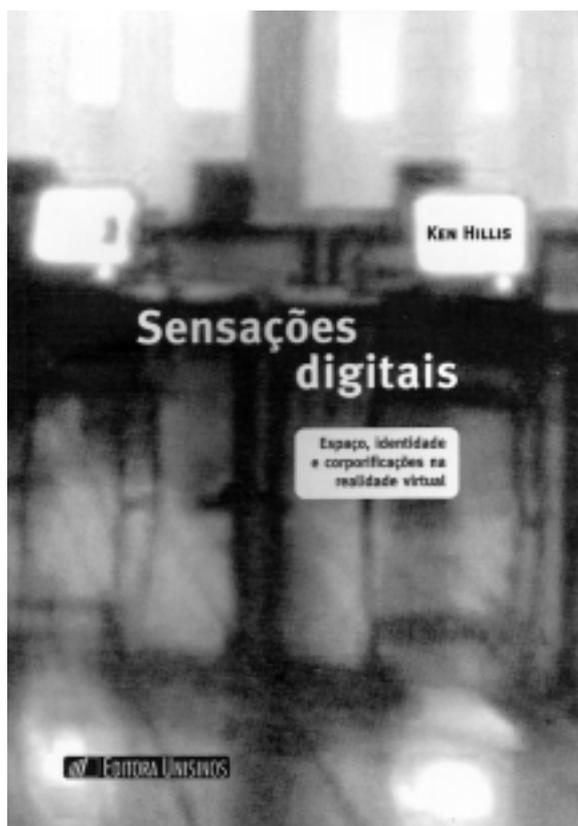


Sensações digitais: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual*



Implicações políticas de ambientes virtuais enquanto lógica do progresso humano

Ambientes virtuais (AVs) e realidade virtual (RV) são o foco do trabalho desenvolvido por Ken Hillis em *Sensações Digitais*. Baseado em sua tese de doutorado em geografia humana, redigida na Universidade de Winsconsin, em Madison (EUA), o autor expõe sua maior motivação em pesquisar essa temática: a necessidade de se refletir sobre a ética entre seres humanos e máquinas e as implicações que aquelas novas tecnologias de informação podem causar para os primeiros. Nisso, ele adota diversas óticas, dissertando sobre os vários âmbitos que sofrem interferência dos AVs, dentre os quais o corpo, a subjetividade, a visão, o espaço, a linguagem e a identidade.

O texto não incorpora um moralismo determinista: pelo contrário, explica de forma rica e profunda teorias e experiências em tecnologia que, ao longo dos séculos, o ser humano vem desenvolvendo, para culminar nos ambientes virtuais de nossa contemporaneidade. Obviamente, não se trata de ambientes já incorporados ao cotidiano ocidental. Hillis parte de tecnologias existentes em laboratórios de investigação tecnológica, na Nasa, e em outros grandes centros tecnológicos. Realiza também uma vasta e minuciosa investigação bibliográfica sobre o assunto. Cabe salientar que a preocupação do autor é a disseminação pública dessa tecnologia como forma maior de entretenimento e lazer para “curar” os grandes males da vida globalizada.

Chama a atenção nesta obra a constante reflexão sobre a temática (RV e AVs) sob

Annelore Spieker de Oliveira

Mestranda em Comunicação e Informação pela UFRGS

um ponto de vista político e econômico. Vai-se além do tema geográfico tradicional da “terra planejada para seres humanos”. Hillis analisa um “fac-símile” dessa terra, o que significa uma “geografia virtual que mapeia um conjunto de espaços representacionais que vão do fantástico ao realístico e que se estende ao longo de um *continuum* que vai do individual ao empresarial (...)” (p. 17).

Percebe-se, em toda obra, a presença de um forte discurso em que tecnologia e política andam em conjunto. Para o autor, não há como separá-las. Uma é feita pela e para a outra, influenciando, conseqüentemente, a economia e a cultura. Daí a importância da análise do tema, pois “(...) a resistência ao uso político indesejado de tecnologias muitas vezes se baseia em um indivíduo implicitamente unitário, situado à distância da tecnologia sob crítica” (p. 262). Relativiza-se, assim, a utopia que visa as novas tecnologias como redentoras do ser humano solitário, preso num determinado lugar: em seu corpo e sua mente.

Dentre vários conceitos utilizados pelo autor para refletir a utilização de ambientes virtuais, merece destaque o de “máquina de controle por *feedback*”. A cada nova tecnologia que manipula e altera a natureza humana, fazendo com que a própria natureza se ajuste à nova tecnoesfera, produzem-se novas utopias, que incitam o desenvolvimento de novas tecnologias que, novamente, afetarão e alterarão a natureza humana, num ciclo ininterrupto. Partindo desse pressuposto, Hillis reflete sobre como a cultura, de um modo geral, nos protege de aspectos brutos de nossa existência, tais como o sexo, a morte e a alimentação, aspectos básicos e indissociáveis de nossos corpos. Neste sentido, a realidade virtual (e o ciberespaço) auxilia - assim como a cultura - a fuga dessa realidade que nos é inerente enquanto humanos:

Refletindo uma crença atualizada de que é possível escapar dos aspectos do real por meio da transferência para outro lugar, o ciberespaço e a RV são as utópicas “máquinas de controle por *feedback*” de hoje -

modelos atualizados para imaginar utopias que prometem não somente renovação e libertação, mas também um controle social racional do espaço, da informação e da identidade (p. 15).

É importante salientar que Hillis fala a partir da posição de um cidadão norte-americano, de uma sociedade em que impera “uma paranóia”, como ele mesmo enfatiza. Preocupado com os ambientes virtuais, o livro pode soar um tanto alarmante para o leitor, porque entra em foco nele a realidade em que o autor está inserido (a norte-americana), tanto quanto a realidade à qual teme que o mundo ocidental (principalmente países sob forte influência da cultura dos Estados Unidos) sucumba: a adoração tecnológica, carregada de um discurso frenético, pós-moderno e pró-consumista, alienado e despolitizado.

Atuando em uma época complexa e dilacerante de globalização e “economia mundial”, os AVs fragmentam ainda mais as identidades já vacilantes de pessoas e lugares no âmbito do “domínio cênico” desestabilizador da Nova Ordem Mundial, ao mesmo tempo em que ajudam a promover uma forma renovada de determinismo e pensamento místico. Estes são expressos mediante pretensões “evolucionárias” por meio das quais essas tecnologias são posicionadas como autônomas - e, portanto, superiores - em relação às “restrições” culturais que, segundo o ponto de vista de seus promotores [a publicidade norte-americana], elas suplantam (p. 18).

Hillis não é tecnófobo, entretanto, chama a atenção para a crescente adoração e consumo dessas novas tecnologias. Para ele é preciso refletir, teorizar sobre esse tema. Assinala, ainda, que sua pesquisa constitui um estudo crítico, assumindo esta posição durante todo o texto. Porém, em momento algum, desmerece ou minimiza o

trabalho daqueles que estudam e pesquisam essas novas tecnologias de forma empírica. Pelo contrário, ele inclusive ressalta que são necessários estudos desta ordem, para se verificar, na prática, em que medida essas teorias críticas obtêm sucesso ou convergem com a realidade.

Pelo fato de a realidade virtual ser uma tecnologia de comunicação baseada em imagens de espaço e lugar nos quais e com os quais seus usuários interagem, ela sustenta, segundo o autor, a fantasia de que poderia constituir-se em um espaço imaginário adequado e ideal, que substituiria o mundo material, libertando a imaginação do corpo humano. Além disso, para ele, esse tipo de tecnologia é resultado do “eterno desejo de controlar o mundo natural”:

A invenção de um mundo virtual representa o esforço humano de estender o controle técnico não somente sobre as relações sociais de outrem e da “natureza”, mas também sobre as concepções de espaço por meio das quais se confere ordem ao que de outra forma poderia parecer um vácuo inimaginável de ausência de sentido (p. 17).

Essa ausência de sentido é ainda sustentada pelo fato da RV posicionar o corpo como uma máquina, cujo sistema complexo e bem delimitado (limitado) aprisiona a imaginação, a subjetividade e a identidade do sujeito. O ser humano passa, então, do corpo, restritivo, para o espaço infinito do computador, onde se liberta das limitações físicas que o organismo e a natureza lhe imporiam:

A realidade virtual é uma máquina de transcendência que joga o indivíduo moderno excessivamente atomizado em uma fusão de subjetividade e paisagem, um cenário no qual ele potencialmente pode comunicar-se com outros *selves* descorporalizados, reunidos numa sala virtual, mas situada em

qualquer parte do globo (p. 262).

A alienação de si, do outro e do mundo acarretam a contínua vigilância da motilidade corporal de seus usuários, representados como formas de *commodity* – ícones, marionetes e avatares. Desta forma, a responsabilidade por suas ações é minimizada, devido ao prazer em utilizar tais tecnologias como se fossem “máquinas-Deus feitas de luz”. Essa sensação de poder é acentuada pelo não-lugar que a virtualidade (não) ocupa, pois:

(...) nosso *senso de lugar* é memória qualificada e aprofundada pela imaginação. Ambas dependem de experiências e acontecem em nossos corpos, que atuam como mediadores sensoriais e testemunhas dessa experiência. Há uma unidade entre sensação corporal e lugar, mas ela pode ser rompida se a carne é posta de lado, por exemplo, quando nos comunicamos à distância, por intermédio de representações (p. 133).

Ou seja, nos ambientes virtuais, a virtualidade confunde-se, segundo Hillis, com a realidade, levantando o questionamento sobre até que ponto o virtual não passa a ser real ou vice-versa. Afinal, enquanto no mundo real, quando há a necessidade de se tocar em algo, o movimento do corpo se faz necessário, num ambiente virtual, em contraponto, “a visão é parcialmente separada dessa motilidade (ou pré-requisito material), e o que é experimentado como uma espécie de ‘visão voadora’ ou visão panorâmica ajustável pode parecer momentaneamente violar a distância estabelecida pela subjetividade moderna” (p. 165).

Significaria que os AVs permitem a seus usuários a sensação de que podemos misturar sujeito, objeto e paisagem ao espaço virtual, implicando, ainda, “(...) reificar as ‘distâncias’ psíquicas no mundo real, com os usuários passando intervalos de tempo cada vez maiores em todos os tipos

de ciberespaço, em detrimento da manutenção de suas relações sociais corporificadas” (p.165).

Nota-se que o autor sempre pontua a lógica da técnica de realidade virtual como parte do pensamento moderno, de caráter evolucionista (orientado pela noção de progresso), em que “a utilização precoce de tecnologias freqüentemente dá a impressão de que elas são ‘melhores’ – confirmando a lógica desenvolvimentista – precisamente porque foram apresentadas primeiro, em vez de terem sido apresentadas primeiro por ser as melhores” (p. 19).

Neste sentido, a preocupação central do autor é que haja uma análise mais profunda, que vá além de visualizar a realidade virtual como uma simples ferramenta de entretenimento. Na verdade, por um lado, ela altera inúmeros posicionamentos do sujeito, concepções de identidade, de tempo, de lugar, etc, e, por outro, ela é um negócio extremamente lucrativo e de alto poder de controle por parte daqueles que a detêm. Esses reafirmam as metáforas de progresso e evolução que “(...) atuam de modo a sugerir que os corpos e os lugares sejam incompletos, parciais e *necessariamente*, portanto, imperfeitos” (p. 265).

Hillis finaliza sua obra acreditando que a maioria das pessoas, em qualquer parte do mundo, ainda quer e deseja lutar pela sua própria identidade, pela sua própria formação como sujeitos, pelo seu próprio lugar. O mundo não quer o virtual. O mundo deseja, sim, um real com mais igualdades sociais e econômicas, além de desejar o reconhecimento do outro a partir do outro e, não, do seu *self virtual*. Afinal, “se os entendimentos só podem ser parciais e se a mente é também carne, então as respostas não podem estar apenas na luz transcendente e nas imagens refletidas dentro do pacote de realidade virtual” (p. 265).

Acredita ainda que a virtualidade, para alcançar um vasto contingente de adeptos, necessitará reunir muitas ferramentas e estratégias de persuasão para atingir um maior número de usuários. Hi-

llis crê que o ser humano quer ser reconhecido pelo que verdadeiramente, ou, melhor, realmente é. E não pelo que os demais gostariam que fosse. Mesmo aqueles que utilizam esse tipo de tecnologia estão fadados a ver a si próprios, aos outros e à natureza como falsos reflexos. Uma perspectiva limitada de que a perfeição - tanto pregada pela publicidade do virtual - esteja finalmente pronta e à disposição de qualquer pessoa.

Sensações digitais deixa a impressão de que estudos dentro dessa temática precisam ser continuados. Independentemente se teórica ou empiricamente, ambientes virtuais e semelhantes tecnologias de informação ainda necessitam de maior pesquisa científica. Apenas assim poder-se-á refletir bem sobre o maior número possível de implicações que agora estão surgindo sobre as relações entre seres humanos e máquinas •

Nota

- * Hillis, Ken. *Sensações digitais: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual*. Porto Alegre; Unisinos, 2003.