



O Corpo e o Espaço Físico Relacionados ao Ciberespaço¹

André Fagundes PASE²
Eduardo Campos PELLANDA³

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (Famecos/PUCRS), Porto Alegre, RS

Resumo

Novas apropriações do corpo e do espaço começam a surgir em um contexto de imersão e ubiquidade midiática. Esta constatação é observada a partir de suportes como os novos consoles de jogos eletrônicos e aparelhos celulares avançados. São analisados no texto a original ligação entre o espaço físico demarcado geograficamente por aparelhos GPS com informações no ciberespaço e a exploração do corpo imerso nos games. Estes desdobramentos são contrastados e apoiados por autores âncoras da cibercultura.

Palavras-chave

espaço, corpo, jogos eletrônicos, mobilidade, cibercultura

1. Introdução

Desde a introdução do termo ciberespaço (GIBSON 1984) estabeleceu-se uma separação entre corpo, lugares físicos e o espaço do trânsito informacional. A divisão parecia ser radical sem interfaces entre estas partes. Com isso, o cenário dos últimos anos de estudos na cibercultura apontou para um indivíduo pós-humano, resultado de uma mixagem do corpo com a máquina (KURZWEIL 1999) com próteses que auxiliam a transcendência da experiência humana. Este indivíduo *cyborg* (HARAWAY 2002) poderia ter até mesmo a sua porção orgânica atrofiada por ser menos eficiente do que a eletrônica. O território físico neste contexto também não é relevante, visto que a conexão telemática leva o indivíduo a estar onipresente no ciberespaço. Este cenário induz a uma mutação substancial no modo de vida nas metrópoles e na cultura dos

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura, IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Pesquisador e professor da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Mestre e Doutor em Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). afpase@puers.br

³ Pesquisador e professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Mestre e Doutor em Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Pós-Doutor pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT, EUA). eduardo.pellanda@puers.br



povos industrializados. A percepção de onde se está e como se recebe a informação é rarefeita (MEYROWITZ 2003).

Porém, nos últimos cinco anos este contexto pode ter sofrido uma mudança de curso com a massificação de aparatos móveis para a comunicação e a exploração do uso do corpo em jogos eletrônicos. Com quase 40% da população da Terra com acesso ao telefone móvel e uma taxa de venda anual de 1 bilhão de unidades⁴, a mobilidade é um dos fatores mais incisivos no mapeamento de um novo tipo de acesso ao ciberespaço. Com isso, também a reorganização das relações entre informações e espaço físico forçam novas discussões sobre as características do espaço virtual. Em relação a inserção do corpo ao contexto cibernético, pode-se tomar como expoente o console de jogos eletrônicos Nintendo Wii, que obteve mais de 25 milhões de unidades vendidas⁵ e foi responsável por uma quebra cultural na maneira como este segmento se desenvolve.

2. Mobilidade do indivíduo e o novo contexto do espaço físico

A questão do acesso móvel à informação não é necessariamente vista aqui somente como uma explosão comercial ou uma técnica complementar e secundária de comunicação. O impacto deste tema transcende estas questões por estar se tornando uma a principal fonte de difusão do ciberespaço. As culturas japonesa e nórdica foram as principais indicadoras do contexto de uso extensivo de dispositivos móveis observadas por Rheingold (2003). Os agentes da transformação, segundo o autor, são os adolescentes que incorporam em primeira mão o uso social desta mídia. No relato desta análise há a detecção da proporção deste acontecimento:

Agora vem a Internet móvel. Entre 2000 e 2010, a rede social das comunicações móveis vai se juntar com a força de processamento de informação dos PCs em rede. A massa crítica vai emergir em algum momento no final de 2003, quando mais dispositivos móveis do que PCs estarão conectados à Internet [...] o novo regime tecnológico será uma nova mídia, não simplesmente um meio de checar as ações na bolsa ou e-mails no trem ou surfar na Web enquanto se anda na rua. Internet móvel, quando ela realmente aparecer, não será só uma maneira de se fazer coisas antigas enquanto nos movemos. Será uma maneira de fazer coisas que não se podia fazer antes (RHEINGOLD, 2003, p.xiv).

A alteração de cultura no uso de dispositivos móveis não se dá somente com a intensidade da conexão, tendo em vista que o indivíduo está agora conectado todo o tempo a rede, mas também com o contexto do espaço físico. Como Rheingold (2003)

⁴ Gartner: http://news.cnet.com/Gartner-A-billion-cell-phones-by-2009/2100-1039_3-5795100.html

⁵ EDGE: <http://www.edge-online.com/features/analysis-worldwide-wii-sales>



observou, os adolescentes nórdicos e japoneses se comunicam na metrópole e trocam informações das suas posições e em seguida se encontram em algum lugar público como um Shopping Center. Fenômeno semelhante ocorreu com os *FlashMobs* em varias partes do planeta. Pessoas trocam informações de forma viral e se encontram fisicamente em algum local público. O “lugar” e o “encontro físico” são elementos novos na sociabilização da cibercultura, estes elementos são mais ligados ao mundo pré-internet e que agora são potencializados e amplificados.

Com a inserção do chip GPS⁶ em uma grande quantidade de dispositivos a “ligação” dos espaços físicos e virtuais se eleva a uma outra dimensão. A informação constante das coordenadas geográficas realizam uma conexão constante entre a posição física do indivíduo e informações no ciberespaço. Isso desencadeia uma grande quantidade de relações inéditas aos sistemas comunicacionais já existentes e a criação de outros. O serviço de *microblog Twitter*⁷ recebe outro elemento quando se tem a noção de quem está fisicamente próximo. As fotos tiradas nestes aparelhos com GPS podem receber metadados contendo as coordenadas geográficas e utilizar um novo critério de organização e relação em sites como o *Flickr*⁸. Já redes sociais como o *Loopt*⁹ ou o *Google Latitude*¹⁰, já são elaboradas com a posição geográfica como o principal elemento. Nestes últimos exemplos, os indivíduos são constantemente monitorados em um mapa por amigos que tenham permissão para receber e transmitir esta informação.

Estes exemplos somados a vários outros que começam a se desdobrar são baseados em uma das fronteiras intocadas no ciberespaço que é a localização física. Assim como outras informações do âmbito privado que se tornam públicas sem a nítida percepção do indivíduo, este novo dado pode ser ainda mais complexo do ponto de vista da privacidade. A informação do local físico onde a pessoa está libera também todas as outras questões como sexo, idade e aparências estéticas que ainda possuíam uma certa proteção na rede.

O espaço físico interligado com a grande rede digitaliza a cidade e os elementos a compõe (MITCHELL 2003). A *Wikipédia*¹¹ relacionada com os objetos em volta do indivíduo cresce exponencialmente em potência de compartilhamento de informação, pois a relação direta com o contexto real situa o indivíduo com as informações já

⁶ Global Positioning System

⁷ <http://twitter.com/>

⁸ <http://flickr.com/>

⁹ <http://www.loopt.com/>

¹⁰ <http://www.google.com/latitude/intro.html>

¹¹ <http://www.wikipedia.org/>



registradas e estimula a colocação de outras percepções. Esta é a mecânica do *WikiTude*¹², aplicativo para o sistema operacional *Android* da *Google*, que utiliza a câmera do telefone casada com dados de localização providos pelo GPS, bússola do aparelho e dados da *Wikipedia* para produzir uma visão diferente do espaço ao redor do cidadão conectado. Deste modo, é possível não apenas expandir a fronteira do real sobrepondo o virtual de maneira imediata, mas também trazer as iniciativas de *augmented reality* para o cotidiano. Processo semelhante é adotado para dois softwares do *iPhone*, o *Nearest Tube*¹³ e o *TwittARound*¹⁴. O primeiro mostra a estação do metrô mais próxima e o outro combina o local com postagens no *Twitter*.

Lugares de sociabilização e concentração de saberes como bibliotecas e universidades sempre foram vinculados como pontos de referência nas cidades. Uma biblioteca municipal sempre ocupou um endereço físico privilegiado, como também é reconhecida por suas arquiteturas imponentes. No momento em que a internet desterritorializou a informação, bibliotecas virtuais não mais precisam estar contidas em endereços físicos. A medida em que a cidade transforma a rede o espaço físico também é alterado. As relações indivíduos com os lugares se alteram pela utilização no contexto da rede, a fronteira entre real e virtual se funde.

Se “...lugares não podem ser separados de seu contexto de experiência” (SANTAELLA 2007, 164) tem-se agora mais potenciais relações contextuais com informações e trocas sociais em redes de comunidades. A medida que se faz uma foto com “tag” geográfico de um local e se compartilha em um site de relacionamento o encadeamento de ações com este espaço físico tende a aumentar. Este e inúmeros outros exemplos de contextualização estão cobrindo a cidade de uma nova camada informacional. Os lugares típicos de sociabilização de uma cidade não são necessariamente propícios para a inteiração entre os indivíduos: “Por mais cheios que os espaços coletivos de consumo possam estar, eles não tem nada de coletivos” (SANTAELLA 2007, 176). Ao mesmo tempo, os *SmartMobs* descritos por Rheingold (2003) são jovens que utilizam o espaço como plataforma de comunicação para que a informação tenha contexto e que possibilite inteirações sociais. O relacionamento de informações torna o espaço mais relevante a medida que ele se torna um nó de informação: “Um espaço que flui

¹² <http://www.wikitude.org/>

¹³ <http://www.engadget.com/2009/07/07/video-nearest-tube-iphone-app-augments-reality-with-directions/>

¹⁴ <http://i.document.m05.de/?p=685>



informações não é um espaço vazio; ele tem relações construídas na rede e envolve dela...” (CASTELLS, et al. 2007, 171).

Deste forma, o espaço físico está paulatinamente sendo inserido no contexto da cibercultura e, com isso, reconfigurando as características da interação na rede. A associação entre locais físicos e informacionais se dá em um momento de maturação da infra-estrutura de redes wireless e aparelhos de conexão que se somam ainda a um momento cultural de retomada de espaços públicos pela população jovem (RHEINGOLD 2003). O contexto local se soma a não percepção da distancia geográfica proporcionada pelo ciberespaço em um *mash-up* de conceitos que resultam nesta nova configuração da cibercultura.

3. O corpo como agente em ambientes digitais

A movimentação corporal também é utilizada para a locomoção de personagens e navegação na Internet em ambientes, com outras interfaces e relações de estímulo-resposta. Porém, não é preciso nenhum aparelho de realidade virtual ou óculos especial para tal feito, apenas um videogame comprado em uma loja qualquer.

Com a expansão da indústria do entretenimento eletrônico, os consoles de videogame trouxeram inovações gráficas e sonoras, além de novos controles. Salvo raras alterações específicas, desde os anos 80 a maioria das plataformas utiliza *joysticks*. O dispositivo de entrada de dados do *Playstation 3*, por exemplo, conta com 14 botões, além de dois pequeninos manetes direcionais.

O manejo destes dispositivos requer prática e também leva o jogador a um estado de imersão no conteúdo audiovisual. Fisicamente, a pessoa pode participar parada, apenas movendo as mãos e a cabeça. Portanto, nestes contextos o público precisa não apenas de treino, mas de uma habilidade específica para participar e controlar a ação.

Duas décadas depois do NES (Nintendo Entertainment System) ser lançado na América, "Playstation" tornou-se sinônimo de "videogame" para uma geração inteira de jogadores. A Nintendo precisava de algo grande para mudar a sua posição no mercado. Essa novidade grande culminou no Wii (ORLAND, 2008, p. 29)

Nos últimos anos, Sony e Microsoft ditaram tendências do setor com as séries *Playstation* e *Xbox*, respectivamente. A Nintendo, outrora símbolo de sucesso, não obteve o êxito esperado com o sistema *GameCube* e precisava de um aparelho que não estivesse focado em qualidade gráfica, o que não era possível, mas sim no princípio



básico deste ramo, a diversão.

É óbvio que o novo sistema da Nintendo foi influenciado pela simplicidade universal de uma TV comum. Não apenas o Wii tem um controle que lembra o usado por uma TV, mas a interface básica do sistema é quebrada em unidades chamadas de canais. Como as contrapartes televisivas, cada um tem um foco diferente. Uma passada pela lista permite que você baixe jogos novos, crie avatares (os Miis), veja fotos digitais e páginas da web, além de outros. Também há um guia na tela, o WiiMenu, que permite ir para um ponto específico. Tudo isso e você não precisa nem instalar uma antena ou um serviço via satélite no seu telhado. (ORLAND, 2008, p. 90)

Ao contrário de outros sistemas, o *Wii* pode ser utilizado com pouca perda de resolução em uma televisão normal, apenas pede espaço para o jogador jogar e uma conexão com a Internet. *WiiSports*, um dos jogos mais vendido da história (VGCHARTZ, 2009), acompanha o console e carrega o jogador para um outro paradigma de jogabilidade. Não é preciso uma combinação de botões em sequência, mas um movimento que imita a realidade. Para jogar boliche, por exemplo, é preciso simular o movimento de lançar uma bola, ação que mimetiza a realidade e não tenta renderizá-la com base em comandos. Desta forma, o público simula um gesto que conhece e seu *avatar* reproduz o que foi feito na tela.

Conforme PEREIRA (2008), o agente destes processos está dentro de um ambiente midiático formado por arranjos midiáticos. Dispositivos como o *Wii* ou o telefone celular servem como ferramentas e espaços, simultaneamente, para a fruição dentro dos novos espaços.

Os ambientes midiáticos podem ser entendidos, inicialmente, através de dois tipos de espaços: o primeiro deles seria aquele constituído como um espaço híbrido, físico e tecno-digital, sensível às ações de pessoas e de sinais de diferentes mídias que cruzam o seu interior. (PEREIRA, 2008, p. 7)

Ferramentas como o *WiiMote*¹⁵ dispensam a imersão em metaversos (a outra classificação proposta) mas constroem ambientes híbridos entre o físico e o virtual da tela. Neste caso, o objetivo está centrado no entretenimento, mas ferramentas como o canal de notícias utilizam este potencial para capturar material da Internet e organizar de uma forma virtual geográfica, como já utilizado pelo *Google Earth*¹⁶. As informações são distribuídas por um mapa e ao passo que o globo gira, mudam as informações.

Esta conexão com a Internet, sustentada por uma versão especial do navegador *Opera*, é diferente da observada no uso do *Playstation 3*, pois é transformada pela ausência de

¹⁵ Nome dado ao controle do Nintendo Wii

¹⁶ Um dos primeiros usos jornalísticos do Google Earth foi a camada (layer) da National Geographic. Através de pontos definidos no mapa de acordo com o local da notícia, é possível ler textos, ver fotos ou até mesmo vídeos sobre o fato ali ocorrido. O software está disponível para download em <http://maps.google.com>.



um teclado. No console da Nintendo, o jogador não clica para acessar. O controle altera a relação tradicional mouse-usuário, pois neste ambiente o a pessoa aponta e aperta um botão como um controle remoto. A transposição da *web* para o *modus operandi* da TV é completa com o acesso a sites de vídeos, como o *YouTube*, que colocam o conteúdo exclusivo da web em uma televisão.

“Como arranjos midiáticos entendemos todo um conjunto de novos modos de diferentes mídias se associarem a outras mídias para efetivar práticas de comunicação. (PEREIRA, 2008, p.7)” O *Wii* transforma não apenas pelo sistema inovador, mas também pela interconexão com outras mídias e canais. Não comprometida com tantos modelos de negócio como a Sony ou Microsoft, que restringem inovações e funcionalidades para preservar outros produtos, a Nintendo busca tornar o *Wii* uma peça útil no ambiente não pelo seu poder gráfico, o que não possui, mas pelo uso e junção com outros aparelhos.

Esta iniciativa de agir no real para interagir na tela é a mola-mestra do Project Natal¹⁷, acessório acoplado ao videogame XBOX 360 que realiza um mapeamento dos movimentos do jogador e permite jogar sem controles, apenas com o movimento. Com lançamento estimado para o final do ano, pode expandir os limites alcançados com o *Wii*.

Desta forma, o real dialoga com o virtual de uma maneira simples. O postulado de Lévy (2006) sobre a virtualidade como camada da realidade é posto em prática com naturalidade, pois a camada de bits é vestida pelo público que, ao encerrar a partida, solta os controles - porém permanece com o corpo suado por ter realizado esforço. O *Wii* captura o jogador, fato observado com maior intensidade no uso do *WiiFit* para prática de exercícios orientados pela tela da TV, e não requer uma imersão na digitalidade através de implantes.

Portanto, a migração para o ambiente tecido por zeros e uns é feita sem conhecimentos avançados de informática. O sistema digital envelope a realidade ao simular a consequência de um movimento – jogar a bola de boliche, lutar boxe ou jogar tênis, por exemplo –, pois requer espaço parecido com o da prática do esporte na quadra ou ringue. Isto aparece nos constantes avisos que o jogo alerta, pois a ação começa física e é representada, termina, na tela.

4. Um humano coberto por interfaces digitais

¹⁷ <http://www.xbox.com/en-US/live/projectnatal/>



Seja via celular ou via videogame, novas relações entre homem e máquina são tecidas. Estas ações de imersão não requerem implantes ou fusões com a máquina, mas sim o seu uso como uma ferramenta de relação, seja reativa ou interativa. O computador não está anexado ao viver do homem pela forma da integração corporal, mas sim pelo caminho da cultura. “Estamos entrando numa terceira era midiática, a cibercultura” (SANTAELLA, 2003, p. 82).

Os telefones celulares mais simples contam com maior poder de processamento que computadores utilizados no começo dos anos 80, por exemplo, e são sintomas desta junção pela utilização das máquinas. Tal qual o rádio transistorizado nos anos 50 reforçou o seu caráter de companheiro, o computador como ferramenta para telefonia, lazer, armazenamento de informações ou acesso sob demanda para a Internet torna-se um *sidekick* do cidadão digital.

Com a introdução dos microcomputadores pessoais e portáteis, que nos anos 80 já estavam penetrando no mercado doméstico, os espectadores começaram a se transformar também em usuários. Isso significa que começou a mudar aí a relação receptiva de sentido único com o televisor para o modo interativo e bidirecional que é exigido pelos computadores. As telas dos computadores estabelecem uma interface entre a eletricidade biológica e tecnológica, entre o utilizador e as redes (SANTAELLA, 2003, p. 81).

As interfaces, desta forma, não apenas fazem parte dos processos eletrônicos, mas também dos reais e dos processos da história recente. O computador tornou-se ferramenta do cotidiano e foi diluído através das práticas. Interfaces amigáveis trazem o usuário comum para a frente da tela, compartilhando o poder de poucos que contavam com o conhecimento das linhas de comando em sistemas baseados no texto e não nos cliques, por exemplo.

Nascia aí a cultura da velocidade e das redes que veio trazendo consigo a necessidade de simultaneamente acelerar e humanizar a nossa interação com as máquinas. Entretanto, os novos hábitos introduzidos pelos meios interativos não foram tão abruptos como alguns podem pensar. Eles foram sendo gradativamente introduzidos pela cultura das mídias (SANTAELLA, 2003, p. 82).

A expansão tecnológica colocou os aparelhos eletrônicos e online, de maneira gradativa, no meio ambiente. A expressão “mídias locativas” criada por Karlis Kalnins e reforçada por Santaella (2008) define bem os agentes não-humanos do momento que a cibercultura encontra o físico e o geográfico. Tais tecnologias são baseadas em lugares, muitas vezes não possuem fios, podem servir para vigilância, rastreamento e posicionamento e conectam informações entre aparelhos e com espaços geográficos (SANTAELLA, 2008). Estão presentes em grandes computadores, *notebooks*,



videogames e telefones celulares, por exemplo, e trocam dados com base nos sistemas de GPS, Internet sem fio, etiquetas de identificação por rádio frequência RFID¹⁸ ou *Bluetooth*.

“Cada vez mais, essas tecnologias da mobilidade, sensíveis aos locais, podem acessar a Internet, permitindo que a informação seja armazenada e recuperada a partir de bases de dados remotos.” (SANTAELLA, 2008, p. 22) A volatilidade da Internet ganha vida não só no seu uso, mas surge como plataforma para plantar e colher informações e notícias em ambientes sólidos. A expressão “acessar a Internet”, que perdeu parte do seu sentido com a expansão da banda larga e possibilidades de estar sempre conectado, *always on*, é revigorada de maneira aparentemente inversa ao seu propósito inicial, mas verdadeira pois indica uma forma do ser humano transpor a grande rede para o seu habitat normal, não o mundo formado por 0 e 1 como metaforicamente visto no filme *Tron* (1982). Esta liberdade para expansão da rede não a torna boa ou má, pois pode ser usada para o monitoramento de pessoas sem o seu consentimento, mas ganha espaço com aplicações como pontos de emissão de conteúdo ou marcações automáticas em fotos para posterior publicação online.

De fato, no seu coletivismo construtivo, as mídias locativas denunciam tanto o poder quanto os limites das novas formas de vigilância, desconstruindo as operações tecnológicas de controle político quando introduzem momentos de distorção ou incerteza nesses limites, ou quando constroem plataformas abertas que oferecem a chance de reverter, multiplicar ou refratar o olhar. (SANTAELLA, 2008, p.23)

Os *FlashMobs*, mencionados anteriormente, ganham novos poderes e sentidos. Assim, o meio ao redor do homem é alterado pela tecnologia, porém sem alterar fisicamente o meio. “Surge daí o potencial para mudar o modo como percebemos e interagimos com o espaço, o tempo e o outro, na medida em que atividades descentralizadas desafiam as estruturas hierárquicas da sociedade.” (SANTAELLA, 2008, p.23) Mesmo que um aparelho locativo seja usado para irradiar uma informação de protesto, esta versão 2.0 da pichação de muros não polui o meio ambiente, apenas gasta bits, mesmo processo já utilizado para enviar informações sobre um determinado ponto de uma cidade sem a necessidade do gasto de papel e tinta para impressão de panfletos. Ou seja, as relações do homem com a máquina através das interfaces que potencializaram – e continuam a exercer esta ação – o uso trivial dos dispositivos são construídas de maneira quase natural. As inovações fascinam, porém não garantem o

¹⁸ Radio-frequency identification



sucesso de um aparelho, por exemplo. Em uma conversa com Anthony Giddens, relatada no livro *En el Límite*, Will Hutton afirma que “os capitalistas sabem que é possível ganhar uma fortuna com a exploração de novas tecnologias, mas ninguém sabe antes qual tecnologia vai triunfar”¹⁹ (GIDDENS, 2002, p. 39).

Os usos do telefone celular para acessar/produzir informações baseadas no local ou jogar videogame com ações do corpo são atividades práticas que requerem nem tanto manejo tecnológico, mas sim físico. O homem utiliza a máquina como se utilizasse uma chave de fenda ou uma bola, porém com novas características. Não é necessária nenhuma transformação, apenas um esforço ou deslocamento até um ponto.

Rogério da Costa (2002) alerta que as janelas digitais dos telefones, *Tamagotchis* e diversos aparelhos que compõem o nosso mundo “só conversam conosco se soubermos manipulá-los” (2002, p. 13). O mundo, e não os corpos, são formados por interações com máquinas.

Na verdade, a sua manipulação interativa já faz parte do cotidiano de milhões de usuários espalhados pelo planeta. Tal interação representa um dos aspectos mais marcantes da cultura digital, que é essa capacidade de relação dos indivíduos com os inúmeros ambientes de informação que os cercam. Esses ambientes também são conhecidos como interfaces, pois se colocam entre os usuários e tudo aquilo que eles desejam obter (COSTA, 2002, p. 13).

As interfaces conquistam pelo seu poder de atenção – seja ligado ao uso no trabalho, na sobrevivência ou lazer – e neste ponto captam o público. Se forem inúteis, como um jogo difícil de jogar ou um programa complicado para manejar e acessar determinado dado, não há pudor em descartar do convívio. Por exemplo, o uso de uma conexão *Bluetooth* em um celular para obter informações de um ponto emissor colocado em uma universidade (como é utilizado na entrada da Faculdade de Comunicação Social da PUCRS) pode ser útil para um aluno obter um vídeo com notícias do campus, mas se não souber como obter os dados, descarta e não utiliza o celular para isso na sua vida.

O fascínio apontado por McLuhan como uma narcose de um narciso com *gadgets* também influi neste contexto do uso. “O que importa é que os homens logo se tornam fascinados por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja deles próprios” (McLUHAN, 1974, p. 59). É interessante observar que mesmo enfeitado

¹⁹ Tradução livre do autor.



tecnologicamente, este homem contemporâneo morre de amores pela tecnologia, mas ainda permanece humano.

Mesmo que o uso inebrie, provocando o uso massivo de mensagens por *SMS* ou jogo em demasia – por exemplo –, este Narciso pode desprender-se da extensão. Haverá uma perda de informação, mas não há perda de humanidade. O trânsito e as práticas cotidianas oscilam entre tais usos, pois em algumas horas é necessário ir além do corpo – usar o telefone para captar uma notícia em vídeo captada via *Bluetooth* em um aparelho e não esperar para que outra pessoa conte oralmente –, mas em uma reunião o mesmo aparelho pode servir apenas para anotação dos dados, sem outras conexões.

“Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo.” (McLUHAN, 1974, p. 63) As mídias locativas mostram novos sinais de estímulos, regulados pelo seu uso e função no cotidiano, mas também sob efeito do bombardeio de peças publicitárias e informações que utilizam tais recursos (PEREIRA, 2008).

O mundo composto por tecnologia que tem potencial de transformar o homem em um ser apático, como bem satirizado em *Wall-E* (2008), é o mesmo que pode ajudar na prática de esportes. A junção *iPod* com um tênis Nike, por exemplo, tem sua finalidade comercial, mas também serve de ferramenta para a pessoa caminhar com um outro estímulo, uma música de acordo com o seu ritmo. Assim, apesar da sedução, o Narciso que aos poucos descobre novos potenciais e novas águas para ver seu reflexo descobre que pode mergulhar atrás da sua imagem, mas não necessariamente irá morrer afogado.

5. Considerações finais

Desde Mary Shelley com *Frankenstein* (1831) e Edward Morgan Forster com *The Machine Stops* (1909), por exemplo, o homem, seja através da ficção ou reflexão, discute a relação da máquina na sua vida. Além do debate sobre as forças de trabalho, herança ludista, o pensamento também atinge a dominação da máquina sobre o homem, o uso de aparelhos para gerar construtos e ferramentas de controle ou mesmo fusões carnis e espirituais com o ambiente digital. A literatura fornece bases para a realidade, como as leis da robótica criadas por Isaac Asimov, porém também serve de alerta.



A utopia projetada por Orwell em *1984* (1983) tornou-se um comercial de computadores (APPLE, 1984). A apropriação das técnicas digitais pelo homem contemporâneo revela traços da imaginada pós-humanidade, da sua ligação física com as máquinas para ir além, porém também mostra um uso das mesmas para extrair informações que potencializam não uma relação maquinal, mas a sua vivência mesmo. Observamos hoje conflitos como o do atleta Oscar Pistorius, que desejava competir nas Olimpíadas de Pequim com uma perna mecânica (G1, 2008), enquanto a sociedade discute se o *Goggle* não é utilizado em demasia, por exemplo. Assim, as performances críticas de Stelarc, além de outras indagações artísticas, servem como baliza, mas ainda fazem parte de uma prática considerada excêntrica.

A máquina conquista a atenção, porém não o corpo muitas vezes. O imaginário de um homem em simbiose com a máquina é transformado pelo Narciso e seus *gadgets* locativos, que permitem ir além da realidade concreta diante de si sem a perda da humanidade. Não acoplamos o celular à mão, mesmo que algumas pessoas usem em demasia, e movimentar um *avatar* no *WiiSports* requer movimentar o corpo, não comandos de mouse como no *Second Life*. A humanidade ainda triunfa, de maneira distinta, quando o celular é posto de lado na hora de dormir (mesmo nos casos que sirva como alerta) e muitos movimentos no *WiiSports* estimulam o suor do jogador.

Portanto, as interfaces entre o real e o virtual contam com pontos de encontro, seu tom locativo é cada vez mais estimulado, mas não é implantado no corpo do ser contemporâneo. Ele pode carregar traços de pós-humanidade, mas a transformação ocorreu na cultura e não no corpo. Cabe alertar, este pensamento não despreza práticas e pensamentos tecnognósticos ou pesquisas para implantes que concedem uma vantagem a mais para o ser híbrido perante o corpo basicamente orgânico, porém as transformações culturais que ainda preservam o corpo proliferam e fascinam.

É possível que isto seja caminho até um estado maior de difusão entre a população da fusão carne e silício, porém os usos práticos indicam uma transformação diferenciada. O Narciso hiperconectado vê diferentes reflexos, porém estes espelhos ainda necessitam da sua ação física e geográfica, preservando a sua humanidade.

Referências bibliográficas

- CASTELLS, Manuel, Mireia FERNÁNDEZ-ARDÈVOL, Jack Linchuan QIU, e Araba SEY. **Mobile Communication and Society - A Global Perspective**. Cambridge: MIT Press, 2007.
COSTA, Rogério da. **A Cultura Digital**. São Paulo: Folha, 2002.
GIBSON, William. **Neuromancer**. Londres: HarperCollins, 1984.



- HARAWAY, Donna In: SPILLER, Neil. **Cyborg Manifesto**. In Cyber Reader. New York: Phaidon Press, 2002.
- HUTTON, Will; GIDDENS, Anthony. **En El Límite**. Madrid: Paidós, 2002.
- KURZWEIL, Ray. **The age of spiritual machines**. New York: Penguin, 1999.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 2000.
- MEYROWITZ, Joshua. **Global nomads in the digital veldt**. In: Nyíri (ed.). Mobile democracy. Essays on Society, Self and Politics. Vienna: Passagen Verlag, 2003.
- McLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensão do Homem**. Rio de Janeiro: Cultrix, 1974.
- MITCHELL, William J. **ME++ The Cyborg Self and the Networked City**. Boston: MIT Press, 2003.
- ORLAND, Kyle. **Wii for Dummies**. Hoboken: Wiley, 2008.
- ORWELL, George. **1984**. New York: Penguin, 1983.
- PEREIRA, Vinícius Andrade. **G.A.M.E.S. 2.0 — Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades**. Artigo apresentado no Grupo de Trabalho “Comunicação e Cibercultura”, do XVII Encontro da Compós, na UNIP, São Paulo, SP, em junho de 2008. Disponível em <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_294.pdf>. Acesso em 3 de fevereiro de 2009.
- RHEINGOLD, Howard. **Smart Mobs**. Cambridge: Perseus Publishing, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das Mídias**. 3. ed. São Paulo: Experimento, 2003.
- _____. **Culturas e Artes do Pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. **A ecologia pluralista das mídias locativas**. Texto foi apresentado no II Simpósio Nacional da ABCiber, na PUCSP, em novembro de 2008. Disponível em <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/37/lucia.pdf>>. Acesso em 3 de fevereiro de 2009.
- _____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo, SP: Paulus, 2007.
- VGCHARTZ. **Worldwide Million Selling Software**. Disponível em <<http://vgchartz.com/worldtotals.php>>. Acesso em 3 de fevereiro de 2009.

Outras Referências

- APPLE, **1984**. Filme exibido em 22 de janeiro de 1984 e disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=OYecfV3ubP8>>. Acesso em 3 de fevereiro de 2009.
- FORSTER, Edward Morgan. **The Machine Stops**. Disponível em <<http://emforster.de/hypertext/template.php3?t=tms>>. Acesso em 3 de fevereiro de 2009.
- G1. **Atleta deficiente quer competir nas Olimpíadas e causa polêmica**. 15 maio 2008. Disponível em <<http://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,MUL36614-5602,00.html>>. Acesso em 3 de fevereiro de 2009.
- SHELLEY, Mary. **Frankenstein, or, The modern Prometheus**. Disponível em <<http://www.archive.org/details/ghostseer01schiuoft>>. Acesso em 3 de fevereiro de 2009.
- TRON. Direção: Steven Lisberger. Burbank: Walt Disney Pictures, 1982. 96 min.
- WALL-E. Direção: Andrew Stanton. Emeryville: Pixar, 2008. 98 min.