



Subjetividades contemporâneas: o *self* no ciberespaço

*Contemporary subjectivities:
the self in cyberspace*

Letícia Capanema^[a], Marcia Furtado Avanza^[b]

Resumo

Este estudo busca compreender as concepções da subjetividade em nossa contemporaneidade por meio do exame da expressão do eu (*self*) no ciberespaço. Para tanto, é feita uma breve revisão das concepções do eu (*self*) que abrange desde abordagens cartesianas, que consideram o sujeito como uno e centrado, às visões de Charles S. Peirce e Mikhail M. Bakhtin que concebem a subjetividade humana como múltipla e fragmentada. Ao analisar o processo de mediação do sujeito no ciberespaço, serão fundamentais os conceitos de interação mediada e deixas simbólicas de John B. Thompson, assim como a visão de Jay D. Bolter e Richard Grusin sobre o que denominam de

^[a] Doutoranda pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), professora do curso de Graduação em Rádio e Televisão do Centro Universitário Faculdades Integradas Alcântara Machado e Faculdade de Artes Alcântara Machado (Fiam-Faam), São Paulo, SP- Brasil, e-mail: capanema.leticia@gmail.com

^[b] Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP), coordenadora do Curso de Jornalismo, diretora do Centro Universitário Faculdades Integradas Alcântara Machado e Faculdade de Artes Alcântara Machado (Fiam-Faam), São Paulo, SP- Brasil, e-mail: marcia.avanza@gmail.com

Palavras-chave: Subjetividade. Ciberespaço. Mediação. Comunicação.

remediated self — o *self* re-mediado — e suas categorias de *networked* e *virtual self*. O estudo se ampara na análise do projeto “Virtual Me”, que se caracteriza por explorar a hibridização da internet com o *videogame* e a televisão, para compreender a expressão do sujeito no ciberespaço mediante seu caráter virtual e em rede.

Abstract

This study seeks to understand the concepts of subjectivity in our contemporary world by examining the “self” expressions in cyberspace. First, there is a brief review of the conceptions of “self” that covers from Cartesian approaches, that consider “self” as unique and centered, to Charles S. Peirce e Mikhail M. Bakhtin visions, which conceive human subjectivity as multiple and fragmented. By analyzing the mediation process of the subjectivity in cyberspace, concepts of mediated interaction and symbolic cues of John B. Thompson, as well as the vision of Jay D. Bolter and Richard Grusin on what they call remediated “self” and their categories of networked and virtual “self” will be fundamental. The study also develops the analysis of the web program “Virtual Me”, which is characterized by exploring the hybridization of internet with games and television, to understand the expression of the “self” in cyberspace through its virtual and networking aspects.

Keywords: *Subjectivity. Cyberspace. Mediation. Communication.*

Introdução

A partir do século XIX novas concepções da subjetividade têm proliferado na filosofia, na psicanálise e nas ciências culturais (SANTAELLA, 2006). Diferentemente da concepção cartesiana, de um sujeito uno e centrado, que até então vigorava, essas novas percepções conferem ao sujeito um caráter múltiplo, instável e fragmentado. Dentre tais concepções, duas são precursoras na definição de um sujeito anticartesiano: a ideia de um homem-signo, de C. S. Peirce (1878 apud SANTAELLA, 2004), e a de um sujeito fundado na linguagem, de Bakhtin (1982). Para Peirce,

a noção de *self* constitui-se como processo permanente de semiose, isto é, como ação de signos. Daí uma das primeiras imagens de um sujeito instável, mutante. Com um raciocínio semelhante, Bakhtin relaciona a multiplicidade do sujeito à sua ligação eminente com a linguagem, que, segundo o autor, é por natureza social. Ambos os pensadores, enfim, concebem uma noção de sujeito que só se manifesta como tal por meio de um permanente processo sógnico, mediado pela linguagem e de caráter social, atribuindo-lhe, assim, características como a pluralidade e a instabilidade. Logo, para compreender a formação de subjetividades contemporâneas, é imprescindível levar em conta os meios de produção simbólica por meio dos quais elas são forjadas.

As novas percepções de sujeito, descritas brevemente, foram acompanhadas pela emergência de novas formas de linguagem, que vão desde a comunicação eletrônica ao que se convencionou chamar de ciberespaço¹. O presente texto pretende investigar subjetividades e interações sociais que se instauram no ciberespaço, ambiente sógnico de grande relevância atual, a fim de compreender as relações de identidade e alteridade que nele se operam.

É necessário, porém, esclarecer que não se tem a intenção de privilegiar o ciberespaço como o dispositivo desencadeador da fragmentação do sujeito. Ao contrário, aqui se endossa a ideia de uma subjetividade múltipla e cambiante que antecede o ciberespaço. Afinal, o “eu” jamais fora uno e estável. Como já argumenta a psicanálise, a subjetividade humana é, de partida, múltipla. O grande destaque atribuído ao ciberespaço se deve à sua capacidade de pôr em evidência a pluralidade e mutabilidade do sujeito, contudo, sem deixar suas particularidades ao fazê-lo.

Logo, parte-se do contexto das interações que ocorrem no ciberespaço para problematizar o conceito de “*self*” na mediação dos sujeitos inseridos em tal ambiente comunicacional. O objetivo deste trabalho é, pois, compreender as concepções da subjetividade em nossa contemporaneidade por meio do exame da expressão do eu (*self*) no ciberespaço. Para exemplificar os conceitos abordados, o estudo busca desenvolver a análise do processo de subjetivação que ocorre no projeto “Virtual Me” (2007-2009). Para tanto, os conceitos de interação mediada e deixas simbólicas de Thompson (1998) serão fundamentais, como pontos de partida, para a análise das relações de identidade e alteridade nas redes

¹ Entendido como “um espaço não físico ou territorial, que se compõe de um conjunto de redes de computadores por meio das quais todas as informações (sob as mais variadas formas) circulam” (LEVY, 1999).

digitais. Será também abordada a visão de Jay D. Bolter e Richard Grusin (2000) sobre o que chamam de *remediated self* — o *self* re-mediado — e suas categorias de *networked* e *virtual self*. Assim, o estudo pretende levantar questões e apontar caminhos para uma melhor compreensão da noção do sujeito no ciberespaço.

A interação mediada no ciberespaço

De maneira geral, a interação é sempre mediada, pois, levando ao limite, até a própria voz ou as expressões faciais são meios para a interação. Mas vamos aqui considerar as interações mediadas conforme Thompson, que as concebe como aquelas que “implicam o uso de um meio técnico — papel, fios elétricos, ondas eletromagnéticas etc. — que possibilitam a transmissão de informação e conteúdo simbólico para indivíduos situados remotamente no espaço, no tempo, ou em ambos” (THOMPSON, 1998, p. 78).

Portanto, a interação que ocorre através do ciberespaço — ou seja, mediada por aparatos técnicos, como o computador — distingue-se da interação face a face primordialmente por envolver indivíduos situados em tempos e espaços diferentes. Na interação mediada ciberespacial, o deslocamento temporal e/ou espacial do sujeito priva-o daquilo que Thompson (1998) chama de deixas simbólicas — piscar de olhos, gestos manuais, expressões de sobrancelhas etc. — as quais, segundo o autor, só podem ser percebidas instantaneamente. Apesar de a tecnologia já oferecer a possibilidade de transmissões ao vivo através de *webcams*, nesse processo de interação mediada não ocorre o que Lévinas (1993) tão propriamente denomina de epifania do rosto, ou seja, o comprometimento e a cumplicidade que se estabelece entre os interlocutores mediante o reconhecimento desencadeado pela face da humanidade do outro. O rosto mediado adquire certa distância ética, psicológica e emocional, por ser uma representação suportada, num aparato técnico e, assim, não carregar consigo o mesmo comprometimento do rosto propriamente dito. Em resumo, o impacto de um contato direto com uma face é significativamente mais intenso que o contato com a mesma face mediada.

Contudo, segundo Santaella (2007), o relativo descomprometimento que ronda as interações ciberespaciais confere-lhes a leveza e a fluidez próprias da possibilidade do anonimato. A internet, por exemplo, configura-se como ambiente que facilita a alforria dos contratos interpessoais, ou pelo menos possibilita um menor comprometimento interpessoal se

comparada ao contato não mediado. Assim é que certas declarações do interator², como, por exemplo, referentes a raça, sexo, idade, tornam-se um tanto quanto suspeitas, uma vez que podem não ser verdadeiras e nada as possa denunciar, ao contrário do que acontece numa relação face a face. Logo, na interação por redes digitais, os processos de identidade e alteridade se desenvolvem de forma mais livre e menos engessada em relação ao comprometimento interpessoal. No entanto, não se pode atribuir ao ciberespaço a capacidade de eliminar as relações estratificadas que temos na interação face a face. As convenções sociais e comportamentais também existem na interação ciberespacial, porém se apresentam de forma mais livre e descompromissada, se comparadas à interação face a face. A mudança ou adaptação que se observa na interação através do ciberespaço diz mais respeito à manifestação de antigos valores em outras roupagens, proporcionadas pelas novas tecnologias, do que propriamente à mudança desses valores.

Apesar de, nas relações entre interatores, não ser possível encontrar deixas simbólicas tais quais as definidas por Thompson (1998), a interação mediada por tecnologias do ciberespaço possui suas próprias deixas. O histórico de ações do navegador, as comunidades virtuais das quais fazem parte os interatores, as músicas e vídeos que selecionam como favoritos, seus *nicknames*³, as cores e formas de seus *avatars*⁴, as palavras usadas para escrever uma mensagem eletrônica, enfim, todas as suas manifestações de linguagem são como pistas. Afinal, tudo é signo e, portanto, passível de interpretação. Podem-se observar e interpretar também deixas indiciais (se é que assim as podemos chamar), que funcionam como um rastro virtual da trajetória de um sujeito por determinado endereço digital. Assim, o registro da passagem de um visitante na página do perfil de outro interator na rede social Facebook⁵ configura, em princípio, um lastro. Outro exemplo seria o histórico de endereços virtuais percorridos pelo interator, os quais são armazenados nos navegadores de internet. Em comparação com o mundo das interações face

² Este estudo adota o termo “interator” em substituição dos termos “internauta” e “usuário”. Para Murray (2003), o elemento transformador de um indivíduo em um interator é a capacidade de agência, entendida como a capacidade de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas, como ocorre, por exemplo, na interação ciberespacial por meio da navegação por conteúdos hiperlinkados num sistema de redes.

³ *Nicknames* são como apelidos, ou seja, nomes usados para substituir o nome próprio.

⁴ A palavra “*avatar*” possui sua origem no sânscrito e significa descida de Deus. É usada no Hinduísmo para designar formas encarnadas de um Ser Supremo. Em informática, avatar é a representação gráfica de um interator no ciberespaço.

⁵ Site de interação social — www.facebook.com.

a face, tais deixas indiciais são como pegadas virtuais que podem ser percebidas e interpretadas. É verdade que a indexicalidade, por definição semiótica, exige um contato físico do objeto do mundo real com sua representação indicial. Mas, como no ciberespaço não existe fisicalidade, estende-se aqui o sentido do termo para o contato de um objeto com sua representação indicial, porém ambos no plano virtual.

Por fim, problematizando a argumentação de Thompson (1998), talvez não haja uma privação ou redução de deixas simbólicas na interação mediada, mas sim uma substituição de uma classe de deixas por outras, pertencentes a qualquer categoria sígnica, próprias do meio virtual. O ciberespaço, como foi exemplificado anteriormente, possui instrumentos e processos que lhe são específicos. As relações entre interatores ocorrem, portanto, imbuídas de particularidades do meio. Contudo, vale ressaltar que um tipo de interação não exclui necessariamente o outro, já que associações de coletividades marcadas por interações face a face podem ser simultâneas a associações por interação virtual.

O sujeito reconfigurado

Seguindo caminho oposto à concepção modernista do novo, que é marcada pela busca do progresso tecnológico, os autores Jay Bolter e Richard Grusin (2000) desenvolveram o conceito de *remediation*, ou seja, a reconfiguração de um meio de comunicação por outro. Tal ideia, que encontra eco nas concepções mais abrangentes de “tradução sígnica” de Julio Plaza (1987) e “re-mapeamento” de Manovich (2001), concebe as novas tecnologias de representação como remodelações de processos, estéticas e princípios culturais existentes em mídias anteriores e não como totalmente inéditas e independentes de todas as que as precederam. Apesar da ambiguidade que o termo suscita, traduz-se aqui a expressão como re-mídiação — reconfiguração midiática —, e não como re-mediação — reconfiguração da mediação.

O cinema, por exemplo, seria uma reformulação de práticas e linguagens já solidificadas no teatro e na fotografia; a televisão, por sua vez, uma reformulação de processos e modos do rádio e do cinema. Assim, as tecnologias digitais — internet, realidade virtual, *games*, computação gráfica etc. — operariam na remodelação e adaptação de lógicas pertencentes a tecnologias comunicacionais anteriores que se reformulariam diante das novas.

Na esteira desse raciocínio, Bolter e Grusin (2000) trazem o conceito de *remediation* para compreender as novas definições de sujeito mediante o que chamam de *remediated self*, ou seja, o *self* reformulado. Todavia, parece necessário fazer uma inversão, pois a subjetividade no ciberespaço não pode ser considerada como uma re-mediação de subjetividades anteriores. Afinal, o ciberespaço, e mesmo o computador não são propriamente mídias, mas sim simuladores de todas as mídias. Portanto, ao se tratar do sujeito, opta-se aqui por utilizar a tradução do termo de Bolter e Grusin (2000) como re-mediação e não re-mídiação, reservando-se esse último à análise das mídias propriamente ditas.

O sujeito re-mediado por intermédio do ciberespaço é dividido pelos autores em duas categorias: o *virtual self* ou sujeito virtual e o *networked self* ou sujeito em rede. Cada um deles é regido por uma lógica de interação — respectivamente, a da transparência, que prioriza a imersão do interator, como uma negação da mediação; e a lógica da opacidade, que rege as relações do interator a partir do reconhecimento e explicitação da mediação, ou seja, por meio de uma hipermediação.

De acordo com Bolter e Grusin (2000), na lógica da transparência ou não mediação (por exemplo, na realidade virtual e em jogos feitos em computação gráfica), o sujeito virtual é imerso a partir de seu ponto de vista. Tais tecnologias de representação, portanto, reformulam a precedente perspectiva renascentista, técnica visual que se funda no mesmo princípio: representar imagetivamente a partir de uma visão subjetiva. Porém, o maior trunfo do sujeito virtual em relação à pintura é sua liberdade e controle do movimento. A visão subjetiva virtual é ainda potencializada, pois além de permitir ao sujeito se movimentar livremente a partir de seu ponto de vista e mudar a sua perspectiva sem sair do lugar, também lhe possibilita ocupar o ponto de vista de outros interatores e objetos. Para Bolter e Grusin (2000), o caminho para a empatia é justamente assumir o ponto de vista do outro. Portanto, os limites do *self* se dissolvem à medida que ele ocupa a posição e experimenta as sensações de outrem, sem perder sua identidade. A subjetividade virtual, assim, evidencia a noção de que a visão, assim como o *self*, é descorporificada.

Já o sujeito em rede está mais inter-relacionado e conectado do que propriamente imerso, como os sujeitos mediados que operam pela transparência. Ainda segundo Bolter e Grusin (2000), a lógica aqui regente é a da hipermediação ou opacidade, ou seja, o sujeito em rede coloca toda sua energia a serviço da decodificação. Esse sujeito está sempre desfazendo e fazendo conexões, declarando interesses e afiliações e depois

renunciando a elas. Para esse sujeito, a noção de presença do outro e de si próprio vem da percepção de estar conectado com outros através da rede e não da percepção visual (que acontece na realidade virtual, por exemplo). Esse é o sujeito dos grupos de *e-mails*, das listas de discussão, das comunidades virtuais. O sujeito em rede reconfigura os sujeitos de todos os meios que antecedem a internet.

“Virtual Me”: o sujeito virtual em rede

As definições de Bolter e Grusin (2000) para a subjetividade ciberespacial são mais complementares que contraditórias. Ao mesmo tempo em que o sujeito em rede complexifica e multiplica o sujeito virtual, esse é imprescindível para o primeiro. Um exemplo de tal complexidade é o programa de rede social exibido na internet “Virtual Me”⁶. O programa é resultado da parceria entre duas grandes empresas de entretenimento: a EA (Electronic Arts), especializada em *games*, e a Endemol, produtora audiovisual e detentora de formatos de programas como “Big Brother”. “Virtual Me” foi lançado em 2007 e encerrou suas atividades em 2009. A proposta do programa é explorar a intersecção entre o *videogame* e a televisão por meio da internet, criando uma rede de *avatars* que se socializam virtualmente e participam de versões *online* dos mais famosos programas da empresa de entretenimento da Endemol, como o “Big Brother”. Em resumo, “Virtual Me” foi uma versão para internet de programas populares da televisão, dos quais os participantes são avatares criados pelo público. Assim, para participar dos programas televisivos, cada interator poderia assumir uma (ou várias) identidade(s) (artistas famosos, estrelas do rock, personalidades excêntricas, ou simplesmente serem eles mesmos).

Além de ser constituído da hibridização de recursos e linguagens da televisão, do *videogame* e da internet, o referido projeto de entretenimento sintetiza em um só mecanismo o sujeito virtual e o em rede. A subjetividade virtual é construída por meio de características próprias do jogo, como a escolha do seu ponto de vista, a finalização de fases e objetivos, e a escolha da aparência de seu *avatar*. Por sua vez, a noção de uma subjetividade em rede se dá, primeiramente, pelo caráter televisivo de sua dinâmica.

A presença de uma rede de canais de participantes e espectadores é ainda potencializada por todas as possibilidades de interação *online* oferecidas

⁶ Disponível em: <www.virtualme.co.uk>.

pelo programa e pela internet. Assim, cada interator é uma espécie de jogador inserido numa rede formada por outros interatores que também participam do programa televisivo. Por exemplo, ao assumir a identidade de um participante na versão do “Big Brother” do projeto “Virtual Me” (Figura 1), o interator passa a navegar pelo programa na perspectiva de um sujeito virtual. Ao mesmo tempo, esse sujeito se relaciona com uma rede de outros participantes e espectadores, adquirindo também as características do sujeito em rede, definidas por Bolter e Grusin (2000).

Os modos com os quais se expressam a subjetividade, virtual e em rede, no projeto “Virtual Me” evidenciam a multiplicidade e a instabilidade do sujeito ciberespacial. O projeto resume em seu *slogan* de forma simples e direta o que impera no sujeito presente no ciberespaço: “set yourself free”. Liberte-se das amarras de um corpo físico, do atavismo biológico, do comprometimento da interação face a face e, de certa forma, do consciente censurador.

Considerações finais

Observamos que, no processo de mediação que ocorre no projeto “Virtual Me”, o eu (*self*) pode assumir, simultaneamente, as propriedades do *self* virtual e do *self* em rede (BOLTER; GRUSIN, 2000). Observa-se também ser possível realizar uma adaptação do conceito de deixas simbólicas de Thompson no contexto virtual. Por fim, podemos concluir

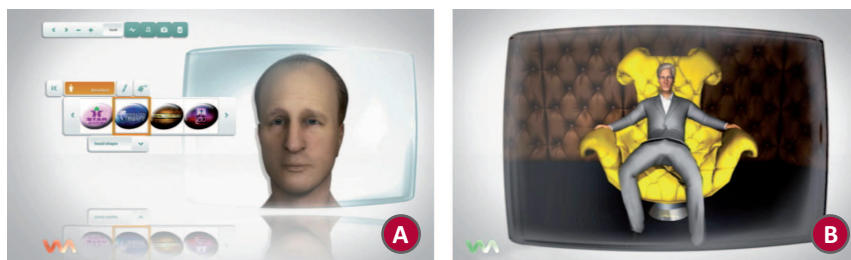


Figura 1 - Interface da plataforma “Virtual Me”

Legenda: A = Tela de seleção do programa televisivo do projeto “Virtual Me”; B = Avatar participante do programa “Big Brother”, na plataforma “Virtual Me”.

Fonte: Extraído da página web TEAMXBOX¹.

⁷ Disponível em: <<http://news.teamxbox.com/xbox/13255/EA-and-Endemol-Announce-Virtual-Me/>>. Acesso em: 3 abr. 2013.

que a interação com as novas mídias destaca um sujeito complexo que habita o corpo ciberespacial — corpo que Santaella (2006) define como rede de signos — e que está mais relacionado à lógica da incorporação que da identificação. Afinal, no ciberespaço, o caráter múltiplo do sujeito é evidenciado pela incorporação de identidades mutáveis, intercambiáveis. A instabilidade da identidade ciberespacial realça a complexidade da subjetividade humana. “Nessa lógica da reversibilidade, entramos na pele do outro, tornamo-nos o outro. Daí a sensação de jogo, muito mais do que a de identificação [...]” (SANTAELLA, 2007, p. 96).

Referências

- BAKHTIN, M. M. Hacia una metodología de las ciencias humanas. In: BAKHTIN, M. M. **Estética de la creación verbal**. México: Siglo XXI, 1982. p. 381-396.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000.
- LÉVINAS, E. **Humanismo do outro homem**. Tradução de Pergentino S. Pivatto. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.
- LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MANOVICH, L. **The Language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa do ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.
- PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- SANTAELLA, L. **O método anti-cartesiano**. São Paulo: Unesp, 2004.
- SANTAELLA, L. Os conceitos anticartesianos do self em Peirce e Bakhtin. **Gogniti**, v. 7, n. 1, jan./jun. 2006.
- SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- TEAMBOX. Virtual Me. Disponível em: <<http://news.teamxbox.com/xbox/13255/EA-and-Endemol-Announce-Virtual-Me/>>. Acesso em: 3 abr. 2013.
- THOMPSON, J. B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 1998.

Recebido: 27/02/2013

Aprovado: 25/02/2013

Received: 02/27/2013

Approved: 02/25/2013