

Relações Virtuais: da sedução de Baudrillard à representação de papéis no Second Life

Viagem sexual na rede

As comunidades virtuais proporcionam anonimato e privacidade, formando espaços lúdicos ideais para a experimentação sexual. Estes laboratórios virtuais possibilitam a recriação, interpretação e aniquilação de todos os tabus.

Os ciber-amantes gozam de uma liberdade total, por vezes extrema e obscura. É o caso de um clube (criado por mulheres) inspirado em RPGs (rol playing games), cujo tema é a violação. Estas mulheres expõem-se, através da Internet, a violações realizadas por elas próprias.

De acordo com Sherry Turkle (TURKLE, 1995) a realidade virtual só pode ser interessante se for baseada na realidade. No entanto, também é necessário concretizar virtualmente o que não é concretizável na vida real. Este espaço pleno de significação sexual e social é propício à simulação de situações que no, plano actual, não seriam concretizáveis.

O cibersexo aparece, assim, como uma opção válida, tendo em conta o risco de contaminação de doenças infecto-contagiosas e outras complicações que possam advir do sexo casual. Esta é uma das principais características do sexo virtual: fisicamente é totalmente seguro. Psicologicamente pode provocar decepção, ultraje e, até, um grau elevado de dependência.

A Internet funciona também como espaço de pesquisa sexual onde existe a possibilidade de exploração dos limites da sexualidade. Como refere uma cibernauta num estudo sobre cibersexualidade: *“Lo hago sólo por ver y sentirme a mi misma, sólo para hacer algo nuevo”* (CRUZ, 2004).

Encontramos, facilmente, nos espaços virtuais propícios ao relacionamento sexual, fortes indícios do propósito narcisista de auto-sedução inerente à

cibersexualidade. No entanto, também pode ser considerado o aumento da autoconfiança e a estabilidade emocional.

Actualmente, o modo de vida acelerado e precipitado influenciou inevitavelmente os procedimentos nupciais. Los Angeles, por exemplo, é famosa (entre outras coisas) pelos *casamentos expresso*, onde a cerimónia nupcial perde importância relativamente à viagem. Ou seja, as núpcias tornaram-se a própria viagem, uma espécie de casamento nómada em jeito de *drive-in*.

Mas tanto o *casamento-drive-in* como o casamento tradicional, parecem condenados ao desaparecimento face ao promissor *casamento virtual*. O primeiro casamento virtual aconteceu em 1995, em Monte Carlo, não no cartório mas no Instituto Nacional Audiovisual, ou melhor: em lugar nenhum. Os tele-cônjuges fizeram juras de amor eterno envergando capacetes de visualização com écrans de cristais líquidos (hoje provavelmente utilizariam um sistema de laser para modular directamente o fundo da retina ocular com imagens do parceiro/a, dos convidados, do padre e do cenário à escolha) e fatos sensoriais para envio e recolha de dados.

No espaço virtual o contacto físico, o tacto, o cheiro, a possibilidade de rejeição física deixa de ser problemática. O distanciamento consequente da reunião à distância parece anunciar o fim da viagem nupcial. Mas, mais do que isso, as teletecnologias do amor à distância podem trazer consigo um inevitável agravamento do problema demográfico mundial.

Por outro lado, o relacionamento em rede, é também um modo de cimentar e/ou apimentar relações reais. Em Outubro de 2007, a *Windows Live Services* da *Microsoft* realizou um estudo na Europa (Portugal, Irlanda, Finlândia, Suíça, Áustria, Grécia, Hungria, Polónia e também em África do sul), que abrangeu quase 20.000 inquiridos entre os 16 e os 40 anos, chamado “Amor Online”. Concluiu, esta empresa, que dois terços dos inquiridos utilizam o *Windows Live Messenger* para namorar com os respectivos parceiros, com a finalidade de manter o romance (a relação real) viva.

Outra conclusão significativa deste inquérito é que grande parte dos inquiridos

prefere comunicar através do MSN (*Messenger*) ao invés de falar cara-a-cara, num encontro físico com o seu par, principalmente aquando da fase de conquista.

Mas, de acordo com a perspectiva pessimista de Paul Virilio (VIRILIO, 2000), o amor e o prazer real poderão ser substituídos pelos correspondentes virtuais da telepresença. Segundo o autor, brevemente só os poderemos encontrar em sociedades subdesenvolvidas que assegurarão a descendência da humanidade por estarem *mediaticamente subequipadas*.

No cibersexo, o anonimato interactivo liberta o ciber-amante do seu papel social, possibilitando a vivência de experiências relacionadas com a sua personalidade multifacetada. O ciber-amante exercita a auto-exploração, proveniente de uma necessidade de manifestação livre de estigmas sociais.

Esta prática oferece ao ciber-amante uma sensação de controlo da sua actividade sexual no ciberespaço, onde o medo da impotência ou do relacionamento romântico não existe. O anonimato torna-se o veículo libertador dos desejos reprimidos e o ciberespaço o sítio ideal para expor fantasias e curiosidades.

Num *Chat* o ciber-amante pode preservar a sua identidade, identificando-se com um pseudónimo (*nickname*). No entanto, se utilizasse o seu nome verdadeiro muito provavelmente não seria reconhecido. O ciber-amante encontra um ambiente de escolha de largo espectro que vai facilitar a sua auto-aceitação moral em relação às preferências. Não existe um ordenamento hierárquico na formação das comunidades virtuais, os territórios são construídos em torno de um interesse comum cuja base é a aceitação, donde resulta um espaço livre de qualquer tipo de xenofobia.

Os encontros realizados na realidade virtual oferecem uma ilusão de controlo sobre a natureza física e humana. Proporcionam, acima de tudo, um controlo do corpo cronologicamente datado, que não pode esconder o seu género e a sua raça.

Segundo Anne Balsamo (BALSAMO, 2004), o *boom* da realidade virtual acontece nos anos oitenta precisamente por ser a década onde se começa a entender o corpo enquanto algo frágil, vulnerável a infecções (nomeadamente infecções sexualmente transmissíveis, como a sida) e a críticas relativas ao género, etnia e capacidade física. A realidade virtual oferece ao viajante um universo livre do corpo,

onde a ténue fronteira entre realidade e ficção das relações no ciberespaço estimula a fantasia do despojamento corporal.

O corpo de Case, o herói da trilogia ciberpunk *Neuromancer* de William Gibson, é reconstruído a partir de fragmentos da sua pele (à semelhança das previsões para o futuro próximo das aplicações da clonagem). Também o seu género (masculino) é, a certa altura, modificado através da reconstrução física.

A narrativa ciberpunk permite uma apresentação distinta, não estanque, do corpo em relação ao género. Case, no início da narrativa, é ligado ao corpo de Molly, a protagonista feminina, e sente como as roupas femininas são demasiado justas.

Também o corpo de Molly é modificado pela tecnologia. Molly sofreu uma implantação de armamento, como acontece no filme *Tetsuo: The Iron Man* de Shinya Tsukamoto. Essa metamorfose torna a sua identidade feminina poderosa e livre das normas convencionadas de passividade e feminilidade associadas ao género.

Jean Baudrillard (BAUDRILLARD, 1991), outro autor pessimista relativamente às possibilidades da Internet, defende que a revolução sexual dos anos 70 não foi propriamente uma revolução, visto que deu continuidade à sexualidade fálica de Sigmund Freud. Segundo o autor, a mulher deveria afirmar o seu próprio poder ao invés de tentar apropriar-se do poder sexual anatómico, não por oposição ao masculino, mas por sedução, pelo poder da sedução, pois só a sedução contraria a distinção sexual dos corpos.

Para Baudrillard a “proliferação” acerca-se do esbanjamento porque, segundo o autor, o desejo sustenta-se na falta. A ausência de restrições pelo aumento da procura torna-o vazio, sem imaginário.

A Igreja católica (e as religiões em geral) sempre encarou a sedução feminina como algo diabólico, o que contribuiu para uma construção moral colectiva que reprova o estabelecimento da mulher enquanto objecto sexual através do engenho do corpo. A mulher entende a sedução como uma encenação do seu corpo, como uma vassalagem pré-destinada, como algo de que se envergonha. A sedução é encarada como um desvio anormal da mulher, da sua natureza, da sua verdade, que tem de ser combatido.

De acordo com Baudrillard (BAUDRILLARD, 1991), se o poder sexual ou político está ligado ao domínio do universo real, então a sedução está ligada ao domínio do universo simbólico. A manipulação das aparências é o verdadeiro poder das mulheres, poder esse, que, para o autor estão prestes a perder.

O feminino, enquanto aparência, põe em causa a profundidade do masculino. Segundo o autor, o facto de as mulheres se insurgirem contra o ultraje da dominação masculina, torna-se uma tentativa de perda de privilégio do controle total do mundo das aparências. Só as aparências são reversíveis e só as aparências vulnerabilizam e fragilizam os sistemas. Com a revolução sexual o poder de sedução ganha a forma de servidão, de opressão.

Baudrillard (BAUDRILLARD, 1991), põe, assim, em causa a história da opressão imputada às mulheres pelo domínio patriarcal e sugere que o feminino nunca foi dominado, foi sempre dominante.

O masculino vive enclausurado numa sexualidade declarada, num intuito sexual que se esgota no prazer e na reprodução. O masculino representa, simultaneamente, a força e a fraqueza. O homem criou uma ordem social, política e económica masculina para atenuar e diminuir o privilégio original superior feminino: o poder de fecundação.

Esse poder natural perde-se com a instituição do feminino, enquanto sexo, para denunciar a sua opressão. Quando aclama o direito ao prazer, a mulher abre mão da existência de uma intensidade superior atingida através da negação do prazer, isto é, da sedução. O prazer é a fruição industrial dos corpos, diz o autor, é um produto tecnológico de uma maquinaria de corpos, uma logística de gozo de ciborgues.

A pornografia (exemplo extremo do que foi referido e que encontrou na Internet o suporte perfeito para uma difusão vertiginosa) fomenta o prazer feminino, enquanto sujeito, pela consciência do seu próprio desejo e, enquanto objecto, numa entrega total ao prazer. Na pornografia a incitação ao sexo é constante, voraz, devoradora e orbita sempre em torno da mulher.

Este auge do prazer é trazido pela assunção do feminino. Com ele chega o término da realidade básica sexual, transformada em hiper-realidade sexual, onde a

imagem do sexo se torna mais real que o sexo real, onde, segundo esta visão pessimista, encontramos a ausência total de sedução.

A pornografia, ao exaltar os pormenores anatómicos, mostra-nos pontos de vista que nunca vimos (por serem fisicamente impossíveis de serem vistos), o que resulta no furto total do espaço do imaginário.

Na Internet predomina o telecontacto (embora o telecontacto seja, muitas vezes, utilizado para promover o encontro físico).

Quando não há nada para dizer, o telecontacto torna-se um processo de auto-sedução, torna-se contacto pelo contacto. Deixa de haver emissor e receptor, apenas uma alternância de reconhecimento, ao comprovar-se que existe alguém do outro lado.

Existem dois terminais e os sinais emitidos por esses terminais apenas servem um propósito narcisista de auto-sedução. Ama o próximo como a ti próprio. Quando cada um de nós é o seu próximo, acontece o amor global.

O ciberespaço acentua, portanto, a premissa do auto-conhecimento/enamoro através do outro. A Internet enquanto poderoso meio aglomerador de outros meios de comunicação, disponibiliza múltiplos ambientes de incentivo às relações interpessoais. Estes espaços oferecem ao utilizador condições únicas de anonimato que privilegiam a experimentação de fantasias e o desaparecimento de fantasmas e tabus. Estas circunstâncias singulares promovem o aparecimento de enormes comunidades de âmbito sexual, como é o caso da comunidade de BDSM virtual.

Estas comunidades redefinem as relações interpessoais relativamente aos sistemas enraizados na sociedade, fazendo com que a distância entre domínio público e domínio privado (entre assumir um comportamento ou escondê-lo) desapareça.

Introdução ao metaverso Second Life

O Second Life (doravante designado por SL), surge como exemplo paradigmático da reencarnação tecnológica do mito do universo paralelo, que sempre povoou a memória colectiva do homem. SL, excede a ideia de lugar imaginário e

contamina o mundo real com situações que parecem precipitar a fusão entre ficção e realidade, anulando de vez os seus limites, transformando o mundo real numa outra coisa.

Anshe Chung é o nome de um Avatar feminino que se tornou a maior proprietária de terra virtual e, conseqüentemente, ganhou uma fortuna real, que está a ser usufruída pela alemã de origem chinesa Ailin Greaf, a mulher real por detrás de Anshe Chung. Ailin começou a comprar e desenvolver terra virtual no intuito de usar a economia virtual para sustentar a sua vida real (doravante designada por RL [real life]). Em 2006 Chung, o avatar de Ailin, tornou-se o primeiro milionário do SL e o *Anshe Chung Studios* conta já com cerca de cem funcionários avatares.

A rainha do negócio imobiliário virtual ofereceu terra inabitada a 32 organizações sem fins lucrativos e a cerimónia de abertura do *Nonprofit Commons*, que decorreu no dia 14 de Agosto de 2007, aconteceu simultaneamente no SL e na RL.

O SL tem uma larga população com residência e emprego fixo e qualquer avatar está potencialmente apto para construir ou criar qualquer coisa, sendo que os direitos de autoria revertem a seu favor. Para muitos o SL é o paradigma do mercado livre hiper-real, um avatar que desenhe roupas para outros avatares (negócio muito popular) pode fazer milhões de réplicas sem nenhum custo adicional. No entanto, o SL tem um dono: a *Linden Lab*, que nos remete para a temática ciberpunk e para o lado obscuro da tecnologia que conduz inevitavelmente uma sociedade à tirania de um estado ou de uma mega-corporação totalizadora.

O *Linden Lab* defende, talvez por isso, uma política de *no control* que, no caso da economia virtual, permite que qualquer lucro realizado no SL (na moeda local, o *Linden Dollar*) possa ser trocado por dólares americanos reais em casas de câmbio on-line ou nas caixas de Multibanco virtuais. O câmbio flutua de acordo com as forças do mercado do SL e da RL.

Existem, no entanto, no SL, diferenças sociais muito vincadas. À partida é praticamente impossível a um utilizador que não investiu dinheiro real conseguir lucrar

no SL ou simplesmente adquirir um espaço onde possa publicitar um eventual negócio. Assim, estes usuários, que utilizam o SL de forma gratuita, tornam-se nómadas, autênticos *beatniks* que vivem uma vida de divertimento constante sem terem pouso fixo. São avatares errantes que ganham alguns *Linden Dollars* realizando trabalhos menores (de varredores a dançarinos de discoteca) e que, em última instância, não necessitam de *Linden Dollars* para se vestirem, para viajarem, criarem objectos ou terem relações sexuais.

Cibersexo no SL

A utilização da teletecnologia, nomeadamente as plataformas de realidade virtual, no âmbito sexual (como em todos os âmbitos), não só transforma as vivências do indivíduo e a sua relação com o mundo, como também o torna poderoso, capaz de romper as barreiras do tempo e do espaço:

“ Da mesma forma que o astronauta se emancipava da realidade do seu mundo originário ao alunar, o cibernauta deixa momentaneamente a realidade espaço-tempo mundano para se inserir na camisola cibernética do programa de controlo do meio ambiente da realidade virtual...

Em ambos os casos, contudo, é evidente a crise tanto do «objecto» como do «sujeito»: no fim de contas, o que se emancipa é o trajecto, um «trajecto» cuja trajectografia é rigorosamente controlada pela velocidade instantânea da emissão e da recepção das informações fornecidas por um computador que se tornou subitamente o computador da realidade sensível.” (VIRILO, 2000)

Os encontros no metaverso SL acontecem por intermédio do avatar do utilizador, oferecendo-lhe uma ilusão de controlo sobre a natureza física e humana. Proporcionam, acima de tudo, um controlo do corpo cronologicamente datado, que não pode esconder o seu género e a sua raça.

Nas ilhas subordinadas a temáticas sexuais, o utilizador pode, inclusivamente, encontrar perigos ficcionais que parecem reais, apesar de estarem perfeitamente controlados. Estas experiências permitem a conversão do trauma em trauma simulado.

Estes universos paralelos, enquanto arenas simbólicas, são baseados neste princípio e determinam a tendência geral da cultura contemporânea para ficcionar a vida.

Imagens, ideias e histórias reais são convertidas em formas de entretenimento sexual, através da recriação de mundos artificiais, para possibilitar a vivência de medos e desejos pessoais ou colectivos.

Numa relação real (resultante da dinâmica entre virtual [paixão ou amor] e actual [encontro físico]) a pessoa apaixona-se por si própria e não pela outra. Apaixona-se pelo seu próprio poder de sedução e capacidade de envolvimento. Nos casos de ciberpaixão, essa relação de si para si, onde o outro surge apenas enquanto pretexto, é exacerbada pela mediação tecnológica.

Entre utilizadores não existe contacto directo (físico) com a suposta pessoa amada, dando uma nova dimensão ao facto da paixão acontecer enquanto mero reflexo. O utilizador não se apaixonam por um indivíduo, apaixonam-se por uma sensação (NUNES, 2004).

Se a paixão limita a capacidade de encontrar defeitos no outro, o SL amplia essa incapacidade, alterando o estado de consciência da pessoa empenhada em viver numa fantasia em tempo real.

Afinal, numa ciber-relação, não importa a idade ou a aparência física, só o telecontacto, os momentos de prazer proporcionados pelo parceiro virtual independentemente dos seus defeitos ou dos seus problemas. Uma vez que o teleenamorado constrói uma imagem de si próprio e do seu parceiro virtual, a ciber-relação poderá tornar-se mais intensa que uma relação do mundo físico. É a relação perfeita, no limiar da ficção e da realidade.

Os proprietários que criam e exploram as ilhas de temática sexual procuram sub-

temáticas muito específicas regulados por convenções tribais. Condicionando e direccionado as suas práticas de acordo com a personalidade e o imaginário desses grupos sociais. A variedade destas sub-temáticas é de tal forma grande que os criadores destes mundos paralelos converteram os nomes das suas ilhas numa autêntica catalogação de desejos sexuais humanos.

As ilhas oferecem uma acção virtual ao utilizador, permitindo-lhe infundir-se em mundos ficcionais através da interacção entre o seu avatar, os outros avatares e as possibilidades que o espaço proporciona.

O utilizador é, simultaneamente, espectador (manipulador da simulação) e participante, controla uma imagem que é a sua própria representação: o avatar. A sua actuação neste meio ambiente virtual está condicionada por esta dualidade. Enquanto espectador, o utilizador tem total domínio da situação mas, enquanto participante, experiencia o papel da sua personagem como uma extensão da sua personalidade e do seu corpo. O corpo do utilizador prolonga-se e passa a contemplar uma imagem que actua sob o seu controle.

Esse prolongamento permite ao utilizador uma presença física (virtual) no metaverso, que, por sua vez, lhe possibilita experienciar situações que nunca aconteceriam na vida real. Algumas por impossibilidade orgânica, como a troca de género (que, no mínimo, põe em causa as teorias relativas à sedução de Baudrillard), a hibridez de género ou mutação física. Outras por medo da quebra de convenções sócias ou por pudor (que se fragiliza pelo facto do utilizador ser em primeira instancia um espectador).

Estas simulações permitem, portanto, o ensaio dos mais recônditos desejos. Neste sentido, as ilhas de temática sexual (bem como as de temática não sexual), enquanto arenas simbólicas permitem aos utilizadores a reprodução de fantasias através da interacção entre avatares e da representação de papéis.

No entanto as arenas simbólicas podem, igualmente, ser usadas como uma espécie de refúgio que oferece um certo contentamento (sucedâneo) e evita o confronto com os problemas reais. Ou ainda, em última instância, levar o utilizador a encarar a vida real

enquanto arena simbólica, onde poderá pôr em prática todas as suas fantasias.

O SL oferece ao utilizador um universo livre do corpo físico, onde este pode escolher qualquer representação gráfica a qualquer altura. Estas circunstâncias singulares promovem o aparecimento de enormes comunidades de âmbito sexual que redefinem as relações interpessoais relativamente aos sistemas enraizados na sociedade.

Bibliografia

BALSAMO, Anne – *The Virtual Body in Cyberspace*. London: Routledge,2000. The Cybercultures Readers.(03/09/2004).

BAUDRILLARD, Jean – *Da Sedução*. Campinas: Papiros, 1991.

BAUDRILLARD, Jean – *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

CRUZ, Edgar – *Cibersexo; uma visita al interior*. http://www.wikilearning.com/cibersexo_uma_visita_al_interior-wkccp-3254-7.htm. (27/9/2004).

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *O que é a filosofia*. Rio de Janeiro: Editora 34,1993.

ECO, Umberto – *Travels in Hiperreality*. New York: Harcourt Trade Publishers, 1990.

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger – *Cyberspace Cyberbodies cyberpunk*. London, Sage,1996.

MAFFESOLI, Michel – *Sobre o Nomadismo, Vagabundagens pós-modernas*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

NUNES, Luciana – *Relações Virtuais*.www.psicoinfo.com.br. (02/09/2004).

TURKLE, Sherry – *Life on the Screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone Edition, 1995.

VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'água, 2000.