

A Comunicação no Ciberespaço: Reflexões Sobre a Relação do Corpo na Interação e Sociabilidade em Espaço Virtual¹

Renata Francisco Baldanza²
Universidade de Estado do Rio de Janeiro - UERJ

Resumo: Novos meios de comunicação emergem na contemporaneidade juntamente com a evolução de novas tecnologias, possibilitando através de comunicação mediada, a interação e sociabilidade à distância. Dentre esses aparatos, destacamos a internet como potencializadora desse processo. Porém, a ausência do corpo físico traz algumas implicações no processo de comunicação neste ambiente. Este artigo baseado em pressupostos teóricos que envolvem a sociabilidade no ciberespaço, traz reflexões que buscam compreender a relação entre corpo, sociabilidade e novas tecnologias, bem como as implicações provenientes da ausência do corpo nas interações. Por fim, aponta as possibilidades de utilização de formas alternativas de representação de emoções e expressões a fim de suprir a ausência do corpo na comunicação em ambiente virtual, devido à importância das expressões corporais na comunicação e sociabilidade.

Palavras-chave: Novas tecnologias; corpo; sociabilidade; ciberespaço.

1. Introdução

Face às novas tecnologias de comunicação e informação, pensar no corpo apenas como visto há séculos atrás torna-se imprudente ou até mesmo irreal. Isso porque com o surgimento de tecnologias que possibilitaram a comunicação à distância, desde a escrita até mais recentemente a internet, surgem novas formas de sociabilidade onde não mais é preciso estar face a face para interagir com outras pessoas. Como consequência, pode-se dizer que a representação do corpo e suas significações também se alteram, quando se trata deste novo espaço.

Nesse cenário, onde novas formas de comunicação estão surgindo e possibilitando também novas maneiras de sociabilidade, a internet surge como importante meio de intensificação deste processo, pois as interações que emergem no ambiente virtual, tornam-se cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade.

Entretanto, juntamente com a possibilidade de comunicação e interação, onde indivíduos com interesse comuns, desde os mais simples como satisfazer uma necessidade imediata de conversar com alguém até se reunirem periodicamente em conversas e debates de temas de interesse comum entre um grupo de pessoas, surge também algumas defasagens

¹ Trabalho apresentado ao NP Tecnologias da Informação e da Comunicação, do VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Renata Francisco Baldanza - Mestranda em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, e Graduada em Filosofia pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras Santa Marcelina – FAFISM. Desenvolve pesquisa na área de ‘Novas tecnologias e Cultura’. Endereço eletrônico: renatafrans@yahoo.com.br

provenientes da comunicação mediada. Dentre elas, podemos destacar a ausência de expressões corporais, que são de suma importância no processo de comunicação e sociabilidade entre os indivíduos.

Diante do exposto, vamos explorar, ao longo deste artigo, as implicações da ausência do corpo na comunicação mediada, em especial a internet, ressaltando formas utilizadas na tentativa de suprir essa não-presença. Para tanto, discorreremos brevemente sobre o processo de comunicação e sociabilidade baseados na presença física, e paralelamente a isso, ressaltaremos a evolução tecnológica que possibilitou a comunicação mediada, com destaque para a escrita, telefone, e mais recentemente a internet.

Em seguida, apontaremos algumas implicações da ausência de um corpo físico na sociabilidade possibilitada pelo espaço virtual e por fim destacaremos algumas das formas utilizadas na tentativa de suprir essa ausência e sua riqueza de expressões corporais presentes na comunicação face a face, evidenciando os deslocamentos, limites e fronteiras que insinuam uma nova espacialidade do corpo na contemporaneidade.

2. Sociabilidade: da interação presencial à sociabilidade desterritorializada

“Uma tentativa de vislumbrar o novo espaço que surge na contemporaneidade é na verdade pensar a possibilidade de se viver a sociabilidade sem o espaço moderno do civil, ao lado dos espaços vazios que foram produzidos na modernidade” (MAIA, 2003, p. 12).

Essa afirmação, nos faz repensar tanto no modo como se deram as interações culturais em tempos remotos, como nas novas formas de intercâmbio encontradas em nossa sociedade. Percebemos que desde os primórdios da humanidade o homem se ocupa em se locomover e delimitar novos espaços, e com a facilidade dos primeiros meios de transporte (animais), o contato do homem com outras formas de pensar, agir e interagir, foi facilitado.

A sociabilidade baseada no lugar é uma fonte importante de apoio e interação social, tanto nas sociedades agrícolas quanto na era industrial, pois essa sociabilidade era fundada não só em vizinhança como também em locais de trabalho. Porém ao longo da história da evolução humana, verificamos que artefatos tecnológicos possibilitaram uma dissociação entre a comunicação e a presença física, favorecendo um tipo de comunicação considerada recente se tratando da evolução das sociedades como um todo.

Algumas tecnologias modificaram nosso relacionamento com a linguagem. Dentre elas, podemos apontar a escrita como responsável por uma grande transformação no processo de comunicação e sociabilidade humana, pois criou condições de comunicação amplas, aproximando povoados, cidades, nações e até continentes.

“As sociedades da escrita utilizam uma ferramenta para armazenar a linguagem. Essa ferramenta ajuda as pessoas a transformar o contexto em texto, a separar o texto do contexto, conseqüentemente separar eles mesmos do contexto”, pois através da separação entre texto e contexto, possibilita o isolamento do leitor (KERCKOVE, 2003, p. 8). Assim, através da escrita, algumas formas lingüísticas podem ficar por séculos sem a presença de qualquer falante. Ela rompe fronteiras territoriais. Essa nova tecnologia então trouxe o afastamento do corpo nos processos comunicacionais, uma vez que não era mais necessária a presença física para a efetivação da comunicação. Portanto, a escrita foi um marco no que denominamos hoje como comunicação mediada por ser uma das primeiras formas de separar a comunicação e conseqüentemente a sociabilidade da presença corporal.

Percorrendo pela história, sem desconsiderar outras formas também importantes de comunicação provenientes do advento da escrita e do alfabeto, podemos apontar um outro grande salto na comunicação e conseqüentemente na interação entre os indivíduos: o telefone. Este artefato potencializou uma forma de comunicação à distância, com a vantagem de obtenção de retorno instantâneo, uma vez que telefonar para alguém torna possível um retorno imediato que uma carta, por exemplo, não propiciaria. O telefone revelou afetações e sensorialidades totalmente novas para a época. Segundo Pampanelli (2004), a história do telefone nos mostra como uma materialidade influencia o corpo, e principalmente, trazem novos e diferentes sentidos culturais que, conseqüentemente são explicitados através de novas práticas culturais.

Avançando algumas décadas e chegando até a atualidade, uma nova forma de comunicação mediada surge: a internet. É importante ressaltar no entanto, que apesar da existência de outros meios que possibilitem uma forma de comunicação à distância, a internet possui algumas particularidades que a diferem de outros artefatos e que por vezes, tem atraído cada vez mais adeptos à sua forma de comunicação rápida, síncrona ou assíncrona e sem compromisso. Exemplificando, Kerckhove (1997, p. 246-247) argumenta que, “quando telefone de Toronto para Munique, transformo-me instantaneamente num homem cego com 7 mil quilômetros de comprimento. Quando uso a videoconferência, estou mais lá [...]”. Outro ponto importante a ser considerado é que o telefone, apesar de ser um meio recíproco e que também possibilita interação à distância, não fornece uma visão do que ocorre no conjunto da rede.

Na internet, observa Moraes (2001), há a prerrogativa de participação dos receptores, inclusive em coletividades desterritorializadas, e possui caráter interativo e multipolar. Lemos (2002) complementa que, com o telefone, a interação limita-se à composição do número

desejado através das teclas do aparelho, o que faz com que a relação entre o aparelho e o indivíduo seja puramente técnica, diferentemente do computador, onde pode-se não apenas falar com o outro, mas circular pela *web*.

A internet permite uma transmissão muito precisa, e coloca o controle nas mãos do utilizador. “A *net* não é invasora, ou é-o ainda menos que o telefone, pois não chama as pessoas. As pessoas que a chamam”, salienta Kerckhove (1997, p. 247), ou seja, as pessoas só são chamadas pela internet se assim desejarem, pois tem que estar conectadas para que isso ocorra. Assim, as novas tecnologias transformam as fronteiras do ser humano.

Isso não quer dizer, afirma Castells (2003, p. 106) “que a sociabilidade baseada em lugar não exista mais, pois as sociedades não evoluem rumo a um padrão uniforme de relações sociais”. Contudo, podemos afirmar que a evolução rumo às relações destituídas de obrigações territoriais e presenciais estão cada vez mais presentes em nossa sociedade e tendem a se expandirem ainda mais. O padrão de sociabilidade evolui rumo a um cerne de sociabilidade construído não somente em torno da família ou vizinhança, para redes de laços seletivos segundo o interesse de cada um.

Todavia, a natureza imaterial do espaço virtual, e por consequência da presença virtual, não faz dessa interação algo sem valor de sentido ou de realidade. De acordo com Wertheim (1999, p. 169) “embora destituído de fisicalidade, o ciberespaço é um lugar real. Eu estou lá – seja qual for o significado dessa afirmação”. O que ocorre é que o ciberespaço cria condições para uma nova forma de sociabilidade, um pouco diferente da sociabilidade habitual caracterizada pela presença física, mas que por vezes, é carregada de emoções, pois é realizada por pessoas reais. Assim, virtual é o espaço, mas não necessariamente a sociabilidade.

3. Corpo, sociabilidade e novas tecnologias

“O corpo é o suporte fundamental para as formas de comunicação presenciais, que requerem linguagens tais como a fala e os gestos. O corpo, nesse sentido, é a primeira mídia” (FELINTO e ANDRADE, 2005, p. 89). Assim, “a principal interface entre o eu e o mundo na sociedade oral é o corpo físico. O corpo inteiro fala, o corpo inteiro lembra [...]” (KERCKHOVE, 2003, p. 8). Diante das afirmações, devemos nos atentar para a importância do corpo no processo de comunicação e sociabilização, seja de natureza presencial ou mediada por algum artefato.

De acordo com Santaella (2004), existem basicamente três possibilidades de relação entre corpo e tecnologias: A primeira vai de dentro para fora do corpo, onde tem-se as

conexões permitidas por serviços informáticos telecomunicacionais, que vão desde os computadores portáteis, celulares e *paggers* até a telepresença ou realidade virtual. A segunda exhibe-se em sua aparência, localizando-se de fora para dentro do corpo, possibilitado pelas técnicas de *body building* e *body modification*³. A terceira trata-se dos implantes e próteses que pretendem corrigir funções orgânicas avariadas, ou amplia-las, transforma-las ou até mesmo criar novas funções. Partindo dessas distinções, podemos partir da primeira relação citada, uma vez que a interação entre pessoas mediada por computadores possui essas características.

As novas tecnologias de comunicação transformam a experiência de corpo: o sentido da presença, a definição do próximo e do longínquo no espaço e no tempo, a distinção entre o real e imaginário. Elas reinventam as relações sexuais, a forma do corpo, a experiência de identidade, de comunidade etc. O corpo dessa nova sociedade é o da rede, da complexidade, do mundo reticulado. É o corpo da mobilidade, que mesmo virtualmente atravessa fronteiras geográficas, culturais, profissionais, hierárquica, e que é capaz de estabelecer contatos pessoais com diversos e muitas vezes desconhecidos atores. O corpo torna-se informação e, assim, torna-se imagem, argumenta Rezende (2004).

O corpo virtual não se opõe ao real e pouco tem a ver com o falso, o ilusório ou o imaginário. Trata-se sim de um modo favorável e potente de representação do eu e de suas sensações no ciberespaço.

4. Implicações da ausência do corpo na sociabilidade em espaço virtual

A sociabilidade em espaço virtual⁴ é relativamente nova, se pensarmos na trajetória social humana. Embora na sociabilidade face a face, o corpo real⁵ seja fundamental, em ambiente virtual isso não mais é essencial, fazendo emergir a representação do eu e suas emoções através de corpos virtuais⁶, como forma de suprir essa ausência de expressões e emoções. No entanto, essa nova modalidade de interação social, devido à ausência do corpo físico, traz algumas implicações que poderão, subjetivamente, ser apontadas como vantagens

³ Processo de modificação do corpo, através de utilização de recursos como tatuagens, *piercing*, ou musculação e demais exercícios físicos que fiseem a modificação do corpo, com fins estéticos ou pessoais.

⁴ A literatura aponta uma diversidade de termos para caracterizar as interações em ambiente *on-line*. No entanto, para melhor desenvolvimento deste trabalho e evitar distorções, utilizaremos a expressão 'sociabilidade em espaço virtual' por ser adequado ao sentido o qual se pretende atingir, reforçando que tal sociabilidade ocorre em espaço virtual, mas provém de pessoas reais.

⁵ Denomina-se neste artigo como 'corpo real' o corpo humano em sua integridade, composto de material orgânico.

⁶ Chamaremos de corpo virtual todas as formas caracterizadas como sendo de representação do corpo ou suas expressões em ambiente virtual.

ou não para as pessoas que utilizam este meio para interagirem. Diante desse tão recente mundo virtual, instala-se a discussão sobre a presença ou ausência do corpo, e os confrontos encontrados nessa dicotomia.

Neste sentido, apontamos alguns aspectos que podem ser consideradas como positivos no que diz respeito à facilitação no processo de interação e sociabilidade em espaço virtual como o anonimato, a comunicação fácil e sem bloqueios sociais ou preconceitos, a possibilidade de fantasiar identidades alternativas vislumbrando outras maneiras de ser, liberdade para relacionamentos de qualquer espécie, ausência de censura e mobilidade territorial.

O ciberespaço tornou-se subitamente famoso por sua capacidade de preservar a identidade e dar privacidade aos internautas se assim o desejarem (CRUZ, 2001). Até a criação da internet, não havia nenhum outro meio que permitisse um anonimato total e sem compromissos. Assim, podemos apontar que uma das implicações da ausência do corpo é a possibilidade de anonimato.

Uma passagem da obra de Sherry Turkle (1997, p. 86), demonstra claramente que as pessoas muitas vezes se sentem amparadas pelo anonimato que a ausência do corpo físico propicia na sociabilidade em espaço virtual. Isso também propicia o desenvolvimento do imaginário que cerca a utilização dessas novas tecnologias:

Para ser rigorosa, eu não lhe menti sobre nada específico, mas o fato é que me sinto muito diferente *on-line*. Fico muito mais expansiva, menos inibida. Quase diria que me sinto mais eu própria. Mas isso é uma contradição.

A entrada da internet no cotidiano de milhares de pessoas, possibilita diálogos entre seres que somente se conhecem através daquilo que revelam no dispositivo da tela. “As marcas de auto-representação podem ser ainda mais variadas. Há casos mais ambíguos de pessoas que constroem identidades alternativas, como se fossem criaturas reais” (JAGUARIBE, 1999, p. 29).

No diálogo pela internet, os interlocutores podem eventualmente colocar suas imagens em circulação. Mas tanto as imagens, como os próprios diálogos narrados não tem porque corresponder a uma identidade fixa. “Numa época em que cada vez mais somos fotografados, registrados em carteiras, passaportes, vasculhados por aparelhos médicos, a internet instaura uma zona ambígua de identidades” (JAGUARIBE, 1999, p. 28). No entanto, o anonimato existe, mas é relativo e geralmente se estende em sua maioria, às questões físicas, adverte Cruz (2001), pois os traços de personalidade se deixarão transparecer, mesmo que em parte ou sutilmente.

Para Turkle (1997), no ciberespaço tem-se a oportunidade de expressar os vários e talvez desconhecidos aspectos da personalidade, através dos MUDs (*Multi-User Dungeons*). No entanto, podemos verificar que, devido a possibilidade das pessoas se manterem anônimas na rede, que uma simples sala de bate-papo torna-se um espaço apto para exploração de potencialidades e expressões variadas, como se fosse possível experimentar vários corpos. Essa possibilidade de vislumbrar outras maneiras de ser, sejam em jogos como ressalta Turkle, seja em interações em ambiente virtual, torna-se um atrativo proporcionado pela ausência do corpo e de compromissos e protocolos provenientes das interações presenciais.

Na realidade virtual, observa Moreno (1999, p. 52), as rápidas trocas de identidade tornam-se um hábito, já que as pessoas envolvidas passam por vários ciclos através de diferentes personagens e até gêneros. Assim, além de desafiar as fronteiras do tempo e do espaço, o corpo desmaterializado ajuda a ultrapassar outras barreiras no espaço digital. Martins (2005, p. 3) destaca que

a aparência física que impõe proximidades e afastamentos no mundo real foi substituída por uma nova forma de estar em um lugar [...]. Nessa dimensão, o corpo pode ser inventado [...]. A imaginação dá o tom às interações, o que pode significar enriquecimento ou ilusão.

A ausência de um corpo físico nas interações mediadas por computador então favorecem a experimentação de outras identidades ou outros “eus”. Cruz (2001) afirma que o indivíduo é liberado de problemas como a aparência física inadequada aos padrões impostos, falta de mobilidade física ou econômica. O ciberespaço, complementa Martins (2005), possibilita a experimentação de diferentes opções sexuais, classes sociais, raças, nacionalidades, profissões etc. Assim, no espaço virtual, pode-se experimentar o que não se é, ou mesmo ser aquilo que não tenho coragem de ser no espaço social convencional, ou territorial. Contudo, a possibilidade de vislumbrar outras maneiras de ser, não anula a necessidade de expressar emoções corporais. São coisas distintas e amplamente utilizadas nesse tipo de interação.

Turkle (1997), pondera que, no mundo mediado pelos computadores, o eu é múltiplo, fluido e consubstanciado nas interações com a rede de máquinas

[...] o computador situa-se na linha de fronteira. É uma mente, mas não é bem uma mente. É inanimado, porém interativo. Não pensa, mas não é alheio ao pensamento. [...] o computador transporta-nos para além do nosso mundo de sonhos e animais e permite-nos contemplar uma vida mental que existe na ausência de corpos (TURKLE, 1997, p. 31).

O uso de *nickname* é um exemplo claro de que as pessoas normalmente desejam preservar sua identidade nas interações ocorridas na internet, pelo menos no primeiro ou

primeiros contatos. Anonimato esse que certamente seria mais difícil em outras formas de sociabilidade à distância como o correio, ou o telefone. Aliás, ressalta Cruz (2001, p. 81) “Cartas trazem um endereço. Nada impediria que um dia alguém com quem estivesse se correspondendo, aparecesse em sua porta, forçando um encontro”. E o telefone por sua vez, salienta Jaguaribe (1999, p. 28), realiza a desconexão entre presença física e fala, mas “na fala existe um feixe de inflexões culturais que revelam a idade, região geográfica, grau de instrução de quem fala”. Diante dessas comparações, podemos afirmar que, apesar de existirem outros aparatos que possibilitam a comunicação mediada e desprovida de presença física, o anonimato é parcial, diferentemente da internet onde o anonimato pode ser utilizado de forma mais eficiente.

Um atrativo da internet é permitir que as interações que se desenvolvam sem o corpo físico não encontrem empecilhos de contingências geográficas. Sem o corpo, as pessoas podem estar em toda parte sem sair do lugar. A facilidade de interagir com outras pessoas, sem sair de casa e sem barreiras geográficas e sociais, é claramente demonstrada neste trecho:

A internet é instantânea. Por isso, as amizades florescem tão rapidamente. Se uma pessoa estiver deprimida no meio da madrugada, provavelmente poderá entrar em um *chat* e travar amizade com alguém. É mais rápido que mandar uma carta e aguardar uma resposta (CRUZ, 2001, p.81).

No entanto, apesar do espaço virtual ser um ambiente propício à interação facilitada e sem os entraves presentes nas interações presenciais, podemos salientar algumas desvantagens desse ambiente desterritorializado e imaterial.

A ausência de expressões corporais pode ser considerada como um ponto fraco na interação e sociabilidade em ambiente virtual. Diferentemente da comunicação face a face, que envolve não somente a fala mas também um conjunto de expressões corporais que comunicam e esboçam emoções, a interação no ambiente virtual não possui esse contato, e o corpo e suas manifestações tornam-se ausentes. Contudo, neste ambiente, onde a comunicação é realizada por meio de aparatos técnicos, o corpo real dá lugar a outros tipos de representação de emoções, uma vez que na comunicação mediada não há contato físico e interação entre corpos reais.

Outro aspecto relevante que podemos apontar na sociabilidade mediada por computador é que, pela facilidade de ir e vir nos ambientes comunicacionais virtuais, as interações não presenciais muitas vezes podem ser consideradas de laços fracos. Isso ocorre muitas vezes porque como as pessoas que estão se comunicando sincronicamente não se conhecem em sua maioria, o abandono da conversa e do ambiente virtual é simples. Já nas

interações presenciais isso tornaria-se mais difícil uma vez que as pessoas se sentiriam bem mais constrangidas em simplesmente deixarem o outro ‘falando sozinho’.

Assim, apesar da internet possibilitar que pessoas que possuem algum laço sanguíneo ou de amizade, possam aproximar distâncias através da rede, Castells (2003, p. 108) atenta que na sociabilidade em espaço virtual, de modo geral, uma grande parte das pessoas raramente constroem relações pessoais duradouras. “As pessoas se ligam e se desligam da internet, mudam de interesse, não revelam necessariamente sua identidade”.

Abusos éticos facultado pelo anonimato também são constantes na rede. A ausência do corpo neste caso, proporciona a proliferação de mensagens falsas, pornografias indesejadas, invasões de sistemas públicos e privados e propagação de vírus pela rede, causando inúmeros prejuízos as pessoas. Assim, uma simples conversa ou uma troca de arquivos com pessoas desconhecidas, pode se tornar um grande problema.

Virílio (1996, p. 40-68) também considera em sua obra, questões referentes à ausência do corpo na interação em espaço virtual. Para o autor, “as mediações tecnológicas provocando a telepresença tentam nos fazer perder definitivamente o próprio corpo em proveito do amor desmesurado pelo corpo virtual [...] Há uma ameaça considerável de perda do outro, de declínio da presença física em proveito de uma presença imaterial e fantasmática”.

5. Os novos ‘corpos virtuais’: a representação de expressões corporais no ciberespaço

A sociabilidade virtual não possui as características corporais do contato face a face como visão, entonações entre outras, e apesar da comunicação escrita ser ampla na sociabilidade em espaço virtual, o que é escrito nem sempre constitui toda a linguagem.

O caminho mais comum de um primeiro contato com outras pessoas são as denominadas ‘salas de bate papo’ ou *chats*. Contudo, outros programas que possibilitam a manutenção desse contato vêm sendo disponibilizados na rede com frequência. Esses programas de mensagem instantânea como ICQ⁷, MSN⁸ Yahoo Messenger, Google Talk, Skype⁹ e outros similares, cada vez mais estão criando condições para que a inicial ausência

⁷ O número do ICQ é designado como UNI – *Universal Internet Number* (BRETÃS, 2001). O usuário faz seu cadastro e adquire um número único por onde é identificado e que possibilita a todos cadastrados no programa saber quando está *on-line*, bem como conversações síncronas e assíncronas, e transferências de arquivos.

⁸ O programa MSN, assim como Yahoo Messenger e Google Talk são similares em seus recursos, onde o usuário necessita possuir um *e-mail* disponibilizado respectivamente pelos domínios ‘hotmail’, ‘yahoo’ e ‘gmail’, se cadastram por esse *e-mail* e tem possibilidade de manter conversas síncronas com as pessoas cadastradas. No entanto, somente saberá quais as pessoas estão *on-line* se estas estiverem aceitado serem inseridas em sua rede de contato. Também permite a transferência de arquivos e conversa com microfones.

⁹ Possui recursos similares ao MSN, Yahoo Messenger e Google Talk, no entanto não necessita de *e-mail* para cadastro, mas apenas um *login*.

de um corpo físico e de expressões corporais sejam supridas, e frente à impossibilidade do corpo presente no ciberespaço, novas formas de concretização de um outro corpo ou de suas expressões vão surgindo nos ambientes virtuais potencializadores da comunicação mediada.

“A reunião de muitas mídias em um mesmo aparelho ou plataforma tecnológica, estariam permitindo também que todo um conjunto de diferentes linguagens venham a se apresentar para muitos e diferentes corpos” afirma Pereira (2005, p. 6), ressaltando que cada meio tem sua gramática. Assim, como todo processo, a utilização de elementos que permitem uma representação de expressões e emoções corporais, ou até mesmo do corpo em si, também tem sua evolução ao longo do processo de comunicação que emergiu com a internet. Isso se dá obviamente, pela evolução constante dessa tecnologia bem como seus recursos. Assim, podemos mencionar várias formas criadas, a fim de suprir a ausência do corpo na comunicação mediada por computador, desde as mais simples até recursos mais avançados.

Utilização de pontuações, letras maiúsculas, ou mesmo repetição das letras para demonstrar raiva, ou reforçar alguma coisa, apesar de ser um recurso muito simples, é uma prática de praxe nas interações ocorridas no ciberespaço (quadro 1).

Quadro 1 – Recursos verbais simples utilizados em interações

Por que disse isso????	Te adooooooro!!!!
Não gostei disso!!!!	NÃO GOSTEI do que fez!
Me dê ATENÇÃO	Não sei, vou pensar.....
Oooiiiiiiii	Rssssssss

Fonte: Elaborado pela autora, baseado em dados obtidos na observação de *chats* UOL¹⁰

Percebemos que a utilização desse recurso, tem por objetivo demonstrar ou expressar algo que o corpo ausente está impossibilitado no ambiente virtual. O estilo, complementa Rheingold (1996), é recompensado neste meio de comunicação, onde há tendência a manipular as atenções e emoções através da palavra escrita.

Uma outra variação da utilização de expressões verbais nas interações em ambiente virtual é a criação, através de letras e símbolos, de expressões verbais que representam emoções corporais (quadro 2). Essas representações, popularmente conhecida como *emoctions*, estimulam a criatividade de seu usuário, uma vez que tentam representar fielmente expressões faciais. Assim, as pessoas tentam, através de montagens e combinações de letras e símbolos, representar expressões faciais que desejam que o outro interprete.

¹⁰ <http://tc.batepapo.uol.com.br>

















Quadro 2 - Representações corporais através de *emoctions*

<i>Emotion</i>	Expressão corporal representada	<i>Emotion</i>	Expressão corporal representada
[-(De mal	:">	Envergonhado
:-)	Alegre	:P	Cara de sapeca
:-x	Apaixonado	:-*	Beijo
;-)	Piscadinha	=((Coração partido
:-D	Sorriso amarelo	:-O	Chocado
>:P	Mostrando a língua	:-((Chorando
:-/	Confuso	:-))	Gargalhando

Fonte: Elaborado pela autora baseado em informações de: <http://br.messenger.yahoo.com>

A utilização de elementos visuais na composição das mensagens também é uma constante. Os recursos de cores e figuras animadas e até a tipografia das letras compõem um quadro visual, afirma Bretãs (2001), ou seja, essas cores e figuras demonstram a receptividade da pessoa, que na sociabilidade presencial seria facilmente identificada por um sorriso ou entonações de voz, mas que não ocorre na sociabilidade à distância. Um recurso que é cada vez mais utilizado na comunicação mediada por computador, que possui tal característica são os *smiles* (quadro 3). Os *smiles* são ícones em movimento, apresentados sob forma de ‘carinhas’, representando também expressões faciais e corporais, ou retratando algum tipo de expressão de emoções.

Quadro 3 – Representações corporais / sentimentos através de *smiles*

	De mal		Rolando de rir
	Arrancando os cabelos		Pensando
	Doente		Assustado
	Alegre		Entediado
	Triste		Gargalhada
	Piscadinha		Chorando
	Sorriso amarelo		Bravo
	Confuso		Coração partido

Fonte: Elaborado pela autora baseado em informações de: <http://br.messenger.yahoo.com>

É interessante observar, que esse tipo de representação de expressões corporais está sendo tão utilizado, que os sites especializados em disponibilizar espaço para interações, estão

a todo o tempo renovando e criando novos *smiles*, a fim de suprir e compensar essa ausência corporal na sociabilidade advinda do ciberespaço.

Os *Winks* é um recurso já conhecido particularmente por usuários dos programas de mensagens instantâneas como MSN. Eles são ícones em movimento que simulam uma situação. Esse recurso, ao ser enviado de uma pessoa para a outra no momento da interação, aparecem na tela do receptor e produzem uma pequena apresentação representando uma mensagem.

Webcams também são um recurso importante na sociabilidade em espaço virtual pois podem atenuar a ausência do corpo através de imagens à distância, mas reais. Assim, as *webcams*, afirma Brasil (2003) se multiplicam entre os usuários, nos oferecendo, em tempo real, imagens das pessoas que estão interagindo. Essas pequenas câmeras normalmente possuem uma imagem precária, mas reforçam a imagem do corpo que está ausente do local onde o outro se encontra. Paradoxalmente, o que está geograficamente distante, nos parece mais real e próximo.

Podemos ressaltar que, apesar de algumas características distintas em todos esses recursos disponíveis nos ambientes virtuais de interação, o objetivo comum é a tentativa de preencher lacunas inerentes à falta de comunicação corporal possibilitada nas situações face a face, constituindo-se de códigos que simulam as relações presenciais.

A desmaterialização do corpo pós-moderno, as desconformidades do apelo ao grotesco, as formas híbridas e protéticas do contemporâneo são, desta forma, manifestações da quebra dos limites da espacialidade corporal da modernidade e apelam para um repensar o imaginário da invasão em suas formas tecnovirtuais (VILLAÇA, 1999). Assim, complementa Jaguaribe (1999, p. 31), “o espaço virtual não cancela, mas modifica a existência do espaço real; e o sujeito descorporificado na internet possui seu desdobramento neste espaço.

Desse modo, percebemos claramente, que apesar do ciberespaço inicialmente ser considerado um espaço imaterial, sua impossibilidade corporal vem sendo cada vez mais enfraquecida, uma vez que a criação de aparatos que possibilitam, mesmo que de uma forma truncada, a representação de emoções corporais é cada vez mais constante. Diante disso, apesar de sabermos que tais representações não preenchem por completo a lacuna deixada pela ausência do corpo nas interações ocorridas no ciberespaço, verificamos que as pessoas tendem a buscar alternativas, ressaltando assim a importância do corpo no processo de comunicação.

6. Considerações Finais

O mundo contemporâneo é marcado por um conjunto de fatos que caracterizam uma enorme evolução, principalmente no que diz respeito às tecnologias de comunicação e informação, ressaltando neste trabalho a internet. Apreende-se o modo como essas tecnologias comunicacionais podem estar transformando a experiência de corpo como o sentido da presença, a definição do próximo e do longínquo no espaço e no tempo, bem como a distinção entre real e imaginário. Decorrente disso, criam-se discursos sobre a desterritorialização e perda de referências corporais, uma vez que surge uma nova forma de sociabilidade possibilitada pelo ciberespaço.

No entanto, verificamos que mesmo num espaço onde a sociabilidade desmaterializada é possível, o corpo é elemento importante nesse processo. Primeiramente porque quando falamos de sociabilidade virtual, temos que ter em mente que há ausência do corpo no ciberespaço, mas que os corpos reais existem, e estão do outro lado das telas interagindo, sentindo, afetando-se e emocionando-se. Segundo que, quando nos referimos às representações do corpo no ciberespaço, estamos tentando refletir algo de real, pois as pessoas que estão por trás dessa interação são reais, assim como a interação ocorrida. Assim não se deve jamais conotar que virtual seja o oposto do real, ou mesmo ser encarado como falso, mas sim um espaço que possibilita a interação de pessoas de locais distintos, síncrona ou assincronamente e que, apesar de sabermos que podemos enxergar ilusão ali, também é possível conceber uma experiência verdadeira.

O ciberespaço é um espaço virtual, contudo possibilita experiências reais, e é devido a isso, que mesmo estando em um ambiente desmaterializado e desprovido de corpo físico, as pessoas sentem necessidade de suprir essa ausência de alguma forma, pois a sociabilidade em espaço virtual muitas vezes é carregada de emoções, expressões e sentimentos. Assim, por vezes buscam alternativas de representar expressões corporais que fortifiquem as emoções que o corpo real está impossibilitado de demonstrar.

É a partir daí, que podemos afirmar que, apesar das interações ocorridas em ambiente virtual possuírem caráter imaterial, o corpo está sempre presente nos processos comunicacionais. Diante disso, de uma forma ou de outra, mesmo sendo representado como no caso do ambiente virtual, ou na sua presença de fato, o corpo é elemento fundamental nas interações de qualquer natureza, uma vez que as expressões provenientes do mesmo são fundamentais para expressar emoções, afetações e sentimentos, aspectos esses essenciais na sociabilidade humana.

Referências

BRASIL, André. O virtual desbotado das *webcams*. In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2003, Belo Horizonte - MG. **Anais eletrônicos**. Belo Horizonte: INTERCOM, 2003.

BRETÃS, Beatriz. Meu *nick* é Floyd-BH: estudo sobre a sociabilidade de jovens internautas. In: XXIV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2001, Brasília - DF. **Anais eletrônicos**. Brasília: INTERCOM, 2001.

BRUNO, Fernanda. Membranas e interfaces. In: VILLAÇA, Nízia; GOES, Fred; KOSOVSKI, Éster (Orgs.). **Que corpo é esse?:** Novas perspectivas. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet:** reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CRUZ, Luiza. A questão do anonimato no ciberespaço: o alter nem tão anônimo assim. **Revista Logos**. n. 14. julho/dezembro 2001.

FELINTO, Erick; ANDRADE, Vinícius. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. **Revista Contemporânea** vol. 3, n.1, p 75-94. Janeiro/Junho 2005.

JAGUARIBE, Beatriz. Paixões virtuais: corpo, presença e ausência. In: VILLAÇA, Nízia; GOES, Fred; KOSOVSKI, Éster (Orgs.). **Que corpo é esse?:** Novas perspectivas. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

KERCKHOVE, Derrick de. Texto, contexto e hipertexto: três condições da linguagem, três condições da mente. **Revista Famecos**. n. 22. Dezembro 2003.

_____. **A pele da cultura**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

LEMOS, André. **Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MAIA, João. Deslocamentos e circulações nas cidades: a historia dos deslocamentos modernos e da mobilidade e circulação aberta na contemporaneidade. In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2003, Belo Horizonte - MG. **Anais eletrônicos**. Belo Horizonte: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2003.

MARTINS, Beatriz Cintra. Corpos e espaços virtuais: o estatuto da presença no ciberespaço. **Revista Koine**. Janeiro/Junho 2005. Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/revista/modules/wfsection/article.php?articleid=26>. Acesso em: 20/11/2005.

MORAES, Denis de. **O concreto e o virtual**: mídia, cultura e tecnologia. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

MORENO, Carlos. A virtualização do corpo. In: VILLAÇA, Nízia; GOES, Fred; KOSOVSKI, Éster (Orgs.). **Que corpo é esse?**: Novas perspectivas. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

PAMPANELLI, Giovana Azevedo. A evolução do telefone e uma nova forma de sociabilidade: o flash mob. **Revista Razón y Palabra**. n. 41. Outubro/novembro 2004. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n41/gazevedo.html>. Acesso em: 13/12/2005.

PEREIRA, Vinícius Andrade. Reflexões sobre as materialidades dos meios: *Embodiment*, Afetividade e Sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro - RJ. **Anais eletrônicos**. Rio de Janeiro: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2005.

REZENDE, Renata. A tecnologia e a invenção do corpo contemporâneo. In: XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2004, Porto Alegre - RS. **Anais eletrônicos**. Porto Alegre: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2004.

RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

TURKLE, Sherry. **Life on the screen**: identity in the age of the internet. New York: Touchstone, 1997.

VILLAÇA, Nízia. **Em pauta**: corpo, globalização e novas tecnologias. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.

VIRILIO, Paul. **Cybermonde** : la politique du pire. Paris:Textuel, 1996.

WERTHEIM, Margareth. **Uma história do espaço de Dante à Internet** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

Sites : <http://br.messenger.yahoo.com>
<http://www.hotmail.com>

<http://tc.batepapo.uol.com.br>
<http://www.google.com>