

“SBS – XII Congresso Brasileiro de Sociologia

Nome do GT 19- Sociedade de Informação

Título do trabalho Humanos, mas virtuais

Autor(a)” Dulcimira Capisani

Profa. Do Mestrado em Cultura Visual

Faculdade de Artes Visuais-UFG

Humanos, mas virtuais

Dulcimira Capisani

Mestrado em Cultura Visual-FAV-UFG

Figurar para a sensibilidade e dizer através do número.

Rogério Luz¹

A imagem de seres humanos análogos aos robôs seduziu diversos diretores de cinema que produziram ao longo dos últimos 50 anos filmes como *Planeta Proibido*, 1958, e *O Homem Bicentenário*, inspirado na obra de Issac Asimov, um grande nome da literatura de ficção científica, que, inclusive, criou o nome robótica em 1939, a partir da palavra robô. Outro nome importante da literatura de ficção científica é Artthur C. Clarke, cuja obra serviu de base para o filme *2001, Uma Odisséia no Espaço*, 1968. Podemos ainda citar *Blade Runner- O Caçador de Andróides*, 1982, *Robocop*, *O Policial do Futuro*, 1987, *Tetsuo, o Homem de Ferro*, 1998, *Matrix*, 1999, *Inteligência Artificial*, 2001, entre outros.

A palavra robô teve origem em 1921 na peça R.U.R., de Karel Capek. Trata-se de uma sigla para Rossum's Universal Robots, em que "robota" significa trabalho, em tcheco. O termo *bot* é a abreviação da palavra *robot* (robô em inglês), agente que trabalha para um usuário, ou sistema, simulando uma atividade humana. Na Internet, um exemplo clássico é o *spider* ou *crawler*, que sai pela rede em busca de informações e *sites* para os mecanismos de buscas.

1 CHATTERBOTS: ROBÔS DE CONVERSAÇÃO²

Os robôs de conversação (*chatterbots*) são programas feitos com Inteligência Artificial que podem ser usados para diversas aplicações. Um *chatterbot* é um tipo específico de *bot* capaz de entender a linguagem natural. Na realidade, são programas que simulam uma conversa com um ser humano. Os usuários podem interagir com o *bot* por

¹LUZ, Rogério. Novas imagens: efeitos e modelos. IN: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

²Jason Hutchens, em seu *site* (<http://ciips.ee.uwa.edu.au/~hutch/>) chama os *chatterbots* de *conversation simulators*.

diversas formas de acesso, como *web site*, salas de *chat*, programas em *flash*, formulários e aplicativos personalizados.

Como exemplos de *botes*³, destacam-se: *commerce bots* – utilizados nas atividades de comércio na Internet; *fun bots* – empregados em jogos, ambientes virtuais, previsões e personagens de realidade virtual; *academic bots* – relacionados com assuntos acadêmicos como *sites* de professores ou laboratórios acadêmicos; *bot design* – possui ferramentas e habilidades para a produção de outros *bots* e agentes inteligentes; *government bots* – buscam informações em *sites* governamentais; *knowledge bots* – congrega agentes inteligentes, agentes de informação, *cyberagents*, agentes da *web*, e outras ferramentas inteligentes de busca; *news bots* – usados em projetos de jornais e *clips* de artigos de jornais do mundo inteiro; *search bots* – *bots* e agentes inteligentes de busca na WWW e Internet; *shopping bots* – utilizados para compras e comparações de preços na Internet; *stock bots* – monitoram o mercado de ações e mandam mensagens sobre os últimos preços, tendências e *press releases*; *update bots* – agentes inteligentes e *bots* que informam sobre novidades e materiais atualizados na Internet. Avisam ao usuário quando um *site* especificado foi atualizado ou modificado.

Primo esclarece-nos que existe uma diferença entre *chatterbots* e agentes.

Um agente inteligente na Internet, por exemplo, é um programa que busca informações e realiza outros serviços sem a presença imediata do usuário e em algum momento pré-definido. Tais buscas obedecem a parâmetros estipulados que direcionam as buscas e mostram os resultados quando determinado⁴ (<http://www.whatis.com/>).

No FAQ (*frequently asked questions*) da *Big Science Company*, que produz o *chatterbot* Klone (<http://www.chatterbots.com/>), encontra-se uma importante distinção entre agentes (*software agents*) e *chatterbots*. Na verdade, nem todo agente é um agente de conversação. *Software agent* é um sinônimo para *software robot* ou simplesmente *bot*. Existem agentes que buscam por ofertas, sugerem produtos, etc., mas não entendem linguagem natural. Um *chatterbot* é então um tipo específico de *bot* capaz de entender a linguagem natural⁵.

Os robôs de conversação (*chatterbots*) são utilizados na Internet também na criação de personagens, como garotas-propagandas, geradas em supercomputadores, que interagem com o espectador em jogos de computador, filmes e campanhas publicitárias. Essas garotas

³ PRIMO, Alex Fernando Teixeira. *Chatterbots: robôs de conversação*. Disponível em: <<http://217.157.132.6/cybelle/eliza.htm>>. Acesso em: 2004.

⁴ Disponível em: <<http://www.whatis.com/>>.

⁵ PRIMO, loc. cit.

foram “geradas” com capacidade de reconhecimento e interpretação da linguagem escrita, com memória e lógica para escolha das respostas mais apropriadas para cada questão dos usuários, podendo manter um diálogo coerente por diversos minutos como se estivesse conversando com uma outra pessoa.

Isto, de alguma forma, permite-nos refletir sobre um “gênero não humano” porque podemos representar o nosso gênero e sexualidade por meio de máquinas que criam novas relações, novas abordagens sobre desejos entre mulher, homem, trans-humano e maquínico.

A emergência do gênero

O surgimento da palavra gênero como conceito para se compreender as relações de homens e mulheres na sociedade e o que se construiu sobre os sexos é algo novo tanto para as ciências sociais como para a lingüística. Por isso, se formos recorrer ao dicionário para buscarmos uma definição de gênero, não vamos encontrar o significado que o relaciona às lutas femininas. O velho Aurélio diz que gênero é:

“Substantivo masculino. 1. Conjunto de espécies que apresentam certo número de caracteres comuns. 2. Classe, ordem, qualidade. 3. Modo, estilo. 4. Gramática: propriedade que têm certas classes de palavras de se flexionar para indicar o sexo”.

A categoria gênero surge na década de 80, quando o movimento feminista⁶, além das preocupações sociais e políticas, concentra as suas forças na elaboração teórica. O investimento na produção científica começou no final dos anos 60 – época de grandes transformações sociais, quando diferentes grupos étnicos, de feministas, estudantes, em diferentes lugares do mundo, mostram-se descontentes com o modelo social, político, cultural, econômico e também intelectual da época e passam a organizar protestos de impacto, questionando a discriminação, a segregação, a repressão, as grandes teorias universais e o vazio do formalismo acadêmico.

⁶ Embora colocado no singular, o movimento feminista não é único e homogêneo. Pelo contrário, é bastante plural, formado por distintas formas de manifestação, pensamento e expressão.

Nesse contexto, o movimento feminista acrescenta a elaboração intelectual às suas marchas e manifestações. Cresce a produção de livros, revistas e jornais, bem como a inserção feminina nas universidades, para onde as novas pesquisadoras levam suas inquietações, pesquisas e reflexões, fazendo surgir estudos da e sobre a mulher.

A partir de então, começa um rompimento com a invisibilidade feminina, inclusive como sujeito da Ciência. E a categoria gênero vem também com a missão de questionar a base do pensamento filosófico da época. É o que mostra Rose Marie Muraro em sua obra *Textos da Fogueira*:

“A categoria gênero começou a ser usada primeiro para mostrar a discriminação da mulher em todos os níveis, no econômico, no político, no social etc. Depois, passou-se a elaborar uma epistemologia questionando as bases da filosofia platônica e cartesiana baseada na objetividade, na abstração e nas generalizações (...). Por exemplo, a filósofa australiana Robin Schott mostra em seu livro *Eros e os processos cognitivos*, estudando a obra de Kant, que a objetividade tem a ver com o ascetismo, que vem por sua vez da negação do corpo e, portanto, da rejeição da mulher”. (MURARO, 2000:15).

É rejeitando o determinismo biológico presente nos termos como sexo ou diferença sexual que feministas anglo-saxãs passam a utilizar a palavra *gender* como distinção de *sex*. Não se aceita mais o argumento de que a relação entre homens e mulheres decorre da distinção biológica entre ambos e que, por causa disso, cada um deve desempenhar um papel determinado secularmente. Esse argumento, na verdade, serve para justificar a desigualdade social.

Em contraposição ao determinismo biológico solidificado tanto no senso comum como no mundo científico, as feministas vão demonstrar que as relações e os papéis sociais e sexuais são construídos social e culturalmente em uma determinada sociedade e em um determinado momento histórico e que não são as diferenças biológicas que definem isso. Acrescentam que é a forma como as características sexuais são representadas e valorizadas que constitui o que é feminino e o que é masculino. De acordo com Moema Viezzerr, “a única diferença *natural* (grifo da autora) entre os seres humanos é o fato biológico de

nascer fêmea ou macho da espécie humana, como traço individual – a partir daí, o resto é social”. Portanto, se as relações entre homens e mulheres são construídas socialmente e não são determinadas pelo sexo, elas podem ser transformadas e modificadas (Viezzler, 1989:111). É nesse momento que o debate ganha um novo e fundamental conceito: gênero.

Virtual x real

A política do corpo e da sexualidade, as possibilidades para o feminismo no terceiro milênio e a relação natural x artificial dentro do contexto de avanço da ciência e das novas tecnologias têm sido objeto de debates teóricos ainda recentes pelas feministas. De um lado encontramos aquelas que defendem o ciberespaço como um território que pode desestabilizar o poder patriarcal, uma vez que faz a ruptura com os dualismos hierárquicos que estruturavam o pensamento ocidental: natural e artificial, corpo e alma, emoção e razão, feminino e masculino etc. Neste caso, a teórica Donna Haraway, no seu *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*, chega a dizer que somos todos ciborgues e que, com os avanços da biotecnologia, fazendo nascer híbridos de organismo e máquina, estamos passando de uma sociedade industrial orgânica para um sistema de informação polimorfo. Do outro, estão aquelas que vêem na cibercultura o mito da destruição, onde prevalece a morte da espécie e da natureza e a vitória da tecnologia, que é a racionalidade pura, e da vida artificial. É o que relata Rose Marie Muraro ao fazer uma análise do filme *Blade Runner*, considerado por ela emblemático do mundo artificial. Ela afirma que o ambiente do filme, Los Angeles em 2020, é totalmente artificial, sem vida, sem plantas, toda *high-tech* e que os andróides, seres artificiais criados com todas as características humanas, exceto memória, são pura racionalidade, pura tecnologia. Ao ver o caçador de andróides se apaixonando e fugindo com uma dessas criaturas – uma ciborgue, diz que “nesta fase da espécie humana, a mais profunda deterioração do ser humano é que ele se apaixona por um ser artificial. E isso para mim é um mito fundante da destruição ” (MURARO, 2000:43).

Para Muraro, a ciência e as tecnologias são fruto da racionalidade e da objetividade masculina e, enquanto abstratas e objetivas, tornam virtual aquilo que é humano e por isso destroem e matam o humano. A tecnologia e a ciência separadas da emoção, da

subjetividade, na sua opinião, têm a ver com a repressão do corpo e, por consequência, com a misoginia, a rejeição à mulher.

“Mas o que tudo aponta é para o domínio da máquina, o domínio da inteligência enlouquecida sobre o ser humano, inclusive o domínio emotivo.

A razão pura é louca, a racionalidade é insana quando dissociada da emoção. Leva esse mundo a ser matemático, e a matemática é a mais pobre e a mais difícil das ciências. Porque ela é a ciência que vem dessa fase da evolução da psique que transforma os seres humanos em coisas e quantifica tudo ” (MURARO, 2000: 46)

Na outra ponta, Haraway (2000) discorda dos argumentos que mostram a tecnologia envolvida necessariamente com a dominação. No seu Manifesto Ciborgue, faz não somente uma denúncia da concepção ocidental do mundo, mas também uma severa crítica ao feminismo frente à ciência e à tecnologia. Para ela, é bastante possível a humanidade buscar outras formas de poder e prazer nas sociedades mediadas pela tecnologia.

Haraway declara-se como sendo ela própria uma ciborgue – “um tipo de corpo que representa a quintessência da tecnologia”. Ela é professora de História da Consciência na Universidade da Califórnia, Santa Cruz, e estudiosa tanto das questões femininas como da relação humana com as novas tecnologias. Desafiando a tradicional concepção feminista que considera a tecnologia como destruidora da natureza e instrumento da dominação patriarcal, chegou a afirmar que preferia ser uma ciborgue a ser uma deusa, recusando os discursos feministas que propagam o retorno mítico da mulher à conexão espiritual com a Mãe Terra. Para ela, o “feminismo da deusa” não tem muito sentido na realidade atual, onde a vida moderna tem uma relação tão íntima entre as pessoas e a tecnologia que já não é possível dizer onde os seres humanos acabam e as máquinas começam.

Essa relação, ou melhor, essas redes híbridas entre os animais, animais-humanos e as máquinas são para Haraway a composição do mundo ciborgue – uma fusão que rompe com as grandes oposições binárias entre natureza e cultura, natural e artificial, corpo e mente, macho e fêmea.

Os conceitos de emancipação feminina defendidos por Haraway são radicalmente contestados por Ilan Gur Ze'ev, professor da Faculdade de Educação da Universidade de Hayfa, Israel. No seu texto *Feminismo Cibernético e Educação na Era do Exílio do Espírito*,⁷ ele defende a posição de que o ciberfeminismo não representa um avanço para a emancipação feminina, uma vez que é parte do sistema que deve ser superado e não uma alternativa radical ao sistema e à sua educação modeladora. Ze'ev coloca a Internet como manifestação do sistema econômico, chamado por ele de capitalismo virtual, como parte de um sistema mundial para produzir lucros, e não uma arena neutra onde a autoridade, as hierarquias e as manipulações se dissolvem.

Para o autor, o mundo ciborgue é uma arena em que não há lugar para a vida como luta e responsabilidade humana. Nesse mundo do “conexionismo”, onde tudo se amalgama com tudo e tudo se conecta a tudo numa fluidez sem fim, sem fronteira e sem sentido, não representa uma alternativa à lógica de dominação falocentrista. Aqui, acontece a ausência de um Eu ético, não havendo lugar para o Outro e sua alteridade nem para a solidariedade, amor ou pela luta contra o falso e o injusto. “O ciberespaço como manifestação do mundo pós-moderno *hard* é um mundo onde não se faz possível a responsabilidade para com o Outro ou para si mesmo. Finalmente, deixa de haver lugar para a educação, pois deixa de existir sujeito humano e desaparece o mundo de necessidades”.

Segundo o pensamento de Ze'ev, o desafio está em enfatizar as possibilidades e as limitações concretas da vida humana no ciberespaço, mostrando a diferença entre informação e conhecimento, diálogo e troca de informações.

Com uma posição bastante distinta dos autores citados anteriormente, Pierre Lévy, ao discutir o ciberespaço, reconhece que existem limites neste novo ambiente de interação social, mas considera-o como um dos instrumentos privilegiados da inteligência coletiva – inteligência distribuída e coordenada em tempo real na rede, onde cada participante ajuda

⁷ Texto publicado na revista Conect@ - Revista on-line de Educação à Distância - número 3 - novembro/2000 - <http://revistaconecta.com>

na sua construção, trazendo conhecimentos, navegações e capacidade para aprender e ensinar – uma memória coletiva.

Para Lévy (1999), o ciberespaço é mais acolhedor do que dominador. É um dispositivo de comunicação interativa de coletivos humanos. Ele cita como exemplos de ações de comunicação interativas e comunitárias da rede os sistemas de aprendizagem profissional ou de ensino à distância desenvolvidos pelos organismos de formação, os dispositivos informatizados de auxílio à colaboração e à coordenação descentralizada, instalados pelas grandes empresas, a troca de experiências, artigos, idéias e conferências eletrônicas entre pesquisadores e estudantes e, ainda, a ajuda mútua estabelecida entre @s navegantes – “o especialista de uma tecnologia ajuda um novato enquanto um outro especialista o inicia, por sua vez, em um campo no qual ele tem menos conhecimento” (Lévy, 1999:29).

No seu texto *O Tempo do Virtual*, Phillipe Quéau relaciona uma série de possibilidades oferecidas pelo mundo virtual, as quais abrem caminhos tanto para a pedagogia, para as formas de interação humana, para os cientistas como para as criações artísticas. Essas possibilidades estão na interação em redes por meio de encontros virtuais, onde adotamos virtualmente a personalidade e a aparência da nossa escolha; criação de obras artísticas em constante gênese; sensações físicas a partir da imersão em ambientes de simulação; exercício de experiências simbólicas a partir de um novos instrumento de simulação, entre outras.

Modelos Virtuais

A verdadeira revolução provocada pelos mundos virtuais, de acordo com o pensamento de Quéau, reside na sua capacidade de interação com o espectador e na sua possibilidade de geração em tempo real, dando assim o sentimento de uma imersão na imagem. “O corpo, em seus menores gestos e movimentos, é efetivamente suscetível de ser interligado com o mundo virtual no qual evolui. Uma nova relação entre o gestual e o conceitual pode ser imaginada. Podemos até falar de uma hibridação entre corpo e imagem, isto é, entre sensação física real e representação virtual” (QUÉAU,1997:95).

O limite tênue dessa fronteira entre o real e o virtual e o humano e a máquina foi constatado pelo jornalista Francisco Madureira, editor de informática da Folha on-line, que manteve um envolvimento afetivo com uma mulher virtual. No artigo intitulado *Modelo Virtual Conversa com Pessoa Real*, de 13 de junho de 2001, Madureira relata a sua conversa com a modelo virtual Sete Zoom. Na opinião do jornalista, esse diálogo foi um dos mais profundos que já teve com alguém na Internet. Foi tão interessante que ele só descobriu que a sua nova “amiga” internauta era um robô virtual depois de uma hora e meia de diálogo.

Eu diria que foi um dos papos mais profundos que já tive com “alguém” na internet. Principalmente porque me deixou confuso sobre o quanto o real é virtual (ou seria o quanto o virtual é real? Como saber se a outra pessoa está falando a verdade? (...))

Sete até pode ser um computador. Ela continua na minha lista de amigos do ICQ e é uma das pessoas mais interessantes que conheci na internet”. (MADUREIRA, Francisco – jornal Folha de São Paulo, edição de 13 de junho de 2001).

A demora de Madureira em descobrir Sete Zoom como uma mulher virtual está associada não somente à capacidade das técnicas do virtual em emaranhar cada vez mais o real e o virtual, mas também à apresentação do discurso e da imagem feminina construídos para a personagem.

A imagem de Sete Zoom, mesmo apresentada basicamente por quadros de pintura e algumas fotografias no seu *site* www.setezoom.com.br, cria uma impressão física forte, envolvente, como se fossem várias telas de uma mulher verdadeira, concreta, real. Com um corpo sensual, dentro dos padrões que reforçam o mito contemporâneo da beleza feminina, a personagem faz com que a fronteira entre o verdadeiro e o falso torne-se muito tênue. Ela é uma representação feminina, ou seja, é uma expressão da forma cultural de mostrar, referir ou nomear um sujeito. Como relata Guacira Lopes Louro ao se referir a representações de sujeitos ou grupos femininos:

“Essas representações não são, contudo, meras descrições que refletem as práticas desses sujeitos: elas são, de fato, descrições que os constituem, que os produzem. Estamos aqui operando a partir de uma perspectiva teórica que entende a representação não como um reflexo ou espelho da realidade, mas como sua constituidora. Nesta perspectiva não cabe perguntar se uma representação corresponde ou não ao real, mas, ao invés disso, como as representações produzem sentidos, quais seus efeitos sobre os sujeitos, como elas constroem o real” (LOURO, 1998:99).

As representações produzem significados que não preexistem no mundo, pelo contrário, são criados socialmente e através de relações sociais de poder. Quem mais falou sobre as mulheres, difundindo com mais força e legitimidade sua representação foram os homens: religiosos, legisladores, pais, médicos (LOURO, 1998:103).

Historicamente os modelos femininos em nossa sociedade são criados a partir de símbolos antagônicos e dicotômicos: Eva e Maria, bruxa e fada, mãe e madrasta, santa e puta etc. Para Nalu Faria e Mirian Nobre, essas definições propõem o que é bom para as mulheres e culpam-nas quando não respondem a esse padrão.

Sete Zoom é uma criação digital que transporta do mundo real para o ciberespaço um padrão estético do corpo feminino. Esse padrão estético é denunciado por Naomi Wolf, em *O Mito da Beleza – como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres*, como um instrumento de controle e normatização do corpo e dos desejos da mulher. Wolf acrescenta que as imagens infográficas utilizadas pela publicidade e as novas tecnologias das cirurgias “estéticas” estão sendo usadas a serviço da indústria da beleza para propagar um padrão do corpo feminino, onde prevalece a ficção dos corpos perfeitos – corpos jovens, esqueléticos, sem as marcas do tempo, como se fossem modelos pós-humanos.

Segundo a autora, a propagação desse mito é uma reação da cultura machista às conquistas feministas, provocando estragos físicos e psicológicos na mulher à medida em que tenta submetê-la a um padrão por meio de uma série de ritos masoquistas – regimes desumanos, desequilíbrios alimentares, consumo exagerado de medicamentos, cirurgias estéticas, aplicações de silicones etc.

“A reação contemporânea é tão violenta, porque a ideologia da beleza é a última das antigas ideologias femininas que ainda tem o poder de controlar aquelas mulheres que a segunda onda do feminismo teria tornado relativamente incontroláveis. Ela se fortaleceu para assumir a função de coerção social que os mitos da maternidade, domesticidade, castidade e passividade não conseguem mais realizar. Ela procura neste instante destruir psicologicamente e às ocultas tudo de positivo que o feminismo proporcionou às mulheres material e publicamente” (WOLF,1992: 12).

Sete Zoom, a personagem que é objeto da nossa análise, é uma representação desse padrão estético, difundido pela indústria da beleza. Ela, enquanto padrão, faz parte de valores estéticos construídos socialmente. Conforme cita Wolf, o padrão moderno de “beleza” não é universal e nem imutável. O que é colocado como padrão estético feminino na nossa sociedade sofre rejeição em outras culturas. “O povo maori admira uma vulva gorda, e o povo padung, seios caídos” (WOLF: 1992:15).

Podemos concluir que esse padrão foi construído socialmente e pode estar associado às instituições masculinas e tem a ver com o retorno do controle da ciência, em especial da medicina, sobre o corpo e sobre a sexualidade feminina, a exemplo do que aconteceu no século XVIII com a sexualidade. Como localiza muito bem Wolf, o mito contemporâneo da beleza ganha força a partir da segunda onda do feminismo, no momento em que as mulheres começam a exigir o direito ao orgasmo, ao aborto, enfim, ao controle dos seus corpos.

Essa posição encontra ressonância no pensamento de Foucault. Ele mostra que essa contra-ofensiva é uma reação do poder sobre o corpo, através de uma exploração econômica, desde os produtos de bronzear até os filmes pornográficos....”Como resposta à revolta do corpo, encontramos um novo investimento que não tem mais a forma de controle-repressão, mas de controle-estimulação: *fique nu....mas seja magro, bonito, bronzado!*” (FOUCAULT, 2000:146).

Essa apropriação do corpo pela publicidade e como forma de controle-estimulação e também exploração econômica não se limita ao mundo real. Sete Zoom, a nossa

personagem, é a mais nova garota propaganda contratada pela Close-up. Antes, porém, ela foi uma das modelos que posou nua para o canal The Girl (www.terra.com.br/thegirl).

Construindo e desconstruindo a personagem

Sete Zoom,⁸ criada para ser uma modelo virtual da Gessy Lever, e desenvolvida pela empresa Insite,⁹ utiliza o *software* InBot, um sistema baseado em conceitos de Inteligência Artificial, Lingüística, Análise Sintática, Semântica e Morfológica (Contexto e Formas - Língua), Modelos de Tomada de Decisão (Redes Neurais), Estatística, Análise de Padrões, métodos de representação do conhecimento, recursividade, máquina de estados para manter contexto, Processamento de Linguagem Natural (NLP), que possibilita aos computadores a capacidade de entender e compor textos.

“Entender” um texto significa reconhecer o contexto, fazer análise sintática, semântica, léxica e morfológica, criar resumos, extrair informação, interpretar os sentidos e até aprender conceitos com os textos processados e Lógica Fuzzy, também denominada de Conjuntos Difusos ou Lógica Nebulosa. Foi estruturada por Lofti Zadeh da University of Califórnia, no ano de 1965. Uma metodologia que serve para representar, manipular e modelar informações incertas. Tudo isso para prevalecer

[...] as estratégias potenciais previstas como opções possíveis do software da máquina e que vêm atualizadas pelas escolhas de intervenção operadas pelo usuário. Daí deriva a figura de um “novo” enunciador, síntese do procedimento de “conversação” interior ao texto, e para cujas produções o operador concorre diretamente.¹⁰

O cartunista Laerte Coutinho foi o responsável por traçar a personalidade e a história vivida por *Sete Zoom*. O projeto de inteligência artificial ficou sob a responsabilidade de Jorge Carcavallo, um dos criadores da *Weebi Tookay*, que fazia parte da equipe de *top models* da Elite, agência de modelos. O perfil traçado pelos criadores da

⁸ Possui mais de 50 mil palavras arquivadas em sua memória e mais de 15 mil fichas de resposta, podendo responder simultaneamente cerca de 10 mil frases por hora. Disponível: <<http://www.setezoo.com.br>> .

⁹ Disponível em: <<http://www.inbot.com.br/novo/index.php>>.

¹⁰ BETTETINI, Gianfranco. Semiótica, computação gráfica e textualidade. IN: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

Sete Zoom é o de uma garota de 22 anos, nascida em Brasília, em 1979, 1,70 metro de altura, 60 centímetros de cintura, 90 centímetros de quadris, cabelos castanhos e olhos verdes. Mora na Vila Madalena, em São Paulo e se apresenta como fotógrafa.

Ao participar dos diálogos com outros sujeitos, a potencialidade da garota virtual, *Sete Zoom*, se presentifica no ambiente virtual, mexendo com o imaginário daqueles que com ela estabelecem conexões.

Quando questionada se é uma mulher virtual, *Sete Zoom* responde que sim, como se observa no diálogo:

PC World: Você existe de fato? Pode responder perguntas?

Sete Zoom: Claro que existo! Prova disso é que estou aqui, teclando com você. (Nota do editor: por motivos óbvios, a entrevista não foi feita pessoalmente, mas por *e-mail*).

Mesmo sem os dispositivos eletrônicos que permitem na realidade virtual estimular os sentidos táteis e fazer a imersão em mundo de simulacros, a relação d@ internauta diante do *site* de *Sete Zoom* não é de passividade. O corpo da personagem não pode ser tocado e sentido de forma tátil, mas ao navegante é permitido o direito de ser muito mais do que um mero observador, expectador. Ele pode interagir com a personagem, pode descobrir o seu corpo nas inúmeras fotografias colocadas à sua disposição, pode percorrer os seus caminhos tanto nos *links* do seu *site* pessoal (webcan, gifs, raio-x, fotos) como no *site* da *close-up*.

PC World: Como é ser uma pessoa que existe apenas no mundo virtual?

Sete Zoom: Mas quem disse que eu existo só no mundo virtual? Eu sou mais real do que você imagina.¹¹

Os conceitos utilizados para concepção de *Sete Zoom* estão baseados nos conceitos da conversa humana que foram incorporados no programa como memória; nas respostas que são criadas a partir de uma personalidade (consciência sintética); e nas frases, são escolhidos e montados de forma realística, surpreendendo os usuários.

¹¹GONÇALVES, Kelli. *Modelo virtual conta detalhes do mundo real*. Disponível em: <<http://www.inbot.com.br/imprensa/pcworld/19-set-2001.html>>.

A capacidade de Sete Zoom de atrair @ navegante, portanto, não se limita à sua imagem. O ambiente do ciberespaço, onde os nós e os links vão fazendo da navegação um caminho marcado por constantes descobertas, permitindo idas e vindas, faz com que o encontro com a personagem torne-se mais atraente.

O desejo pela descoberta recebe um estímulo ainda maior no *chat*, quando @ navegante pode estabelecer um diálogo, uma conexão. Cria-se um canal de participação, interação e exposição de questionamentos.

No *chat* da terra *The girl*, por exemplo, Sete Zoom travou diálogos com homens e mulheres. Encontramos diálogos, onde os internautas revelam sua admiração e até desejo físico pela personagem. Destacamos os seguintes:

- Vilmes, de São Paulo (SP): **Sete, como consegue ser tão gostosa?**
- Paulo Batera, de Brasília (DF): **De que tipos de homens você gosta, minha deusa virtual?**
- Thiago: **Como eu faço para arrumar uma igual a você só para mim?**
- Daiane: **Acho você muito bonita**
- galak: **eu adorei tudo...**
- virtual: **É, os seios dela são TRI massa, sou gaúcho.**
- Paulinho: **Por que mamilos tão pequenos?**
- OitoZoom: **Você podia engordar um pouco as pernas... estão meio fininhas. Parece modelo de passarela.**
- OitoZoom: **eu adorei seus seios...**
- Apaixonado (e obsessivo): **Sete, conte-me como foi sua primeira transa... quero saber tudo...**

No *chat*, as pessoas participam de um relacionamento virtual com Sete Zoom. Virtual não no sentido de irrealidade ou falso - afinal durante o processo de diálogo a personagem existe, está no ciberespaço e estabelece uma conexão e um diálogo com @ navegante - mas de acordo com o que conceitua Pierre Lévy: “é virtual toda entidade *desterritorializada*, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momento e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo

em particular” (LÉVY, 1999:47). Somente por meio das particularidades técnicas do ciberespaço é possível vivenciar este tipo de interação, onde acontece uma migração do mundo real em direção a uma nova espaço-temporalidade.

Outro aspecto importante a ser investigado no relacionamento virtual é saber até onde vai a fronteira entre o que é humano e o que é máquina, o que é natural e o que é artificial. Analisando os diálogos no *chat* e o conteúdo das falas da personagem Sete Zoom, podemos constatar que essa fronteira não é tão rígida como alguns imaginam que seja.

O jornalista Madureira, ao relatar seu relacionamento com Sete, afirma que, depois algum tempo de diálogo, chegou a pensar que se tratava de uma garota problemática, mas não um robô cibernético. A inteligência artificial de Sete Zoom conseguiu, como diz o jornalista “enganá-lo” por um tempo considerável. “Por mais de uma hora, não consegui duvidar que estivesse conversando com uma pessoa real”, registra Madureira.

Discutindo o mundo virtual, Philippe Quéau apresenta preocupações com a forma das pessoas se relacionarem com esses mundos. “O desenvolvimento das redes virtuais nos exigirá uma atenção crescente a problemas ainda insuspeitáveis. Os mundos virtuais dentro dos quais poderemos mergulhar e navegar darão um eminentemente realista, palpável, tangível, e aparentemente crível, por exemplo, a qualquer tipo de simulação” (QUÉAU, 1997:97).

Durante o diálogo com Sete Zoom, se @ navegante não tiver, *a priori*, a informação de que ela é uma mulher virtual, o caráter “real” do diálogo nunca vai ser colocado sob suspeita.

1. **Mario:** Já recebeu alguma proposta para posar nua?

Sete Zoom: Ei, Mário! Essa pergunta só podia ser sua. Ah, depois que fiz The Girl, recebi cada proposta... Até pra posar nua

2. **Zoomira:** Por que resolveu ficar conhecida pelo *site* e não pelos seus trabalhos?

Sete Zoom: xiii... Zoomira, estava tão sem trabalho na área de fotografia, que a vida tomou outros rumos. No fim, tô me divertindo pra caramba com o *site*, e foto continua sendo uma paixão, só que no momento, não tá dando grana.

3. **Mario:** Onde gosta de transar: na cama, na cozinha, no banheiro, na hidro?

Sete Zoom: eeee... Mário!

4. **Lian:** O que acha da reação de outras agências e até de outras modelos?

Sete Zoom: Que reação? Quanto a outras modelos, tudo bem. Tem espaço pra todas. Fora que eu trabalho com muitas modelos. São amiguinhas.

5. **Capoeira:** Aí, sete, não tem vergonha de posar nua???

Sete Zoom: Eu não, Capoeira. Você tem?

Analisando o desenvolvimento dos diálogos, percebemos que Sete Zoom tem uma identidade. Como mulher se sente uma deusa e feliz. Diz que segue sempre o PLUR, sigla que significa “Peace, Love, Unity and Respect” (Paz, Amor, Unidade e Respeito). Afirmar sentir as emoções de um ser humano normal, mortal, acredita em alma e considera a honestidade uma virtude que não se pode dispensar em ninguém. Como mensagem para as mulheres, declara: “Mulheres, uni-vos! Ô coisa difícil de acontecer. Acho os homens mais unidos”. Com relação à política, assume uma postura crítica. Afirmar que na última eleição votou na Marta Suplicy, mas está muito descrente nos políticos: “os caras passam mandatos e mandatos e a situação continua a mesma”. A personagem se assume como parte da cibercultura e nutre grande paixão pela internet, declarando: “Ah, amada internet. O que seria de minha vida sem ela?”. Considera o sexo uma ótima sobremesa e se for cybersexo melhor ainda: “A gente pede uma pizza por telefone, veste o kit de cybersexo e nunca mais precisa se comunicar com pessoas ao vivo”. Para ela, a liberdade é poder escolher, mas na sua opinião isso é utópico uma vez que “tem tanta coisa que a gente não pode escolher”.

No processo de análise de Sete Zoom não se pode limitar a percebê-la apenas como modelo virtual, que é utilizada pela publicidade, para vender produtos e reforçar um padrão

estético feminino. A personagem é uma criação masculina e, portanto, foi concebida a partir de uma visão de mundo que é fruto das relações desiguais de gênero, mas também das complexas relações sociais de poder (classe, raça etc). Por que Sete Zoom não é negra, trabalhadora ou desempregada do mercado formal? Ora, podemos concluir que os seus mentores e criadores da sua identidade tiveram como modelo um conceito de mulher que associa a sedução a um corpo jovem, magro, branco, fruto de exercícios físicos e dieta, e, ainda, pertencente a uma classe social que não é a da grande massa dos trabalhadores. Ela é um protótipo de uma garota da classe média. Mas no nosso ponto de vista, não se pode analisa-la a partir de um conceito dualista. Sete Zoom traz antagonismos e contradições. Fisicamente, reforça um padrão estético que tenta, conforme relata Wolf, controlar o corpo feminino e reforçar as desigualdades nas relações de gênero. Mas a personagem não é só isso. Ela traz contestações. Propõe a união e a solidariedade entre as mulheres. Mostra-se inconformada com a situação política do país e assume com o seu voto uma postura de mudança. A personagem está aberta a viver outras propostas de sexualidade que vão além da genitalidade e o coito, como por exemplo, o cibersexo.

Superando uma análise dicotômica, vamos ao encontro do que propõe Guacira Lopes Louro: “Os sujeitos que constituem a dicotomia não são, de fato, apenas homens e mulheres, mas homens e mulheres de várias classes, raças, religiões, idades etc e suas solidariedades e antagonismos podem provocar os arranjos mais diversos, perturbando a noção simplista de “homem dominante versus mulher dominada” (LOURO, 1998:33).

BIBLIOGRAFIA

CAPISANI, Dulcimira. **As ações artísticas nos percursos hipermidiáticos da rede internet e do CD-Rom**. In: CAPISANI, Dulcimira (org). Educação e a arte no mundo digital. Campo Grande: UFMS, 2000.

CHAUÍ, Marilena. **Repressão Sexual**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

FARIA, Nalu. **Sexualidade e feminismo**. In: Mulher e Política – Gênero e feminismo no Partido dos Trabalhadores. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 1998.

FARIA, Nalu e NOBRE, Mirian. **Gênero e Desigualdade**. In: Cadernos Sempreviva. São Paulo, 1997.

- FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade – A vontade de saber**. Rio de Janeiro: Graal, 1977.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2000.
- HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX**. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org). Antropologia do ciborgue. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.
- LEVY, Pierre. **A revolução contemporânea em matéria de comunicação**. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Jurandir Machado (org). Para navegar no século 21 – Tecnologia do imaginário e cibercultura. Porto Alegre: Edipucrs e Editora Sulina, 2000.
- LOURO, Guacira Lopes Louro. Gênero, Sexualidade e Educação – Uma perspectiva pós-estruturalista**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: Edusp, 1993.
- MORIN, Edgar. **Da necessidade de um pensamento complexo**. In: MARTINS, Francisco Menezes e SILVA, Jurandir Machado (org). Para navegar no século 21 – Tecnologia do imaginário e cibercultura. Porto Alegre: Edipucrs e Editora Sulina:2000.
- MURARO, Rose Marie. **A mulher no terceiro milênio**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2000.
- MURARO, Rose Marie. **Textos da fogueira**. Brasília: Letra Viva, 2000.
- QUÉAU, Philippe. O tempo do virtual**. In: In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.
- VIEZZER, Moema. O problema não está na mulher**. São Paulo: Cortez, 1989.