

Que identidade nas redes virtuais? O eu flexível, entre a unidade e a fragmentação

Gil Baptista Ferreira

Escola Superior de Educação - Instituto Politécnico de Coimbra

Resumo

Sabemos como os media contemporâneos estão a criar novas formas de acção e interacção, que reordenam o modo como os indivíduos interpretam e reagem ao mundo social. Num tempo em que a experiência é, em grande medida, estruturada pelo computador, surgem questões como a seguinte: em que medida as novas formas de experiência potenciam uma concepção do sujeito própria da modernidade, baseada num conceito de identidade reflexiva, intersubjectiva e dinâmica? Como solução, propomos, para além dos extremos do “eu unitário” e do “eu fragmentado”, a possibilidade de um “eu flexível”.

Palavras-chave

Identidade, Media, Internet, Cibercultura, Modernidade

Abstract

We know how the contemporary media are creating new forms of action and interaction, which reorders the way people interpret and react to the social world. In a time when the experience is largely structured by the computer, arise questions as the following: to what extent new forms of experience potentiate subject's own conception of modernity, based on a reflective, intersubjective and dynamic concept of identity? As a solution, we suggest, beyond the extremes of the “unitary self” and the “fragmented self”, the possibility of a “flexible self.”

Keywords

Identity, Media, Internet, Cyberculture, Modernity

O objectivo deste artigo é desenvolver uma análise crítica dos temas inter-relacionados dos novos media, da experiência que lhes está associada e dos processos contemporâneos de constituição identitária nas redes virtuais. Ser sujeito no mundo contemporâneo implica, inapelavelmente, sofrer os efeitos de todo um processo de (re)organização da experiência, marcado pelo facto de as relações sociais fundadas no contacto directo passarem a ser substituídas pela mediação tecnológica. Fundamentalmente, os media contemporâneos – tal como sucedeu com os anteriores – estão a criar novas formas de acção e interacção, e a reordenar a maneira como os indivíduos interpretam e reagem ao mundo social. Nesta medida, os novos dispositivos da comunicação não se limitam a desempenhar as funções de instrumentos inertes da comunicação dos projectos, ideias ou sentimentos que animam os indivíduos: tendem ainda a funcionar de maneira quase instintiva, dando origem a regularidades automáticas que se sobrepõem, de forma cada vez mais naturalizada, à experiência comunicacional tradicional, tendencialmente imediata e espontânea. Constituem-se, assim, em novas modalidades de experiência do mundo (cf. Rodrigues, 1999: 215 e segs.).

Como ponto inicial, impõe-se uma abordagem breve das maneiras como a formação da identidade se evidencia progressivamente inter-relacionada com formas simbólicas mediatizadas. A identidade é aqui entendida não como produto de um sistema simbólico externo, nem como ente fixo a que o indivíduo pode recorrer imediata e directamente – mas como projecto simbólico que o indivíduo constrói a partir de materiais simbólicos que encontra disponíveis, com os quais tece uma explicação coerente de quem é, uma *narrativa da própria identidade*. Temos em conta a caracterização da identidade proposta por Anthony Giddens: enquanto projecto reflexivo pelo qual o indivíduo é responsável. Neste sentido, a subjectividade humana não é dada: é produto de um processo reflexivo, conduzido pelo próprio indivíduo, através do emprego dos recursos culturais postos à sua disposição pela sociedade.

A internet surge como um novo meio (e “simplesmente” isso) que se vem juntar a outros meios de comunicação, como a linguagem (o mais importante de todos), para dar consistência à interacção humana e à constituição e manifestação das subjectividades (cf. Esteves, 2003: 200). A comunicação informatizada produz mutações no processo de criação de sentidos, expandindo-os enormemente, e modificando-se qualitativamente, em virtude do desenvolvimento da interactividade. Por exemplo: mensagens difundidas através de blogues ou redes sociais (Orkut, Facebook, Twitter, MySpace), ao circularem de modo fluido, desterritorializado, mergulhadas no meio oceânico do ciberespaço, são um texto dinâmico que reconstituem, de um outro modo e numa escala infinitamente diversa, a co-presença da mensagem e do contexto vivo que caracteriza a comunicação oral. Mudam os critérios relativos ao momento, aos interlocutores e aos lugares, sendo as novas modalidades de virtualização o processo articulador de toda uma vida social,

marcada cada vez mais pela ruptura dos limites espaço-temporais.

Elizabeth Reid, a partir do estudo do *Internet Relay Chat* (vulgarmente designado por IRC, antepassado das novas redes sociais e destronado por estas a partir dos primeiros anos da década passada), dá conta de duas dimensões principais: a atenuação de barreiras sociais e a desinibição da comunicação. Pela sua própria natureza, este meio bloqueia algumas das instâncias sociais de inibição, operativas em circunstâncias de interacção convencionais. Indicadores sociais – de posição social, de idade, de autoridade, aparência física – são relativamente fracos num contexto mediado por computador. Basicamente, nesta modalidade de interacção, a comunicação desenrola-se recriando novas formas de discurso que tendem a tornar a comunicação mais igualitária e a afastar dos sujeitos todas as barreiras construídas socialmente.

Os parâmetros de comportamento que são normalmente determinantes do ponto de vista não-verbal não são claramente considerados quando a comunicação é puramente textual. (...) Os sistemas convencionais reguladores da interacção caem por terra (Reid, 1991).

Em resultado, a internet torna-se um espaço de construção de sistemas alternativos, onde os indivíduos são livres de experimentar formas diferentes de comunicação e de auto-representação. Nesta medida, é possível considerar o IRC a arena da experimentação de papéis sociais específicos: mudar de género, por exemplo, é algo tão simples quanto a mudança do “*nickname*” para algo que sugira o sexo oposto – operando uma mudança numa das mais sólidas e fundamentais instituições da sociedade, que, tradicionalmente, envolve complexos rituais, tabus, procedimentos e estigmas. É a possibilidade de “aparentar ser, literalmente, quem se quiser ser” e o potencial de experimentação que lhe está associado que governa as expectativas da generalidade dos utilizadores das comunidades virtuais. É a liberdade (relativa) face a convenções que os leva a criarem as próprias convenções, e a formarem comunidades coesas – contudo, marcadas por ironia, pastiche, jogo e pela celebração do efémero e de exemplos essencialmente superficiais de fanfarrônicas engenhosas (Reid, 1991).

Com uma abordagem distinta, o trabalho de Howard Rheingold ajuda a compreender este processo. A sua tese é a seguinte: quando *pessoas suficientes* levam a efeito relações na realidade virtual com *sentimento suficiente* e durante um período de tempo *suficientemente longo*, surgem *comunidades virtuais*, a que só se tem acesso através de um ecrã de computador. Estas comunidades sustentam-se na partilha intelectual e na convergência da pluralidade e da riqueza de conhecimentos que emanam dos sujeitos: apresentam-se como suporte aos processos cognitivos, sociais e afectivos, fazendo com que a que rede de tecnologia electrónica e telecomunicações se transmute num espaço social povoado por indivíduos que aqui (re)constróem as suas identidades e os seus laços sociais

(Rheingold, 1997: 18-19). O modo de funcionamento das comunidades virtuais pode resumir-se do modo que se segue: várias pessoas, geograficamente dispersas, podem ao mesmo tempo alimentar uma base de dados e receber em troca informações sensoriais. Cada comunidade virtual é fruto da criação de pontos de encontro, destinados a acolher todos os que partilham um conjunto de interesses, mas que, por constrangimentos diversos (o espaço geográfico tem aqui uma importância apenas relativa), não poderiam fazê-lo sem ser nessa rede. Com a inscrição directa de novos mundos e experiências na realidade, são igualmente accionadas práticas que alteram definitivamente as condições de formação da identidade do indivíduo. A proliferação de estilos de vida, assim como a capacidade de criar novas personagens para si mesmo, constituem formas de os indivíduos reapropriarem – se não mesmo de criarem – o seu modo de ser, num processo que evoca o jogo e a descoberta, instituindo novos níveis de imaginação.

E então, ao estimularem os indivíduos a voltarem-se para os seus próprios recursos a fim de construírem uma identidade coerente para si mesmos, estes novos media colaboram para tornar o processo de construção mais reflexivo e pessoal. Mas, ao mesmo tempo, assiste-se a uma profunda crise da ideia de identidade – ou pelo menos dos antigos princípios de referenciação do *eu* e de identificação com os *outros*. A identidade do indivíduo organiza-se em torno de imagens dinâmicas, imagens que ele produz através da exploração e da transformação das realidades virtuais nas quais participa.” Daqui que seja possível considerar que o indivíduo possui tantas identidades no Espaço do saber quantos os “corpos virtuais” que segrega nos cinemapas e nos cosmos de significações que explora e que contribui para criar. O que leva a que possamos reinventar-nos e cultivar a multiplicidade do nosso ser, das nossas diferenças, do que gostaríamos de ser, do que os outros gostariam que fossemos – bem em acordo com o sentido dito pós-moderno.

Sherry Turkle apresenta-nos uma perspectiva diversa, e por isso complementar. Também o virtual é visto por si como uma extensão do real onde os sujeitos podem aspirar a realizar a aprendizagem que lhes permitirá melhorar a sua vida. É o espaço do conhecimento do eu e do outro, de simulação e de aproximação às verdadeiras identidades que constituem o espaço social. Contudo, em relação às comunidades virtuais:

Uma das chaves do comunitário é a ausência de transitório, a permanência. Assim, pode-se partilhar uma história, uma memória. Com a continuidade, vem a possibilidade de construir normas sociais, rituais, sentido. Aprende-se, aos poucos, na medida em que se estabelece uma cultura online, com experiências comuns, a confiar uns nos outros. (Turkle, 1999: 120)

Por isso,

As melhores possibilidades para o desenvolvimento das comunidades encontram-se nos lugares onde se cruzam as experiências virtuais e o resto da

vida. (Turkle, 1999: 120)

Assim entendidas, sem dúvida que as comunidades virtuais proporcionam um novo contexto para pensar a identidade na era dos novos media. Desde logo, enquanto espaços para descobrir o significado experiencial duma cultura da simulação. Quando pisamos a fronteira entre o real e o virtual, experimentamos períodos de tensão, de reacções extremas e de grandes oportunidades: *momentos liminares*, no decurso dos quais emergem novos símbolos e significados sociais.

O rosto das novas comunidades

É neste ponto que a comunicação mediada por computador desempenha um papel decisivo, enquanto campo para a construção e reconstrução da identidade. As modalidades de interacção que permite desenvolvem-se em zonas do ecrã isoladas por caixas, as *janelas*, que permitem que a pessoa se coloque em vários contextos ao mesmo tempo. Muito embora em cada momento o indivíduo esteja atento a apenas uma das janelas no seu ecrã, num certo sentido a sua presença faz-se sentir em todas elas de forma ininterrupta. Se o desenvolvimento de janelas terá sido motivado pelo desejo de permitir que as pessoas alternassem entre diferentes aplicações, aumentando a eficácia do seu trabalho, essas mesmas janelas vieram tornar possível, em teoria, que o indivíduo interpretasse personalidades diversas, distribuídas por comunidades diferentes. E, nesta linha, também a prática quotidiana de muitos utilizadores veio confirmar as janelas enquanto metáfora poderosa que permite pensar o *eu* como um sistema *múltiplo e fragmentado*. Se tradicionalmente um indivíduo pode despir e vestir papéis diferentes em cada lugar e em cada momento concreto, o que os computadores permitem agora é *vidas paralelas*, a que correspondem *identidades paralelas* (cfr. Turkle, 1997: 16-17). Cada uma das suas actividades tem lugar numa janela específica, e será a soma da sua presença distribuída que constitui a identidade de uma pessoa.

Impõe-se assim uma atenção à natureza das identidades alternativas e paralelas. As vidas no ecrã e fora dele são encaradas com surpreendente igualdade: como afirma Doug, um dos indivíduos referidos na investigação de Turkle,

a vida real é só mais uma janela, e normalmente não é a que mais me agrada.
(1997: 18)

Que relações existem entre estas identidades e aquilo que tradicionalmente encarávamos como a pessoa inteira? Encaramo-las como uma expressão do *eu* ou

como algo separado do *eu*? Serão estas identidades virtuais a expressão de uma crise de identidade? Ou estamos a assistir à lenta emergência de um novo estilo de pensamento, de natureza múltipla (e por isso mais criativa)?

Muito embora as interrogações anteriores possam ser analisadas atentando em sectores diversos da internet, deter-nos-emos aqui na questão da identidade tal como se constitui no novo tipo de realidade virtual social designado como MUDs (sigla de *multiuser dungeons* ou *multiuser domains*), para acentuarmos a dimensão comunicativa dessa constituição. Nos MUDs, antepassados “remotos” de outras aplicações e programas de simulação (ou de jogo) da identidade (de que o *Second Life* terá sido o mais fiel desenvolvimento), o corpo de cada pessoa é representado pela descrição textual que ela faz de si mesma. Tal como no IRC, o anonimato permite que apenas sejamos conhecidos pelo nome da nossa personagem ou personagens (avatar, no caso *Second Life*), o que dá às pessoas a possibilidade e a oportunidade de expressar múltiplas facetas da personalidade, e de experimentar novas identidades. Sintetizemos posições: segundo Turkle, nos mundos mediados pelo computador, o eu é constituído em interacção com uma rede de máquinas; é formado e transformado pela linguagem, sendo o encontro com os outros um modo de estabelecer uma nova relação com a minha personagem (1997: 20-21).

Além disto, ainda que as comunidades virtuais possam ser interactivas, elas não exigem compromisso físico (para além do teclado) ou uma extensão moral, política ou social para além da rede. Dos que utilizam a internet e as comunidades virtuais só uma reduzida percentagem participa activamente. O resto funciona a partir de uma posição *voyeurista* semelhante ao ver televisão. Em falta fica assim a dimensão ética de compromisso com o Outro, que, como mostramos noutro contexto, é a única forma de agir em comum. Daqui as hesitações de Wilson (1997: 649-650):

“Interrogo-me se nos estamos a tornar viciados sensoriais perpetuamente à procura de novas experiências; isto é, se esta busca de estímulo constante e aparentemente superficial está a conduzir à promoção de uma gratificação instantânea à custa de uma compreensão e investigação mais envolvida, mais complexa e significativa. (Wilson, 1997: 649-650)

A hipótese da identidade fragmentada

Atentemos na questão da internet e da sua relação com a constituição da identidade. Um MUD – ou o *Second Life* - pode tornar-se o contexto para descobrirmos quem somos e quem desejamos ser. Rheingold refere-se a este tipo de espaços como

Laboratórios vivos para o estudo dos primeiros impactos das comunidades virtuais – os impactos na nossa mente, nos nossos pensamentos e sentimentos como indivíduos. (1997: 184)

Entendidos desta forma, os jogos são laboratórios para a construção da identidade: a internet converteu-se num verdadeiro “laboratório social”, onde é possível ensaiar e analisar as construções e reconstruções do *eu* que caracterizam a vida dos nossos dias – no mesmo sentido em que, de igual forma, na realidade virtual que a internet proporciona, nos moldamos e criamos a nós próprios. Ora, se temos a possibilidade de construir novos tipos de comunidades (virtuais), nas quais participamos com pessoas de todos os cantos do mundo – com quem dialogamos diariamente e estabelecemos relações bastante próximas sem que as venhamos a encontrar fisicamente –, podemos igualmente criar e adoptar identidades “fictícias” de nós mesmos, uma ideia bem expressa pelo jogador que, no estudo de Turkle, surge a dizer:

Podemos ser tudo aquilo que quisermos. Podemos redefinir completamente a nossa pessoa, se assim o desejarmos. (...) Não temos que nos preocupar tanto com as categorias em que as outras pessoas nos arrumam (Turkle, 1997: 265-273).

Mas as pessoas não apenas se transformam em quem fingem ser: igualmente, fingem ser quem crêem que são ou quem gostariam de ser (ou até mesmo quem não gostariam de ser): uma vez transpostos os limites do *Second Life*, pode ser-se homem, mulher ou mesmo assumir múltiplas identidades. O que torna possível a Poster defender:

Não posso considerar-me a mim próprio centrado na minha subjectividade racional e autónoma ou enquadrado por um ego definido, mas estou dividido e disperso através do espaço social. (Poster, 1990: 16)

Daqui que os jogadores falem por vezes do seu verdadeiro *eu* como a mescla das suas personagens – e, conseqüentemente, que falem das suas identidades no ecrã como meios para transformar a vida real.

É a partir daqui que surgem as teses que sustentam uma forma de constituição do sujeito diferente da desenvolvida pelas grandes instituições modernas: os novos media promovem práticas de comunicação que constituem um sujeito instável, múltiplo e difuso. Compreender assim o processo de descentramento e de disseminação da identidade equivaleria a evitar que os dispositivos da informação se convertesse em dispositivos de regulação e de normalização generalizada. Ora, a consequência da enorme variedade e multiplicidade de mensagens disponíveis pelos media pode ser a sobrecarga simbólica. Face uma situação deste tipo, os indivíduos confrontam-se não apenas com

uma outra narrativa autobiográfica que lhes permite reflectir criticamente sobre as suas próprias vidas, ou com outras visões do mundo contrastantes com os próprios pontos de vista – confrontam-se com inúmeras narrativas autobiográficas, inúmeras cosmovisões, inúmeras formas de comunicação e de informação que dificilmente podem ser coerente e efectivamente assimiladas. Na ausência de um princípio de coerência, o *eu* dispersa-se em todas as direcções. É neste sentido que surge o conceito, formulado por Kenneth Gergen, de um *eu saturado*.

A tese de Gergen insere-se numa abordagem mais abrangente da influência das tecnologias da comunicação na psicologia humana, para o que recorre à expressão *tecnologias de saturação social* como modo de designar as alterações do ritmo das vidas interpessoais impostas pelos meios de comunicação. Com as relações sociais disseminadas por todo o globo e com o conhecimento das outras culturas a relativizar as nossas atitudes e a privar-nos de toda e qualquer norma, existimos num estado de contínua construção e reconstrução, onde as noções individuais de *eu* desaparecem, dando lugar ao primado das relações. Como resultado, a identidade dilui-se fora da teia de relações onde estamos inseridos. A *saturação social* emerge, assim, a partir de um grau de interiorização de características de outros indivíduos a um nível nunca antes visto, absolutamente abrangente. No entanto, é a uma multiplicidade de linguagens do eu incoerentes e desconexas que se refere: com as nossas relações disseminadas por todo o globo e com o nosso conhecimento das outras culturas a relativizar as nossas atitudes e a privar-nos de toda e qualquer norma, existimos num estado de contínua construção e reconstrução, em que cada realidade do eu abre caminho a interrogações reflexivas. Como resultado, o centro não consegue manter-se coeso, deixamos de acreditar num eu independente da teia de relações na qual estamos mergulhados (Gergen, 1991: 6 e 17). As comunidades virtuais seriam, entre outras coisas, o lugar onde se dá a co-saturação de personalidades que, antes do seu surgimento, se saturavam isoladamente. Na ausência de um princípio de coerência, a identidade dispersa-se em todas as direcções.

Argumentos para uma identidade flexível

Recentemente, verificou-se entre os pensadores sociais da modernidade uma reacção crescente às teses sobre a perda de sentido do *eu* na chamada era do virtual, defendida pelas correntes de inspiração pós-moderna. Tanto a identidade pessoal como colectiva pressupõem, por um lado, significado, mas pelo outro lado, pressupõem igualmente um processo constante de recapitulação e reinterpretação. Por isso, afirma Giddens:

Em todas as sociedades, a manutenção da identidade pessoal, e a sua conexão com identidades sociais mais vastas, é um requisito primordial da segurança ontológica (Giddens, 2000: 77).

Na relação que estabelecem com os modelos promovidos pelos novos media, os modos de vida tradicionais continuam a desempenhar um papel indispensável. Enquanto reserva imaginária arcaica, são o alimento de imagens e de narrativas que conferem ao jogo formal dos modelos de informação tecnológica uma aparência suficientemente plausível para se imporem social e culturalmente, mas sobretudo uma margem susceptível de relançar constantemente a criatividade de configurações sempre novas. Sem este ar de plausibilidade e sem esta capacidade de impulsionar continuamente, no tecido social, novas formas, novos modelos e configurações inéditas, edificadas sobre o fundo arcaico em reserva, composto a partir de modos de vida anteriores, os novos media perderiam o seu lugar estruturante das relações sociais (cf. Rodrigues, 1999: 210-211).

Passa-se com as comunicações mediadas por computador o que se passa com todas as situações de comunicação – o receptor não está vazio, nem no vazio, partindo do nada para a interpretação das mensagens. Toda a sua história e os seus valores intervêm na percepção e análise das mensagens, protegendo-o, concedendo-lhe uma abordagem específica, mesmo que disso não se aperceba. Mesmo no terreno mais movediço das novas tecnologias é o conjunto de todas as recordações, valores e ideias (a experiência) que permite conservar uma certa distância interpretativa em relação à mensagem, enfim, que permite que o indivíduo seja, na medida do humanamente possível, livre.

Thompson (1995: 232-3) propõe-nos um outro modo de observar o resultado das tecnologias sobre o *eu* que não implica a sua dispersão, mas sim a percepção da sua mudança de natureza. A profusão de relações e imagens com que se vê confrontado não dissolve o sujeito enquanto identidade coerente: a metáfora da refração no espelho não capta satisfatoriamente a difícil situação do *self* no mundo contemporâneo, mas antes convoca um modo diferente de pensar as novas transformações a que é sujeito. Ao invés do proposto pelas teses da saturação, o que sucede é uma abertura do campo das experiências do sujeito, que lhe permite ter um papel cada vez maior nos seus processos de formação. E então, à medida que estas experiências mediadas vão sendo incorporadas reflexivamente no projecto de formação do *eu*, a natureza desse *eu* vai sendo também transformada. Não é dissolvida ou dispersa pelas mensagens dos media, mas aberta por elas, em vários graus, por influências provenientes de locais distantes, através de modalidades de experiência inéditas.

A proliferação de estilos de vida e a capacidade de criar novas personagens para si mesmo que hoje em dia se observa constituem uma forma de os indivíduos se reapropriarem, senão mesmo criarem, o seu modo de ser – um processo em relação ao qual é determinante a acção dos media. E então o desafio: como enfrentar o fluxo sempre crescente de materiais simbólicos mediados, em que o indivíduo se vê envolto (de que acaba por fazer parte)? A resposta é simples:

Em parte através de um processo selectivo do material que os indivíduos assimilam. Somente uma pequena porção dos materiais simbólicos mediados disponíveis aos indivíduos são assimilados por eles (Thompson, 1995: 207).

Os indivíduos constroem sistemas práticos de conhecimento para enfrentar o sempre crescente fluxo de formas simbólicas que lhes chegam, que lhes permitem examinar minuciosamente opções e exercer a selectividade, dando mais atenção aos aspectos que lhes são de maior interesse e ignorando ou filtrando outros, mantendo níveis essenciais de auto-controlo e de coerência interna. Independentemente das formas de sociabilidade assumidas frente aos novos media, a mudança de um sujeito centrado ou da racionalidade predominante não tem que conduzir a um sujeito em desaparecimento ou a um sujeito irracional (Lyon, 1997: 36).

A tese de Turkle parte da percepção de que a multiplicidade não é aceitável se implicar uma confusão mental que conduza à imobilidade, enquanto resultado da alternância entre personalidades que não conseguem comunicar umas com as outras. Daqui que formule, como ponto de partida, aquela que pode ser a questão orientadora: como poderemos ser a um tempo múltiplos e coerentes? A tese que persegue encara, com efeito, uma outra possibilidade: a de uma *identidade multiforme saudável*, que, como Proteu, sofra transformações fluidas, mas assentes numa coerência e perspectiva moral; uma identidade *múltipla mas integrada*, que mantém ainda o controlo sobre si próprio. Como afirma:

Mesmo não possuindo uma identidade unitária, podemos ter consciência dessa identidade (Turkle, 1997: 385).

Todo este processo pode ser visto a uma luz que não a da dispersão da identidade. Turkle aceita a perspectiva de que hoje em dia as pessoas são ajudadas a desenvolver ideias sobre a identidade enquanto multiplicidade, através da nova prática da identidade enquanto multiplicidade – o que confirma as identidades virtuais enquanto *objectos propiciadores do pensamento*. Com uma natureza ambivalente: por vezes, estas experiências facilitam a descoberta de si próprio e o desenvolvimento pessoal, mas noutros casos não – se é possível experimentar a sensação desconfortável de fragmentação, oferecem-se igualmente possibilidades de autodescoberta e de autotransformação. Atentando nos ambientes virtuais (MUDs, SL) a percepção é de que podem ser sítios onde as pessoas desabrocham e onde, se tudo o resto falhar, podem desactivar a personagem que até aí *apresentam* e iniciar uma *nova vida* com outra ou, inversamente, podem ser espaços onde as pessoas ficam bloqueadas, presas em mundos auto-suficientes em que as coisas são bem mais simples que na vida real (cf. Turkle, 1997: 274). A este propósito, sem dúvida que a experiência enclausurada nas tecnologias da comunicação é, em qualquer caso, bastante mais simples – mais pobre – que a experiência com os outros, na vida em

sociedade.

Identificamos assim dois pólos distintos de potencialidades, que alimentam identidades radicalmente opostas no que respeita ao seu modo de constituição. Num extremo consideramos um *eu* unitário que mantém a sua unidade, reprimindo todos os aspectos dissonantes, censurando todas as partes ilegítimas do *eu* – que, preferencialmente, se insere num modelo integrado numa estrutura social razoavelmente rígida, com regras e papéis claramente definidos. Por outro lado, e mesmo que detendonos no termo “personalidade múltipla”, damos conta de que a dispersão pulverizada que é associada ao outro pólo é enganadora, porquanto as diferentes partes do *eu* – apenas aparentemente dispersas e distintas - não são personalidades de corpo inteiro. Segundo Turkle, são fragmentos isolados e desconexos (1997: 390).

Daqui a necessidade de uma inversão em relação às visões pós-modernas, que passa por encarar a personalidade saudável como não-unitária mas, simultaneamente, aceitando a existência de um acesso fluido entre as múltiplas facetas que a compõem. Para que haja sociabilidade, a identidade no ciberespaço tem que ter espessura, e não ser simplesmente flutuante e isolada. E é assim que, para além dos extremos do *eu unitário* e do *eu fragmentado*, importa considerar um *eu flexível* – um *eu* de que a essência não é unitária, nem as suas partes são entidades estáveis, mas em que é fácil alternar entre as suas facetas, elas próprias em mutação devido à constante comunicação que mantém entre si. Quer isto dizer que a cultura da simulação pode ajudar a alcançar uma visão de uma identidade múltipla mas integrada, cuja flexibilidade e elasticidade advém do facto de ter acesso às muitas personalidades que constituem cada indivíduo (cf. Turkle, 1997: 390 e segs.).

Para explicar este processo, Turkle recorre à *teoria da consciência* proposta por Daniel Dennett, também conhecida por *teoria dos rascunhos múltiplos*, mostrando a analogia com a experiência de ter várias versões de um documento abertas no ecrã de um computador, entre as quais o utilizador pode *saltar* a seu bel-prazer. A presença dos *rascunhos* encoraja um sentimento de respeito pelas muitas versões diferentes, ao mesmo tempo que impõe uma certa distância em relação a elas. No plano da identidade, nenhuma das facetas pode ser reclamada como o verdadeiro *eu*, como o *eu* absoluto. Ao invés, aquilo que caracteriza de forma mais marcante o modelo de um *eu flexível* é o facto de as linhas de comunicação entre as suas diversas facetas estarem abertas. Por seu lado, a comunicação aberta encoraja uma atitude de respeito pela multiplicidade que é o nosso apanágio e dos outros.

Conclusão: que identidade criamos com as redes sociais?

Criar identidades que apenas *existam* no ecrã não deixa de ser, na perspectiva que apresentámos, uma oportunidade de auto-expressão para o indivíduo, fazendo-o sentir-se mais próximo do seu verdadeiro *eu*, ainda que oculto por detrás de uma panóplia de máscaras virtuais. Tal como quando alguém comunica verbalmente uma mensagem a alguém, também através da rede o indivíduo comunica imediatamente consigo mesmo. A virtualidade vem apresentar-se como o meio (como a escada wittgensteiniana, o espaço de transição, a moratória) a pôr de parte após se haver alcançado um maior grau de liberdade – e por isso poder ser usada como espaço de crescimento e de emancipação, onde se exploram possibilidades, se imaginam alternativas, se fazem experiências com o projecto de constituição da identidade. Não existe uma dicotomia entre mundos real e virtual, mas uma complexa inter-relação nas fronteiras entre esses mundos, os humanos e as tecnologias que cooperam construindo-os. As identidades não são exclusivamente determinadas pelos indivíduos “reais”, mas também pela tecnologia. Existe uma complexa interacção entre o nome por que conhecemos uma pessoa e a sua actual identidade na internet, resultado das múltiplas negociações entre os diversos elementos envolvidos. A despeito da ênfase concedida aos espaços virtuais criados online, o espaço físico e a forma como ele é identificado desempenham igualmente um papel decisivo.

Por fim: viver num mundo mediado implica um contínuo entrelaçamento de diferentes formas de experiência. Face ao exposto, é certo que não temos que rejeitar a vida no ecrã, mas tão pouco devemos tratá-la como uma vida alternativa (a virtualidade não tem que ser uma prisão). Noutros termos: tal como as experiências no reino do virtual são “coisa séria” de que não devemos abdicar, igualmente se nos tivermos “divorciado da realidade” ficaremos claramente a perder. Nada pior do que acreditar que a idealização proposta pelas novas tecnologias pode substituir as relações humanas: o mais importante é a maneira segundo a qual cada cultura se apropria da tecnologia por relação ao seu universo social, mental e cultural. A despeito da formação rotineira de identidade múltiplas, que abala qualquer noção de um *eu* real e unitário, a todo o momento a noção de realidade *contra-ataca* – os indivíduos continuam limitados pelo desejo, pela dor, pela morte, pela pessoa física.

Surge, a partir daqui, aquela que pode ser a questão de fundo: irá a virtualidade converter-se num mundo separado (onde o indivíduo se perde, alienado), ou terá o indivíduo capacidade para fazer do real e do virtual universos permeáveis, cada um possuindo o potencial para enriquecer e expandir o outro? Seguimos a convicção de Adriano Duarte Rodrigues, ao propor como a noção moderna de mundo abarca não só o mundo actual em que vivemos, mas também os mundos possíveis que o imaginário constrói no espaço da interlocução e da interacção, considerando como referentes os

mundos que os interlocutores elaboram em comum, em cada *aqui* e *agora*, nos espaços e nos tempos singulares da interlocução. Por conseguinte, para o homem moderno, a referência não é apenas o mundo da realidade exterior: é o conjunto dos mundos possíveis ainda que projectados, subentendidos, interditos ou virtuais (1999: 37). A nosso ver, estas possibilidades encontram-se inscritas na própria ideia moderna (desencantada) de Mundo, que significa a *quebra do seu carácter unitário* (a partir da diferenciação de mundos autónomos – material, social e subjectivo) e a *potencialidade racional (humana) da sua configuração*. Cada um destes mundos autónomos torna-se, de certo modo, objecto de uma construção humana: pelo conhecimento, pelo sentido de justiça das relações sociais e pela descoberta de uma autenticidade própria a cada indivíduo.

Bibliografia

- Castells, M. (2002). *A sociedade em rede*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Esteves, J. P. (2003). *Espaço público e democracia*. Lisboa: Colibri.
- Gergen, K. J. (1991). *The saturated self: dilemmas of identity in contemporary life*. New York: Basic Books.
- Giddens, A. (1995). *Consequências da modernidade*. Oeiras: Celta.
- Giddens, A. (2000). Viver numa ordem pós-tradicional In U. Beck ; A. Giddens & S. Lash. *Modernização reflexiva: política, tradição e estética no mundo moderno*. Oeiras : Celta.
- Giddens, A. (2001). *Modernidade e identidade pessoal*. Oeiras : Celta.
- Lash, S. (2000). A reflexividade e os seus duplos In U. Beck ; A. Giddens & S. Lash, *Modernização reflexiva: política, tradição e estética no mundo moderno*. Oeiras : Celta.
- Lévy, P. (1995). *A tecnologia da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Lisboa : Piaget.
- Lévy, P. (1997). *A Inteligência Colectiva: para uma antropologia do ciberespaço*. Lisboa, Piaget.
- Lévy, P. (2000). *Cibercultura*. Lisboa : Piaget.
- Lévy, P. (2001). *O que é o virtual?* Coimbra : Quarteto.
- Lyon, D. (1997). Cyberspace sociality: controversies over computer-mediated relationships In B. D. Loader (Ed.), *The governance of cyberspace*. London: Routledge
- Poster, M. (1990). *The mode of information. Poststructuralism and social context*. Cambridge:
-

Polity Press.

Poster, M. (2000). *A segunda era dos media*. Oeiras : Celta.

Reid, E. (1991). *Electropolis: communication and community on Internet relay chat*. 1991 honours Thesis, University of Melbourne. <http://www.aluluei.com/electropolis.htm>, acessível em 2010/11/23

Rheingold, H. (1997). *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva.

Rodrigues, A. D. (1999). *Comunicação e cultura: a experiência cultural na era da informação* (2ª ed.). Lisboa : Presença.

Thompson, J. B. (1995). *The media and modernity*. Cambridge : Polity Press.

Turkle, S. (1997). *A vida no ecrã*. Lisboa : Relógio d'Água.

Turkle, S. (1999). *Sherry Turkle: fronteiras do real e do virtual*, entrevista a Federico Casaleno, em Famecos, Porto Alegre, nº11

Wilson, M. (1997). Community in the abstract: a political and ethical dilemma In D. Holmes & B., Kennedy (Eds), *Virtual politics: identity and community in cyberspace*. London: Sage.

Correspondência

Gil Baptista Ferreira

Escola Superior de Educação

Rua Dom João III - Solum

3030-329 Coimbra, Portugal

gbatista@esec.pt