



CORPO CIBORGUE E AS MARCAS DE GÊNERO NO ORKUT: LUGAR DE MULHER É NO TANQUE?¹

Shirlei Rezende Sales²
Marlucy Alves Paraíso³

Celulares, MP3, MP4, lap tops, palm tops, netbooks e inúmeros gadgets buscam garantir a comunicação permanente e a conexão intensa entre as pessoas. Comunicação e conexão mediadas, cada vez mais, pelas tecnologias digitais. Neste contexto, não há dúvida de que, na contemporaneidade, circulam diferentes formas de vida que estão configurando um novo tempo. Um tempo que algumas/alguns autoras/es denominam “pós-moderno” (SILVA, 1996; PETERS, 2000). Tempo que tem constituído um cenário de composição de novas formas de viver. Tendo como referência esse cenário e o que nele se produz, este trabalho busca compreender o tipo de subjetividade juvenil demandada e produzida no currículo de algumas comunidades do Orkut.

O Orkut é o *site* de relacionamentos mais difundido no Brasil e um dos mais populares do mundo. Segundo o Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE), durante o mês de janeiro de 2008, enquanto o e-mail foi acessado durante uma hora e nove minutos, o Orkut ocupou mais de cinco horas do tempo das/os internautas brasileiras/os⁴, as/os quais, em 2009, já somam mais de 50 milhões. O Orkut é o segundo endereço eletrônico mais acessado no País, ficando atrás apenas do buscador Google⁵.

Neste trabalho, o Orkut é analisado como um *currículo cultural*, o qual é definido como parte de uma “pedagogia cultural” que, “de maneira mais ampla, nos ensina comportamentos, procedimentos, hábitos, valores e atitudes, considerados adequados e desejáveis, através de diferentes artefatos, como o cinema, a televisão, as revistas, a literatura, a moda, a publicidade, a música etc” (PARAÍSO, 2001, p. 144). É preciso explicitar aqui que essa definição remete à importância de se pesquisar outros currículos além do escolar, sem desconsiderar, no entanto, que o

¹ Este artigo é parte da tese de doutorado *Orkut.com.escol@: currículos e ciborguização juvenil*, que investigou o processo de produção de subjetividades juvenis na interface entre o currículo de uma escola pública brasileira de ensino médio profissionalizante e o currículo do Orkut. Como metodologia, a pesquisa articulou elementos e procedimentos da etnografia e da análise discursiva, de inspiração foucaultiana.

² Doutora pela FaE/UFG, membro do GECC (Grupo de Estudos e Pesquisas em Currículos e Culturas da FaE/UFG) e do Observatório da Juventude da UFG (shirlei.sales@gmail.com)

³ PHD em Educação, Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da FaE/UFG, Coordenadora do GECC, Pesquisadora do CNPQ e orientadora da pesquisa que subsidia este trabalho (marlucyparaíso@gmail.com).

⁴ Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=cald&comp=IBOPE+M%EDdia&docid=ED76CFF5899DD2048325740C004B8DA3>> Acesso em: 07 mar. 2009.

⁵ Disponível em: <<http://www.alexa.com>> Acesso em: 28 dez. 2009.



próprio currículo escolar também é um artefato cultural da maior importância na produção e na divulgação de significados e de sujeitos de determinados tipos (PARAÍSO, 2001).

A metodologia utilizada é a netnografia. Enquanto um método de pesquisa derivado da etnografia (ROCHA, 2006), a netnografia utiliza os conceitos da etnografia, de modo (re-) significado (PINTO *et. al.*, 2007), aplicados ao universo ciberespacial, para a análise da cibercultura. Uma adaptação consiste exatamente na observação participante no ciberespaço, cuja natureza é desterritorializada. No caso das comunidades virtuais, como, por exemplo, o Orkut, a netnografia deve combinar as observações com participação efetiva e imersiva nas comunidades pesquisadas (CARVALHO, 2006).

O foco de análise incide sobre a comunidade do Orkut: *Lugar de mulher é no tanque* e desenvolve o argumento de que nela divulgam-se determinadas maneiras de as/os jovens conduzirem suas condutas pautadas em uma coisificação do corpo masculino ciborguizado. Mostro na análise, como os modos demandados para a condução da existência juvenil transgridem e ao mesmo tempo reafirmam as fronteiras culturais de gênero. Há uma multiplicidade de sentidos divulgados que compõem uma hibridização das subjetividades engendradas no discurso analisado.

O Orkut e a produção de subjetividades juvenis

Ao entender que o Orkut tem uma pedagogia, que ensina diferentes formas de ser e de estar no mundo, que participa do processo de constituição de modos de existência específicos, considero-o como um currículo cultural. O currículo cultural revela um apagamento das fronteiras entre as diferentes instituições sociais como a educação e a mídia, por exemplo, e mostra-se envolvido com o processo de produção de subjetividades juvenis.

As subjetividades juvenis são alvo de muitos investimentos discursivos na contemporaneidade. Isso pode ser visto em variadas peças publicitárias que divulgam o jeito jovem de agir, de viver, de se vestir, de se divertir, de falar, de se comportar, de se conduzir. Ela está presente em outros artefatos culturais, como telenovelas, músicas, cinema, programas televisivos, revistas etc. Os discursos que circulam nesses meios e em outros, como a escola e o ciberespaço, se articulam na fabricação de determinados modos de ser jovem.

Inspirado nos estudos de Michel Foucault, este trabalho analisa o processo de produção das subjetividades juvenis com base no entendimento de subjetividade como uma construção discursiva, produzida por meio de diferentes técnicas, procedimentos, exercícios e práticas. Nos mais diversificados discursos, por meio de várias técnicas, tecnologias e estratégias, são produzidas



subjetividades de determinados tipos. Discursos são aqui compreendidos, na acepção foucaultiana, como “práticas que formam sistematicamente os objetos de que falam” (FOUCAULT, 2005, p. 55). A noção de que a subjetividade é fabricada discursivamente, por meio de inúmeros procedimentos e técnicas, é importante para a compreensão da juventude contemporânea, para o entendimento de suas formas de viver, seus modos de se colocar nas mais diversificadas situações, bem como os múltiplos sentidos produzidos para suas experiências.

Articulando essa noção de subjetividade a toda uma teorização sobre cultura feita pelos Estudos Culturais, pode-se dizer que a subjetividade é produzida na e por meio da cultura. Afinal, a cultura disponibiliza uma série de procedimentos que os indivíduos devem aplicar sobre si e sobre os outros a fim de regular os comportamentos (HALL, 1997). Na cultura também são estabelecidos os padrões que vão servir de parâmetro para o julgamento das condutas e criar a demanda pela modificação daquilo que não está de acordo com a referência (HALL, 1997). No caso da subjetividade juvenil, a cibercultura consiste uma proeminente dimensão da constituição da juventude. Daí a relevância de se investigar a interface entre a subjetividade juvenil, a cultura juvenil e as tecnologias digitais.

Ciborguização juvenil

O impulso tecnológico, com o avanço da informática e de outras tecnologias como a nano e biotecnologia, a engenharia genética, a robótica, a engenharia biônica e de materiais, a eletrônica molecular etc tem intensificado a integração entre as pessoas e as máquinas. Integração que consiste em um “tipo especial de relação entre o sistema humano e o sistema mecânico, no qual se evidencia – parcial ou totalmente – uma dissolução dos limites entre ambos sistemas”⁶ (KOVAL, 2006, p. 2). A integração pode se dar ao menos de duas formas. Uma delas, a “integração exógena”, resulta em uma espécie de humanização das máquinas, segundo uma lógica mimética, em uma simulação artificial do ser humano no processo de construção de máquinas, robôs etc. A segunda forma, “integração endógena”, visa potencializar as habilidades humanas por meio de próteses e outros artigos tecnológicos, em uma espécie de maquinização do humano (KOVAL, 2006). É esse segundo tipo de integração que interessa a esta pesquisa, pois é por meio dela que se constituem os seres denominados *ciborgues*.

Ciborgue é o termo que resulta da contração de *cybernetis organism*, cunhado em 1960 por Mafred Clynes e Nathan Kline (SANTAELLA, 2003; KIM, 2004; KOVAL, 2006; LIMA, 2007),

⁶ Tradução minha.



“em um simpósio sobre os aspectos psico-fisiológicos do vôo espacial” (KIM, 2004, p. 208). Em 1972, sob inspiração da ideia de Clynnes e Kline, Martin Caidin escreve o livro de ficção científica *Cyborg* (KIM, 2004; BRUNI, 2008), no qual a figura do ciborgue aparece como uma forma de reconstruir e superar a natureza humana. A/o ciborgue consiste em “um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo” (HARAWAY, 2000, p. 40). É um ser “entremeio artificial-natural, não é nem isso nem aquilo, não conhece a oposição binária que de certo modo estrutura o pensamento ocidental. É a junção entre o isso e o aquilo” (COUTO, 2001, p. 5). A/o ciborgue é, pois, um “organismo capaz de integrar componentes externos para expandir as funções que regulam seu corpo e dessa forma adaptar-se a novos entornos” (KOVAL, 2006, P. 11). Ela/e anuncia a imagem de um ser humano “‘melhorado’ com a acoplagem da tecnologia e cada vez mais além das limitações de desempenho ditadas pela natureza” (KIM, 2004, p. 210).

O jovem sarado: corpo ciborguizado

A comunidade do Orkut *Lugar de mulher é no tanque* possui 610.966 membros⁷ e exibe no avatar o tórax e o abdômen de um homem esculpido pela musculação. A descrição traz “PARA AS MULHERES QUE GOSTAM DESTE CANTINHO ACONCHEGANTE DA CASA 😊!!!”. E mais os links de três outras comunidades: *Fanáticos por academia e musculação* (com 62.884 membros⁸); *Lugar de homem é na cama*, (com 10.074 participantes⁹) e *Lugar de homem é na cozinha* (com 33.873 usuárias/os¹⁰). Todas essas comunidades têm em seu avatar corpos masculinos bem-definidos pela malhação e pertencem a um mesmo dono, um rapaz que se define em seu perfil particular como “fanático por musculação”. Nas comunidades são divulgados corpos ciborgues, modificados pela intensa atividade física, provavelmente melhorados por meio da intervenção de vitaminas, suplementos alimentares ou, até mesmo, anabolizantes. O corpo ciborgue é composto por uma combinação de elementos naturais e artificiais “que cria criaturas tecnicamente melhoradas. É um corpo fortalecido, construído como uma máquina de alta performance” (COUTO, 2009, p. 5). É também um corpo erotizado, cujo “lugar” é a cama, transmutado “em um progressivo *upgrade* corporal promovido e festejado em nome da eficiência, da beleza, da juventude, da boa forma, do gozo eterno, da saúde total” (COUTO, 2009, p. 10).

⁷ Disponível em < <http://www.orkut.com> > Acesso em: 19 jan. 2008.

⁸ Disponível em < <http://www.orkut.com> > Acesso em: 19 jan. 2008.

⁹ Disponível em < <http://www.orkut.com> > Acesso em: 19 jan. 2008.

¹⁰ Disponível em < <http://www.orkut.com> > Acesso em: 19 jan. 2008.



A prática de atividades físicas tem sido alvo de discussões no campo da Educação¹¹. Os trabalhos mostram que as disputas são intensas entre o que pode ser definido como um “estilo de vida saudável” e aquilo que possa ser descrito como falta, no caso do “estilo sedentário” de viver, ou como excesso, no caso das/os “fanáticas/os pela boa forma”. Trata-se então de encontrar a medida *certa* de investimento em atividade física para se atingir rendimentos que garantam o estado saudável e normal.

A proposta da comunidade, no entanto, não parece evocar a preocupação com o equilíbrio *certo* de malhação. Ela parece trazer o músculo como “protagonista do espetáculo contemporâneo, exigindo detalhadas formas de gerenciamento do próprio corpo para obtenção/ampliação da robustez, velocidade e resistência” (FRAGA, 2000, p. 138). A musculatura arduamente esculpida é apresentada como símbolo de beleza e virilidade, o que faz dos homens *sarados* alvo da admiração e do desejo tanto de ter um corpo equivalente, quanto de possuí-lo afetiva e/ou sexualmente. Esses corpos delineados partem de uma “representação de beleza que tem como sua expressão máxima a harmonia e a proporção das formas corporais, tentando reproduzir o que uma vez se considerou corpo verdadeiro de deuses e deusas, de heróis olímpicos ou de pessoas perfeitas” (GOELLNER, 2000, p. 84).

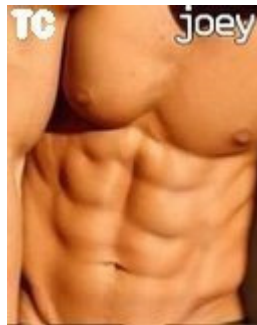
A própria denominação “sarado” carrega, ao menos, uma tripla conotação. O sentido evocado mais imediatamente remete à ideia de um corpo delineado pela malhação. Simultaneamente remete-se a um corpo saudável, são. Há ainda o sentido de curado, como se a atividade física pudesse transformar o corpo doente, curando-o. Tais sentidos se somam na construção de uma imagem de corpo ideal, o qual é divulgado como meta a ser atingida.

A presença masculina na comunidade demonstra que o jogo de subjetivação não atinge apenas as garotas. Eles também entram no jogo e passam a disputar quem consegue “orgulhosamente ostentar a melhor ‘pose’” (FRAGA, 2000, p. 138). Talvez essa comunidade seja enunciada como bizarra pelo jogo de sentidos que ela proporciona. O título da comunidade utiliza uma expressão de cunho machista *lugar de mulher é no tanque*, como se a mulher devesse ficar restrita ao lar, realizando tarefas domésticas como lavar a roupa da casa. O título utiliza uma enunciação que remete a elementos de uma cultura machista, mas, ao ser traduzida na cibercultura, aciona outros sentidos. Outros elementos da cultura orkuteira como avatar e a descrição da comunidade demonstram que a proposta não se refere aos serviços domésticos, nem ao posicionamento da mulher na função de dona de casa. Ao contrário, a imagem do avatar exhibe o

¹¹ Alguns exemplos podem ser vistos em Fraga (2000; 2005); Goellner (2000; 2003); Goellner e Fraga (2004) e Andrade (2004).



corpo masculino escultural, com um abdome na forma de *tanquinho* apresentado como objeto de desejo afetivo/sexual e como meta a ser atingida pelos homens em busca do *corpo perfeito*.



Avatar da comunidade Lugar de mulher é no tanque

Fonte <<http://www.orkut.com>>

O resultado da composição da comunidade é híbrido. Título, descrição e avatar confundem os sentidos e não permitem uma classificação rígida e estática de sua proposta. Essa mistura, que foge a qualquer categorização estanque, é exemplar do jeito ciborgue de ser.

O discurso sobre a busca do corpo esculpido incide não só sobre os garotos, mas também sobre as garotas. O currículo do Orkut não ensina apenas aos garotos como devem produzir seus corpos, mas às garotas o tipo de corpo que elas devem admirar e desejar. As relações de poder e de gênero estão presentes também no Orkut mostrando que há atualmente “uma multiplicidade de sujeitos e de práticas [o que] sugere o abandono do discurso que posiciona, hierarquicamente, o centro e margens em favor de outro discurso que assume a dispersão e circulação do poder” (LOURO, 2005, p. 51). Tal multiplicidade tem como efeito uma hibridação de sentidos e de composição das subjetividades juvenis.

Em síntese, este trabalho discute a produção de certos tipos de subjetividades juvenis articuladas em torno do corpo ciborgue e das relações de gênero, compreendendo que a produção das subjetividades não se dá de maneira coerente e linear. Esse processo engendra o hibridismo, em que a juventude contemporânea negocia sentidos, confunde posições, perturba as certezas, desliza de um ponto a outro, escapa a categorizações estanques, não se deixa aprisionar por rótulos e etiquetas predeterminadas. Juventude ciborgue e alienígena e humana e híbrida e transgressora e conservadora e machista e feminista e muito mais...

Referências Bibliográficas



- ANDRADE, Sandra dos Santos. Representações de corpo feminino na revista Boa Forma. In.: CARVALHO, Marie Jane Soares e ROCHA, Cristianne Maria Famer. (Orgs). *Produzindo Gênero*. Porto Alegre: Sulina, 2004, p. 143-52.
- BRUNI, Paolo. Como os videogames formam ciborgues? In.: IV SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO. Salvador, 2008.
- CARVALHO, Ana Beatriz G. Etnografia digital na educação a distância e usos de jogos eletrônicos no processo de ensino e aprendizagem. In: III SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO – CONSTRUINDO NOVAS TRILHAS, Campina Grande, 2006.
- COUTO, Edvaldo Souza. O zumbido do híbrido. A filosofia ciborgue do corpo. *Revista Margem*. São Paulo, n. 13, p. 85-99, jun. 2001.
- COUTO, Edvaldo Souza. Políticas do pós-humano: interfaces dos corpos, das sexualidades e das tecnologias digitais. In: 32ª REUNIÃO ANUAL DA ANPED. 2009. Caxambu. *Sociedade, cultura e educação: novas regulações?* Caxambu: ANPEd, 2009.
- FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.
- FRAGA, Alex Branco. Anatomias de consumo: investimentos na musculatura masculina. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 135-50, jul./dez. 2000.
- FRAGA, Alex Branco. A boa forma de João e o estilo de vida de Fernanda. In.: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane e GOELLNER, Silvana. (Orgs). *Corpo, gênero e sexualidade – um debate contemporâneo sobre educação*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2005, p. 95-107.
- GOELLNER, Silvana Vilodre. Mulheres em movimento: imagens femininas na Revista Educação Physica. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 77-94, jul./dez. 2000.
- GOELLNER, Silvana Vilodre. O esporte e a espetacularização dos corpos femininos. *Labrys Estudos Feministas*. n. 4, ago./dez. 2003. Disponível em: <<http://www.unb.br/ih/his/gefem/labrys4/textos/silvana1.htm>> Acesso em: 05 ago. 2008.
- GOELLNER, Silvana Vilodre.; FRAGA, Alex Branco. O espetáculo do corpo: mulheres e exercitação física no início do século XX. In.: CARVALHO, Marie Jane Soares e ROCHA, Cristianne Maria Famer. (Orgs.). *Produzindo Gênero*. Porto Alegre: Sulina, 2004, p.161-71.
- HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15-46, jul./dez. 1997.
- HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000, p. 37-129.
- KIM, Joon Ho. Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. *Horizontes Antropológicos*. UFRGS. IFCH. Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 199-219, jan./jun. 2004.
- KOVAL, Santiago. *Andróides y posthumanos: la integración hombre-máquina*. 2006. Disponível em: <<http://www.diegolevis.com.ar/secciones/articulos.html#Autores>> Acesso em: 01 jul. 2009.



- LIMA, Homero Luís Alves. Corpo *cyborg* e o dispositivo das novas tecnologias. In.: COUTO, Edvaldo Souza; GOELLNER, Silvana Vilodre. (Orgs.). *Corpos mutantes – ensaios sobre novas (d)eficiências corporais*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.
- LOURO, Guacira Lopes. Currículo, gênero e sexualidade. O “normal”, o “diferente” e o “excêntrico”. In.: LOURO, Guacira Lopes; FELIPE, Jane e GOELLNER, Silvana. (Orgs.). *Corpo, gênero e sexualidade – um debate contemporâneo sobre educação*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2005, p. 9-27.
- PARAÍSO, Marlucy Alves. A produção do currículo na televisão: que discurso é esse? *Educação e Realidade*. Porto Alegre, v. 26, n. 1, p. 141-60, jan./jun. 2001.
- PETERS, Michael. *Pós-estruturalismo e filosofia da diferença: uma introdução*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- PINTO, Virginia Bentes et al. "Netnografia": uma abordagem para estudos de usuários no ciberespaço In: IX CONGRESSO NACIONAL DE BIBLIOTECÁRIOS, ARQUIVISTAS E DOCUMENTALISTAS. Lisboa: APBAD, 2007. p. 79-95. Disponível em <<http://badinfo.apbad.pt/Congresso9/COM90.pdf>> Acesso em: 28 dez. 2009.
- ROCHA, Paula Jung; MONTARDO, Sandra Portella. Netnografia: incursões metodológicas na cibercultura. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, dez. 2005. Disponível em: < <http://www.compos.com.br/e-compos> > Acesso em: 02 dez. 2009.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano – da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SILVA, Tomaz Tadeu da. *Identidades terminais: as transformações na política da pedagogia e na pedagogia da política*. Petrópolis: Vozes, 1996.