao analisar o transcorrer da dinâmica de sociabilização oportunizada pela rede, nota-se que, mesmo após o alheamento<sup>6</sup> do corpo de seus processos comunicativos, a relação dos “habitantes” do ciberespaço com a linguagem textual, principal entremeio dos relacionamentos entre esses indivíduos, revela algumas lacunas referentes à sua capacidade de reger estas e outras formas de interação no ciberespaço.

Tais brechas podem ser evidenciadas ao atentar para o exemplo dos *emo-ticons*<sup>7</sup>. Considerados uma forma paralinguística de comunicação, estas pequenas sequências de caracteres, têm como intuito simular/imitar diferentes gestos, semblantes, fisionomias e expressões de caráter corporal, e que, por sua vez, traduzem diversos estados do sujeito. Assim sendo, admite-se que o corpo e suas múltiplas representações, revelam que este não se constitui apenas como ferramenta a serviço da linguagem, mas também é a própria linguagem. Nesse caso, este e outros recursos similares, estabelecem-se como tentativas de “[...] preencher lacunas inerentes à falta de comunicação corporal possibilitada face a face, constituindo-se de códigos que simulam as relações pessoais” (BALDANZA, 2006, p. 12).

Dentre os principais mundos virtuais ascendentes por intermédio deste fenômeno, o *Second Life*, produzido pela *Linden Lab*, desponta devido à sua grande popularidade e riqueza de recursos gráficos tridimensionais. Este, a princípio, tem como função central simular a vida cotidiana, permitindo que seus usuários interajam em diferentes ambientes, denominados *ilhas*, onde são instituídas e consolidadas uma gama de relações interpessoais, que, por sua vez, independem de narrativas lineares e objetivos preestabelecidos, comuns aos jogos eletrônicos tradicionais, tornando as ações desempenhadas pelos habitantes deste, e outros mundos similares, mais livres e espontâneas.

---

6. Ao utilizar este termo, refiro-me ao afastamento do corpo no que tange à sua presença física.

7. Descrição pormenorizada em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Emoticon>>.

Nesse contexto, o avatar surge como a personificação gráfica do sujeito neste espaço, que dispõe de ferramentas que possibilitam uma autogênese, por meio do *cyberdesign*, no que tange a atributos físicos característicos como estatura, raça, sexo e fisionomia. Uma vez encarnado virtualmente em sua “segunda vida”, simbolizada pela figura de um corpo não-físico, inorgânico e desterritorializado, o usuário é capaz de desempenhar atividades variadas, em geral, pertencentes ao âmbito da sociabilidade (conhecer pessoas, trabalhar, manter relações sexuais, visitar diferentes espaços) e da economia (atividades relacionadas ao comércio ao intrínseco do mundo virtual).

A revista *Veja* (2007) discute essa temática em matéria especial e apresenta algumas histórias verídicas, dentre as quais figura a do lixeiro Antonio Paulino, cujo interesse por esse meio de existência surge em virtude da oportunidade de expandir sua rede de relacionamentos, e manter contato com indivíduos de diferentes origens de maneira democrática, visto que, nos limites jogo, não há restrição quanto à classe social, à religião, ao grau de instrução, à geração, ao gênero ou à raça. No seu depoimento, ele declara que:

[...] Minha intenção sempre foi dispor de um espaço no qual pudesse interagir com pessoas que eu não teria chance de conhecer na vida real. Há engenheiros, advogados, gente com quem sempre aprendo algo. Quando chego em casa no início da tarde, eu me sento em frente ao computador e passo mais de seis horas no jogo. É praticamente uma nova jornada de trabalho [...] (VEJA, 2007, p. 21).

Além de uma forma de expressão plástica, o corpo, no interior de alguns jogos, traz em si, assim como no mundo cotidiano, a ideia de rendimento/aptidão. É o caso dos Jogos de RPG *online*, como *EverQuest*, *World of Warcraft*, *Ragnarok*, *Lineage II* dentre outros. Nestes, em primeira instância, o jogador deve criar um personagem dotado de características, em grande parte, corpóreas (força, destreza, inteligência e agilidade), que, por sua vez, será devidamente contextualizado com a temática específica que ornamenta a trama (universos medievais, futuristas ou contemporâneos). Em seguida, este deverá enveredar-se pelas diferentes histórias que dissidem no enredo central, objetivando completar missões e derrotar adversários, que lhe renderão experiência e recompensas, e assim, ganhar níveis que permitam evoluir suas perícias básicas, tornando seu avatar mais competitivo.

Conforme evoluem os personagens, acentua-se um descompasso entre os usuários, em relação aos seus respectivos níveis, instaurando-se hierarquias simbólicas e relações de poder, sustentadas pela disparidade no grau de desenvolvimento de cada personagem, e ratificadas pelos sistemas de *ranking*, estipulados segundo as normas de cada *game*. Assim como no esporte alto-nível, muitos desses jogadores

estabelecem verdadeiros programas de treinamento, que consistem em horas intensas de jogo, incitadas pela cobiça de maximizar o desempenho de seu *alter ego*, que rende ao avatar notoriedade na comunidade virtual do *game*.

Esse é o caso de Lucas Shaw (VEJA, 2007), jogador do *game EverQuest*, que chegou a jogar 12 horas por dia, com a finalidade de alcançar fama e notoriedade no espaço do jogo:

*[...] 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* (VEJA, 2007, p. 26).

No entanto, apesar de alimentar esta e outras possíveis “obsessões”, o corpo virtual juntamente com sua “teatralidade barroca” (WUNENBURGER, 2006, p. 195), dispõe de um potencial voltado, também, para processos de inclusão. Nesse sentido, entende-se que a homogeneização de condições de criação e perpetuação da corporeidade, presente nos ambientes virtuais, gera circunstâncias favoráveis para o rompimento de muitos paradigmas relativos ao corpo, pois, ao tornar a sua manifestação apenas um reflexo da vontade, dissipa-se, neste lugar, diversos (pre)conceitos apoiados em sua existência no mundo cotidiano.

Dentre os estalões abalados por este fenômeno, encontra-se a concepção de “deficiência”. Exemplo disso é experiência de Jason Rowe (VEJA, 2007), que apresenta necessidades especiais (respira com ajuda de aparelhos e se locomove auxiliado por equipamentos), que, com a ajuda do jogo *Star Wars Galaxies* e da própria internet, passou a enxergar outros modos de desempenhar ações, impossibilitadas pelo corpo clássico, e de estabelecer relações com outras pessoas, como sujeito, sem submeter-se aos (pre)juízos invocados pelo corpo clássico. Jason afirma que:

*Minha vida real é bem mais limitada. [...] 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* (VEJA, 2007, p. 18, 19).

Apesar das várias disparidades que compõem a natureza das motivações articuladoras do sujeito com sua virtualidade imagética, todas elas parecem ser perpassadas pela lógica que crê num corpo, “não como sujeito, mas como objeto – não um objeto de desejo, mas um objeto de projeto” (STELARC, citado por MENDONÇA, 2001, p. 4).

Inevitavelmente, a noção do corpo, como alvo de reforma, mostra evidências de que o notório paradigma do “corpo perfeito”, corrente no mundo *off-line*, encontrou no ciberespaço, com a assistência da indústria cultural, um vasto espaço de difusão e reafirmação de seus eixos centrais. Desse modo, ao avatar, assim como ao corpo clássico, foi conferido um *status* não somente de objeto de projeto, mas também, de consumo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da construção teórica apresentada até aqui, percebemos que a natureza do corpo virtual é resultado das tensões (ex)postas na relação corpo clássico, suas intencionalidades e virtualidade concretizadas por intermédio das técnicas de síntese, entendidas como dispositivos e/ou mecanismos disponibilizados pelo espaço-tempo civilizatórios. O ciberespaço por meio da relação sinérgica humano-máquina traduz-se como uma dessas técnicas.

Assim, o jogo eletrônico do século XXI, mediado ciberneticamente, deixou de ser somente um sinônimo de distração, que tem o lazer como finalidade legitimadora única, tornando-se verdadeiras formas alternativas de viver em sociedade, que, por sua vez, atraem pelas promessas de viver o impossível, o excêntrico e o (in)imaginado. É inegável que esses artefatos culturais, assim como outras mídias, estão repletos de valores, práticas e mensagens que perspectivam, por intermédio da insinuação de que corpo é lugar de incompletude/imperfeição, promover a sua mercantilização.

No entanto, a interação entre o sujeito e seu(s) outro(s) eu(s), não deve ser encarada apenas como uma relação passiva de consumo. Nesse sentido, a atração dos internautas por esta forma de sociabilidade, denota ter como sede a ideia de espaço virtual como lugar de inventar e reinventar a própria vida, o próprio corpo. 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, tomando 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”.

Em suma, a análise realizada permite inferir que, nos estudos relativos à temática, existe a acentuada carência/urgência de maiores problematizações que contemplem as relações entre corpo, subjetividade e tecnologia, nas dimensões referentes aos limites e possibilidades do ciberespaço enquanto lugar de vivência/projeção/representação corporal não-encarnada, e que busquem nuançar os reais desdobramentos desse fenômeno na esfera sociocultural, tornando possível constituir um terreno sólido para o fomento dos debates e reflexões respeitantes a este âmbito.

## The Body (Cyber)Culture in the Context of the Network: Reading Electronic Games of the XXI Century

*ABSTRACT: This is a study about the connections between body, subjectivity and technology, related to the principles of the cyberculture. The virtual body appears, first of all, through the subjective relation with the classic body, in that appear representations and fantasies. These ones intervene with the bond established with "the classic" body, to the step that, they search to materialize itself intermediated for the synthesis techniques. The net is understood as a fruitful place of possibilities of production of this body. The electronic games disclose that the relation of the subject with the virtual corporal representations has multiple purposes, since the democratic socialization until looking for fame.*

*KEYWORDS: Body; cyberculture; electronic games.*

## La (ciber)cultura corporal en el contexto de la red: una lectura sobre los juegos electrónicos del siglo XXI

*RESUMEN: El estudio trata de las conexiones entre cuerpo, subjetividad y tecnología, demarcadas por los principios de la cibercultura. El cuerpo virtual surge, primeramente, valiéndose de la relación subjetiva establecida con el cuerpo clásico, donde abarcan representaciones y fantasías. Estas, a su vez, interfieren en el vínculo establecido con el cuerpo "clásico", al paso que, intentan concretizarse intermediadas por las técnicas de síntesis. Se entiende que la red se manifiesta en cuanto lugar fecundo de posibilidades de producción de este cuerpo. Los juegos electrónicos revelan que la relación del sujeto con las representaciones corporales virtuales posee finalidades múltiples, desde la socialización democrática hasta la busca por fama.*

*PALABRAS CLAVE: Cuerpo; cibercultura; juegos electrónicos.*

## REFERÊNCIAS

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. CD-ROM. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1012-1.pdf>>. Acesso em: 22 de jan. 2009.

CASALEGNO, F. Sherry Turkle: fronteiras do real e do virtual. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n. 11, p. 117-123, dez. 1999.

VEJA. *Do jeito que eu quero ser*, São Paulo, ano 40, n. 2022, ago. 2007. Edição Especial Tecnologia. Disponível em: <[http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia\\_2007/p\\_018.html](http://veja.abril.com.br/especiais/tecnologia_2007/p_018.html)>. Acesso em: 18 dez. 2008.

HARAWAY, D. "Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX". In: SILVA, T. T da, *Antropologia do Ciborgue: As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autentica, 2000. p. 34-118.

- LE BRETON, D. *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- LEVY, P. *Cibercultura*. São Paulo, SP: ed. 34, 1999.
- LEVY, P. *O que é virtual*. São Paulo, SP: ed. 34, 1996.
- MENDONÇA, C. C. *Subjetividade e tecnologia: as novas máquinas produtoras de corpos*. 2001. Disponível em: <<http://www.ekac.org/mendonca-carlos-produtoras.pdf>>. Acesso em: 22 nov. 2008.
- MOURA, C. *A vertigem: da ausência como lugar do corpo*. 2002. 2008. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/moura-catarina-culturas-vertigem.pdf>>. Acesso em: 15 dez. 2008.
- NÓBREGA, Terezinha Petrúcia da. Merleau-Ponty: O filósofo, o corpo, e o mundo de toda gente! In: *Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte*, 2007. Recife. Anais... CD-ROM. Disponível em: <<http://www.cbce.org.br/cd/resumos/129.pdf>>. Acesso em: 09 jan. 2009.
- REZENDE, R. *O corpo digital como corpo duplo: a tecnologia purificando as formas*. Rio de Janeiro. 2005. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1492-1.pdf>>. Acesso em: 25 jan. 2009.
- TURKLE, S. *Life on the Screen: Identity in the age of the Internet*. New York, NY: Touchstone, 1995.
- \_\_\_\_\_. *O segundo eu: os computadores e o espírito humano*. Lisboa: Editorial Presença, 1995.
- WUNENBURGER, J. O arquipélago imaginário do corpo virtual. *Alea: estudos neolatinos*, Rio de Janeiro, v. 8, n.2, jul. 2006.
- XXAVIER, C. Cibercorpo: Interface e (In)Formação. In: 4º Congresso da Associação Portuguesa de Ciência da Comunicação. Aveiro, 2005. p. 1472-1484. Anais IV SOPCOM. Portugal: Aveiro, 2005

Recebido: 25 dez. 2009

Aprovado: 10 mai. 2010

Endereço para correspondência:  
Gilson Cruz Junior  
Av. General Humberto Paoliello, 90c  
Bairro Coqueiral de Itaparica  
Vila Velha – ES  
CEP: 29102-030

Erineusa Maria da Silva  
Av. Carlos Moreira Lima, 460, apt. 704  
Bairro Bento Ferreira  
Vitória – ES  
CEP: 29050-650