



Cibercultura, Jogo, Corpo e Avatar: Possibilidades de Pesquisa em Comunicação¹

Danielly Amatte LOPES²

Universidade de Brasília, Brasília, DF

RESUMO

Este artigo apresenta uma reflexão em torno da tecnocultura contemporânea, buscando investigar as regras que se constroem nesse contexto, abordando especificamente a relação do corpo e sua representação no ciberespaço, sobretudo no ambiente dos jogos digitais, os vídeo-games. Trata-se de uma discussão que leva em consideração que o imaginário atual é híbrido, mutante e constituído por mediações tecnológicas, alterações de dogmas e re-elaborações de sentidos e relações. Um imaginário que provém do que lhe é apresentado pelo tripé comunicação, cultura e tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: Videogame; avatar; corpo; cibercultura; comunicação

Introdução

A sinergia entre cultura, tecnologia e comunicação torna-se fator importante nas relações sociais contemporâneas, evidenciando um campo híbrido e multidisciplinar ao qual o sujeito é exposto. A cibercultura, os aparatos tecnológicos e as diversas mídias e linguagens com as quais o indivíduo convive, não só mediam a relação do indivíduo com o mundo, como também atuam como agentes formadores do imaginário. A construção dos bens culturais e simbólicos passa pela via da mediação tecnológica e a hibridação natural-artificial é uma realidade inegável, a imagem se torna agente formador solidificando o papel da cultura visual dentro dessa construção de um imaginário contemporâneo. Evidentemente todos esses aspectos têm reflexos nas noções fundamentais do ser humano e acabam por modificar impressões que antes eram mais ou menos solidificadas.

Este artigo busca discutir partes das relações estabelecidas entre o sujeito contemporâneo e o jogo enquanto elemento cultural de nossa época, perpassando pela noção de corpo dentro dos ambientes virtuais. Pretendemos examinar essas relações

¹ Trabalho apresentado no DT05 – Comunicação Multimídia de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 17 a 19 de maio de 2012.

² Doutoranda em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB) e professora convidada dos cursos de Comunicação da PUC-Goiás e da Faculdade Sulamericana, ambas em Goiânia. Email: dani.amatte@gmail.com



levando em conta também o papel do jogo enquanto elemento de fruição simbólica situado no imbricamento entre os campos da comunicação e da cibercultura, perpassando pelas possíveis modificações de duas dessas noções que precisaram ser re-elaboradas nesse contexto: o entendimento de corpo e a noção de identidade, ambas agora afetadas tanto pela cibercultura, quanto pelos produtos (no nosso caso os games³) surgidos dela.

O jogo e o homem

“A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. (...) A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.” (Huizinga: 1996)

Partindo dessa colocação de Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (1996) podemos entender que o jogo está presente nas mais diversas configurações sociais, seja por quais aspectos for. O jogo se apresenta como uma dinâmica própria das relações humanas, se estabelecendo como uma aspecto presente nessas relações ao longo da história. Ao examinarmos esse tema – as relações estabelecidas entre os sujeitos contemporâneos e o jogo – é preciso primeiro que explicitemos algumas configurações dessa equação, sobretudo para que identifiquemos nosso foco de ação em um tema tão amplo quanto este.

Começamos então pelo componente humano, no sentido clássico da aspiração. Trata-se de um sujeito inserido em um tempestuoso fluxo de informações audiovisuais, confrontado diuturnamente por uma cultura das mídias⁴, essencialmente híbrida, tanto em relação aos códigos aplicados, quanto em relação aos veículos que lhe dão vazão. Os meios de comunicação atuam como uma espécie de mediadores sociais desse indivíduo, transportando assim seu imaginário e se configuram como objeto de consumo, regidos por uma indústria cultural aos moldes que Adorno e Hockheimer propuseram.

³ Aqui nos referimos aos jogos eletrônicos de uma forma geral. Deste ponto em diante, sempre que nos referirmos a esses jogos cujo funcionamento está intimamente ligado a tecnologia e a aparatos digitais usaremos o termo “game”, fazendo assim distinção de outras formas de jogos presentes no cotidiano do homem do século XXI

⁴ Usamos aqui a expressão “cultura das mídias” no mesmo sentido que foi empregada por Santaella (2003, p.52), ou seja, para evidenciar as “redes de complementaridades” e os processos socioculturais próprios existentes entre as mídias.



Nesse movimento dicotômico entre se estabelecer ora como bem cultura e ora como bem de consumo, diversos produtos e objetos se apresentam a nós ainda manipulados por uma dinâmica mercantil, porém possuindo também uma vertente simbólica. Estamos em um momento de fato híbrido onde fruição e consumo se mesclam e onde a convivência com esse objetos reestrutura a experiência estética do indivíduo. Vemos a construção de um cotidiano cujo tripé comunicação, cultura e tecnologia formam aspectos fundamentais para o entendimento de nossa situação contemporânea.

Evidentemente a estruturação desse cotidiano passa pela convivência com toda ordem de relações com a tecnologia. São dispositivos, objetos, consoles e interfaces que mediam a relação mundo-sujeito e que, associados ao potencial comunicativo das redes, se configuram também em uma nova dimensão regida por entidades puramente digitais: o ciberespaço (LEVY: 1999). Esses novos mundos que se apresentam ao sujeito do século XXI e as relações que estabelecemos com eles transformam de forma radical o espaço e o tempo, dimensões fundamentais da vida humana. (CASTELLS: 2007, p.462)

Para Eugênio Trivinho (2007) a cibercultura⁵ é uma “formação tecnocultural”, uma categoria de época que se confunde imanentemente com o cenário material, simbólico e o imaginário contemporâneo e talvez por isso encontremos tantas vezes menção a ela sem precisar seu significado. O fato é que, independente da vertente teórica adotada para se investigar o termo, é inegável o papel da cibercultura na formação do imaginário contemporâneo e principalmente, torna-se indissociável da formação desse imaginário a convergências de diversos meios e veículos:

“O imaginário vai sendo construído por partes que são conectadas sinergicamente por diferentes meios, em momentos estrategicamente calculados e em doses e formatos previamente determinados” (OLIVEIRA: 2010)

Nesse contexto, o game, antes encarado meramente como um objeto de consumo, assume lugar no campo representativo do homem contemporâneo. Constituído por narrativas, elementos de ludicidade e representação simbólica, o game no início de século XXI já garantiu seu legado enquanto bem cultural. Podemos

⁵ Adotaremos aqui, a princípio, a idéia de cibercultura proposta por Pierre Levy, que entende cibercultura como o neologismo que “especifica o conjunto de técnica (materiais e intelectuais), e práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY: 1999, p. 17).



encontrar nesse universo paralelo dos games a oportunidade de operacionalizar, enquanto sujeitos, um re-dimensionamento de questões que nos rondam contemporaneamente.

Como bem observa Trivinho, a cibercultura, espaço onde podemos situar o game enquanto objeto, é um estado em que a convergência entre as formas culturais e as formas tecnológicas se explicitam em maior grau, tornando-se assim em um campo fértil para a materialização de questões contemporâneas. Nesse sentido, Sidney Eve Matrix entende a cibercultura como uma formação discursiva (Foucault) onde a rede ou a arquitetura conceitual aparece ligando tecnologia à sujeitos individuais, identidade e estilos de vida digitais. (2006, p.05)

Esses sujeitos individuais que, por necessidade ou escolha, precisam encontrar alternativas para corporificar sua presença e assim habitar esses novos ambientes apresentados pela cibercultura, também habitam as redes destinadas aos jogos on line, onde são expostos a uma dinâmica de relações, mediadas pela imagem, que muito se aproxima as estruturas encontradas nos ambientes tradicionais. Os jogadores dessa vertente de games encontram não só novos mundo, lugares e contextos à explorar, também ganham o direito de explorar novas características e habilidades de si mesmo. Trata-se da figura do **avatar**, entidade cibernética que corporifica a presença do jogador no ambiente digital⁶.

Sendo assim, a figura do avatar é a responsável por dar corporeidade ao sujeito neste espaço, permitindo a ele experiências sensíveis e de sociabilidade exploratórias, não só no contexto digital, mas também no contexto clássico. O jogador faz uso de ferramentas de ordem tecnológica que permitem a personificação gráfica do sujeito, garantindo a esse sujeito-jogador não só o direito de escolha no que tange à atributos físicos e de ordem estética, mas também possibilidade de, ao longo da dinâmica narrativa, fazer melhorias nesse corpo.

“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

⁶ A palavra “avatar” tem origem no sânscrito, língua usada na religião hindu. Seu significado remete a idéia de deidades que adquirem corpo material, voltando a habitar nossa dimensão. A esse corpos dá-se o nome de Avatar.



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.”(CRUZ Jr & SILVA: 2010)

Constrói-se assim nesse ambiente uma nova perspectiva do “eu no mundo”, adaptada as demandas desse lugar. Esse novo eu (corporificado pelo avatar) não se isola do primeiro eu, o físico, ou de outros “eus” que esse sujeito possua. O que se observa é dialética entre as instâncias on-line e off-line, relação composta por contigüidades e rupturas. Segundo Rudiguer (2008) o real e o virtual se apresentam em uma existência dialética, ora em relação de complementaridade, ora em uma dinâmica tempestuosa.

Nossa discussão reside no exame das relações construídas nesse processo dialético entre o real e o digital, voltando nossas atenções para o ambiente, seus jogadores e os avatares. Vemos que é nesse contexto, onde o sujeito contemporâneo encontra na cibercultura a possibilidade de dar corporeidade a desdobramentos identitários subjetivos, que surgem questões que perpassam pelos campos da comunicação e da cultura visual.

Investigando o processo de experiências⁷ do sujeito contemporâneo no ambiente virtual podemos perceber que a vivência nesses ambientes amplia a noção que o sujeito tem do próprio corpo, permitindo que ele de fato vivencie as sensações simuladas pelo game. Percebemos que esse ambiente onde a tecnologia converge não só os meios, mas também converge o receptor desses meios, permite que entendimento de sujeito se amplie encontrando na criação dos avatares e no próprio game não só uma experiência estética que confronta homem e imagem, mas um possível lugar estético e simbólico que convida esse sujeito a habitá-lo.

Podemos assim discutir duas vertentes desse cenário, uma indo em direção a ludicidade e poder narrativo do game, formando histórias e experiências prazerosas; e uma segunda que aborda a hibridação humano-máquina, examinando as

⁷ De acordo com Eugene Gendli (1961): “(1) A Experienciação é sentida ao invés de pensada, sabida, ou verbalizada. (2) Experienciação ocorre no presente imediato. Não se trata de atributos generalizados de uma pessoa como traços, complexos ou disposições. Em lugar disso, a Experienciação é o que uma pessoa sente aqui e agora, neste momento. Experienciação é um fluxo constantemente mutável de sentimentos que torna possível para qualquer individuo sentir alguma coisa em qualquer dado momento.”.



possibilidades de entendimento da figura do ciborgue nesse contexto e nos encaminhando para um entendimento do “eu” diante dessas novas configurações.

Game, narrativa e ludicidade

Os games encontram-se em um ponto híbrido dentro da cultura contemporânea, pois ao mesmo tempo em que seguem dinâmicas mercadológicas se apresentam como instrumento de experiência do jogador. Alguns autores atualmente se dedicam a identificar quais ferramentas seriam mais adequadas a análise de seus discursos. Branco & Pinheiro (2006) identificam que, graças à alguns modos de operação dos jogos já estabelecidos, o horizonte metodológico está mais ou menos estruturado em torno de um eixo que se articula entre os conceitos de narratologia e ludicidade.

“No que diz respeito à narratologia, é interessante notar como o fortalecimento da tomada de posição em direção à narrativa parece estar intimamente ligado ao desenvolvimento da indústria dos games. Em seus primeiros anos, especialmente na primeira década, os jogos eram feitos por programadores cujo principal interesse não parecia estar nos aspectos narrativos. As histórias dos jogos eram como roupagens que “embrulhavam” o produto (...). A ludologia corporifica uma linha de pensamento que inverte a posição central atribuída à narrativa. Antes determinante, agora ela é colocada em subordinação a um sistema condutor de regras de interação. O que subjaz à idéia de ludologia é que não é preciso haver uma história. Para que o jogo funcione enquanto jogo, basta que proporcione uma estrutura reconhecível ao qual o gamer possa adaptar-se.” (Branco & Pinheiro: 2006)

O game enquanto objeto de estudos permite uma série diferenciada de abordagens já que é possível abordá-lo pelo viés tanto da produção de encantamento – sublime tecnológico apontado por Nye (1996) – quanto como narrativa digital buscando uma dimensão discursiva da cibercultura. É preciso, no entanto, deixar claro que o game se inscreve enquanto produto cultural do século XXI e que contribui pra o reordenamento do espaço, do tempo e das experiências de realidades híbridas e rearticuladas.

Corpo, avatar e cibercultura

A discussão apresentada aqui nos inscreve em um momento que o sujeito é convidado, por meio da cibercultura, à reorganizar seu entendimento de corpo. O avatar aparece como materialização de um corpo virtual cuja relação subjetiva estabelecida se vale da noção de corpo clássico. Veremos então que alguns autores, como Le Breton (2003) por exemplo, acreditam que graças a um mundo cujas fronteiras



se misturam, o corpo se apagaria, já que o toque, a face, o outro só se configuraria por uma interface maquínica.

Em uma linha diametralmente oposta temos autores que vêem nessa possibilidade de hibridação um espaço para a ampliação do entendimento de corpo, alcançando um status cada vez mais simbólico, com possibilidades alternativas de se materializar em contextos e lugares novos. Entendendo assim, que esse corpo não se apagaria e sim estaria diante de uma nova lógica centrada nos processos de hibridação e virtualização.

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 imbricamento 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. (...) 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". (CRUZ Jr & SILVA: 2010)

Sendo assim, é preciso examinar este corpo virtual sob a ótica das mesmas demandas sociais que recaem sobre o corpo físico, fortalecendo a crença (ou a constatação) que *“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”* (CRUZ Jr & SILVA: 2010). Sendo assim, o processo de construção do avatar, mesmo gozando da homogeneidade de condições para a sua criação, estaria sob as mesmas pressões dedicadas ao corpo clássico. Avatar e corpo clássico se tornariam assim, ambos objetos de consumo, construídos para atender demandas subjetivas. Demandas estas que passariam pelo crivo da adaptação e da aprovação social.

Vamos então, nos encaminhando para o entendimento da relação entre cibercultura e corpo como recheada de promessas de se viver o impossível, o excêntrico e o inimaginado, já que o corpo é fruto de uma construção. Seria possível, entender o processo de construção do avatar como uma espécie de autogênese, já que a criação do corpo é feita pelo mesmo ente que o ocupa: o sujeito-jogador. Sendo assim, o avatar tem a função de ampliar sentidos e habilidades do corpo físico que, no contexto da



cibercultura, estaria um tanto quanto obsoleto, se aproximando do entendimento que autores como Sterlac e Haraway tem deste corpo físico.

O avatar enquanto ciborgue

Para abordarmos o entendimento de avatar enquanto ciborgue é preciso que primeiramente localizemos a aplicação do termo. O termo ciborgue surgiu da contração da expressão “*organismo cibernético*” (em inglês CYBernetic ORGanism = cyborg) e data de 1960. Atribui-se ao engenheiro biomédico Manfred Clynes seu primeiro emprego e definição. Clynes⁸ considera ciborgue como “*a engenharia da união entre sistemas*” (GRAY, FIGUEROA-SARRIERA & MENTOS: 1996).

Partindo da interpretação da definição de Clynes (união entre sistemas) muitas outras interpretações foram construídas. Mesmo variando em forma e conteúdo tais variações se atêm a um ponto chave: a hibridação. O que nos remete à pergunta: qual é a função dessa hibridação? Seguindo esse questionamento e levando em consideração essa “mistura entre orgânico e maquínico” proposta inicialmente por Clynes, identificamos na idéia primordial de ciborgue a possibilidade de adaptação, ampliação e/ou aprimoramento das capacidades humanas através da máquina. Sendo assim, quando cabe ao avatar presentificar e ampliar o sujeito-jogador em um ambiente onde o corpo físico não tem função, podemos interpretar essa figura como uma espécie de ciborgue.

Naturalmente, à medida que a discussão se amplia, ampliam-se as definições e as interpretações a cerca da hibridação que dá origem a esse ser cibernético. Há uma série de trabalhos que se aventuram por essa tarefa de buscar uma definição para o termo. Uma das visões mais difundidas é a apresentada por Donna Haraway:

Um ciborgue é um mecanismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura da realidade social, bem como um personagem da ficção (...) O ciborgue é um organismo cibernético, uma fusão do orgânico e do técnico forjado em particular, por práticas históricas e culturais (HARAWAY: 1991, p. 149).

Esta definição está publicada em “Simian, Cyborg and Women” de 1991 e reafirma o que já havia sido publicado em 1985 no Manifesto Ciborgue. Os estudos de Haraway, se concentram na formação de um ciborgue influenciado por práticas históricas e culturais. Haraway identifica nesses híbridos algo além da simples prótese

⁸ Clynes *apud* GRAY, FIGUEROA-SARRIERA & MENTOS: 1996



para aumento ou restauração de funções; ela identifica implicações socioculturais no surgimento dessa figura.

De acordo com Lemos (2003), Haraway afirma que o ciborgue surge graças ao abalo de três fronteiras: entre humanos e animais, entre o orgânico e o inorgânico e a fronteira entre o físico e o não-físico. Esse espaço entre o físico e o não-físico reside no nosso foco de pesquisa, já que o avatar é a personificação do corpo virtual (não-físico).

Essas subdivisões também aparecem no trabalho de outros autores. Katherine Hayles, por exemplo, subdivide os ciborgues em dois tipos: os técnicos e os metafóricos. Para Hayles (1996), todos os indivíduos que possuem junções artificiais integradas ao seu sistema biológico seriam *ciborgues no sentido técnico*, já se configurariam em *ciborgues metafóricos* todos aqueles que usassem aparatos técnicos/tecnológicos a fim de possibilitar a realização de uma tarefa, como, por exemplo, o uso de avatares para presentificar seu “eu” dentro do espaço do game. De acordo com Hayles, esse laço cibernético geraria também uma modificação no entendimento que temos de identidade e na noção que temos de subjetividade.

Ainda em se tratando de subclasse de ciborgues, temos o pensamento do pesquisador brasileiro André Lemos. Lemos distingue dois tipos de ciborgue: o protético e o interpretativo. De acordo com Lemos (2002), o indivíduo que tem funções fisiológicas garantidas por qualquer dispositivo eletrônico ou mecânico é um ciborgue protético. Algo similar à definição de ciborgue técnico de Hayles. Sua definição para ciborgue interpretativo está diretamente ligada aos meios de comunicação em massa e à cultura de massa e do espetáculo. Para ele, todos nós ao utilizarmos qualquer informação, imagem ou conceito que chegou a nós mediado por uma máquina, para a partir dele construir ou significar algo, nos tornamos ciborgues interpretativos.

Rudiger (2007) menciona ainda que na análise de Haraway o sentimento de conexão com nossos artefatos maquímicos está aumentando gradativamente, nos deixando cada vez mais confortáveis com essa ampliação de habilidades e de sentidos proporcionada pela hibridação com a tecnologia. Cada vez fica mais evidente que a corporeidade proporcionada pelo avatar dentro do contexto do game carrega em si também uma certa transposição de identidade. O “eu” do jogador passa uma fração sua a esse corpo virtual, construído dentro do ambiente do jogo.



Avatar e o desdobramento do eu

Para reconhecer a figura do avatar como um desdobramento do eu-jogador é preciso, primeiramente, tentar entender melhor a figura do “humano”. Antes mesmo da possibilidade do papel das máquinas vir a interferir na conceituação de humano, tal definição já não era uma tarefa das mais fáceis. O humano sempre foi mutante, um ser adaptativo que construía redes, sociais e de poder, que nos ajudavam a definir melhor a identidade dele.

Trata-se de um momento em que o humano habita um mundo mutante que nos obriga constantemente a readaptar sentidos e dogmas. Há, portanto, uma instabilidade estrutural naquilo que nos ajudava a identificar o sujeito sociológico. De acordo com Hall (2005), para que possamos entender o processo de formação de identidade na contemporaneidade, é necessário que entendamos a concepção de sujeito sociológico e como se deu sua transformação para aquilo que o autor chama de sujeito pós-moderno.

Segundo Hall, o sujeito sociológico aparece como o reconhecimento da influência de coisas externas ao indivíduo, como as redes sociais e as configurações culturais, por exemplo, na formação da noção de sujeito.

A noção de sujeito sociológico refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e auto-suficiente, mas era formado na relação com “outras pessoas importantes para ele”, que mediavam para o sujeito⁹ os valores, sentidos e símbolos – a cultura – dos mundos que ele/ela habitava (HALL: 2005, p. 11).

Sendo assim, a concepção sociológica do sujeito conta com uma interação entre o indivíduo e aquilo que o cerca, onde este sujeito ao mesmo tempo internaliza e atribui valores, tanto para ele quanto para aquilo que o circunda. Hall confere à identidade a função de preencher o espaço entre o “interior” e o “exterior”, costurando o sujeito à estrutura. Temos, portanto, um sujeito sociológico com uma identidade em processo, mas ainda unificada e estável, e que migra para um momento onde tal identidade está se tornando fragmentada, não mais UNA, e sim, MÚLTIPLA.

Essa multiplicidade caminha por uma diversidade de identidades sociais que assumimos cotidianamente, e por que não, entender o avatar como a corporificação de uma dessas identidades sociais: a do jogador, do gamer, daquele que se coloca dentro

⁹ Hall identifica em seu livro “A identidade Cultural na pós-modernidade” uma concepção de sujeito anterior ao sujeito sociológico. Trata-se do *Sujeito do Iluminismo*, baseado numa concepção de pessoa humana UNA. Um indivíduo centrado, fixo e imutável.



do ambiente virtual a fim de construir uma narrativa mediada pela estrutura fornecida pelo game? Essa possibilidade de interpretação nasce por não termos mais “natural” e “artificial” como duas instâncias separadas (Sibila: 2002).

A dissolução dessa fronteira nos leva a uma mudança de paradigma onde novos seres emergem dessa zona que mescla natural e artificial. Nikolas Rose (apud SILVA: 2001) aponta que mudanças de paradigma levaram também a uma proliferação “*de novas imagens de subjetividade; como socialmente construídas; como dialógica; como inscrita na superfície do corpo; como espacializada, descentrada, múltipla, nômade*”. No contexto pós-moderno aparece a exigência de que sejamos multi em todos os aspectos: multifacetados, multidentitários, multiperceptivos.

O sujeito pós-moderno não é mais UNO nem mesmo no que diz respeito às linguagens e teorias com as quais ele convive. São linguagens híbridas, teorias que ora se sobrepõem e ora se superpõem. Nasce uma combinação de criaturas pós-humanas e outros híbridos tecnoculturais. A questão da identidade, como aponta Hall (apud SILVA: 2000), não mais necessita da história e da cultura apenas para dizer quem somos, e, sim, para apontar o que podemos vir a ser e como podemos ser representados por nós mesmos e pelo outro. O que nos mostra a necessidade da existência de um “não – eu” para que o “eu” seja definido.

Ou seja, para que o processo de construção de subjetividade ocorra, há necessidade de que também possamos identificar o outro. É aí então que o processo de hibridação homem-máquina nos leva a uma crise: quem é o “eu” e quem é o “outro”? O que torna nossa investigação sobre a relação estabelecida entre o sujeito contemporâneo e o game, perpassando pela noção de corpo dentro dos ambientes virtuais, ainda mais relevante.

Considerações Finais

O imaginário atual é híbrido, mutante. Constituído por mediações tecnológicas, alterações de dogmas e re-elaborações de sentidos e relações, esse imaginário provém do que lhe é apresentado pelo tripé comunicação, cultura e tecnologia. Não se pode abordar o imaginário contemporâneo fora de uma perspectiva que considere as construções feitas a partir da influência desses campos.

Ao inserir nossa discussão em torno da investigação da tecnocultura contemporânea, buscando investigar as regras que se constroem nesse contexto,



abordando especificamente a relação do corpo e sua representação no ciberespaço, vemos que a formação dessas regras, de acordo com Matrix (2006):

“são ideológicas, semióticas e materiais: elas organizam, constroem e refletem as relações de poder e produção nos processos do conhecimento e das subjetividades, e operam em uma relação sinérgica dentro dos processos de consumo e comércio” (Matrix: 2006, p. 26)

Sendo assim, ao investigar esses aspectos surgidos da interação do sujeito jogador e o ambiente de jogo, estaremos não só analisando o crescente papel do ciberespaço nas relações sociais contemporâneas, mas também investigando como essas novas regras estabelecidas da relação sujeito-avatar re-organizam, constroem e refletem nos processos das subjetividades contemporâneas. Entender a cibercultura, o game, a projeção de uma imagem corpórea desvinculada do eu físico, como aspectos cotidianos e relevantes da cultura contemporânea, nos ajuda a mapear esse posicionamento subjetivo de um ser híbrido, cujo saber mediado representam uma nova faceta da comunicação.

Referências Bibliográficas

BRANCO, Marsal Alves & PINHEIRO, Cristiano M. P. P. **Uma tipologia dos games** – UNIREVISTA – vol. 1, nº 3: julho/2006 – disponível em:
<<http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_BrancoPinheiro.PDF>> Acessado em 10.10.2011

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede** – São Paulo: Paz e Terra Ed, 2007
_____ **O poder da Identidade (volume 02)** – São Paulo: Paz e Terra, 2003

CASTRONOVA, E. **Virtual worlds: a first-hand account of market and society on the cyberian frontier**. 2001. Disponível em:
<http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=294828> acessado em: 10.10.2011.

CRUZ Jr, Gilson & SILVA, Eurineusa Maria. **A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI**. Rev. Bras. Ciênc. Esporte (Impr.) vol.32 no.2-4 Porto Alegre Dec. 2010. Disponível em:
<<http://dx.doi.org/10.1590/S0101-32892010000200007> > acessado em: 10.10.2011.

GENDLIN, E.T. **Experiencing: A variable in the process of therapeutic change**. American Journal of Psychotherapy. Vol. 15, 1961, 233-245 - Traduzido e adaptado por: João Carlos Caselli Messias e Daniel Bartholomeu.



GRAY, Chris H (org). FIGUERIA-SARRIERA Heidi J. & MENTOR, Steven. **The Cyborg Handbook** – London: Routledge, 1996.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós – modernidade** – Rio de Janeiro: DP&A editora, 2005.

HARAWAY, Dona. **Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature.** – Nova York : Routledge, 1991.

HARAWAY, D., KUNZRU, H., SILVA T.T. **Antropologia do Ciborgue** – Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HAYLES, Katherine. **The life od Cyborgs: Writing the Posthuman** – in: GRAY, Chris H (org). FIGUERIA-SARRIERA Heidi J. & MENTOR, Steven. *The Cyborg Handbook* – London: Routledge, 1996

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura.** 4ª Ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A. 1996.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade.** Campinas, SP: Papirus, 2003

LEMONS, André. **Cyborgs Protéticos e Interpretativos** – 2002. Disponível em : <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cap6.html>> acessado em: 10.10.2011..
_____ **O discurso dos Cyborgs** - 2002. Disponível em <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cap5.html>> acessado em: 10.10.2011.

LEVY, Pierre. **Cibercultura** – São Paulo: Editora 34, 1999.

MATRIZ, Sidney Eve. **Cyberpop: digital lifestyle and commodity culture** – New York: Routledge, 2006.

NYE, David. **American Technological Sublime.** Cambridge: The MIT Press, 1996

OLIVEIRA, Selma R. N. **Cinema, história em quadrinhos e videogame: outros jogos, outras leituras, outras experiências** – disponível em: << <http://www.arte.unb.br/6art/textos/selma.pdf> >> acessado em: 10.10.2011.



RUDIGUER, Francisco. **Cibercultura e pós-humanismo** – Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação e Pesquisa: projetos para mestrado e doutorado** – São Paulo: hacker Editores, 2001.

_____. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** – São Paulo: Paulus, 2003.

SIBILA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais** – Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVA, Tomaz Tadeu (org). **Pedagogia dos Monstros – os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras** – Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada** – São Paulo: Paullus, 2007