

Interação Virtual e Identidade

Marina Mendes

Resumo

Este estudo reflete acerca da caracterização e construção da identidade nos espaços virtuais, em confluência com noções estabelecidas num contexto de modernidade. É com base na perspectiva teatral das interações sociais que as representações on-line são analisadas, averiguando o modo e em que medida a Internet potencializa ou não o exercício de manipulação de traços identitários, no âmbito da rede. A distinção entre as formas de interação, virtual e face a face, conduz à análise da ligação entre identidade e Internet.

Palavras-chave: modernidade, identidade, Internet, interações sociais.

Abstract

This study addresses the characterization and construction of identity in virtual spaces, in accordance to established notions of identity in modernity. The analysis of these virtual representations of identity is based on the dramaturgical perspective of social interactions. This study seeks to verify the method and the intensity with which the Internet facilitates or not the shaping of identity profiles within the scope of the net. The distinction between the two forms of interaction, virtual and face-to-face, leads to the analyses of the linkage between identity and the Internet.

Key-words: modernity, identity, Internet, social interactions.

INTRODUÇÃO

Este artigo faz uma análise sucinta do caráter e da construção da identidade nos espaços virtuais, num contexto de modernidade. Aborda os modos de representação subjetiva nas interações virtuais, em contraposição às relações desenvolvidas face a face. O ponto de partida para esta reflexão incidiu na seguinte questão: Em que medida a Internet reflete as mudanças ocorridas na caracterização e construção das identidades, forjadas pela modernidade, ou estabelece seus próprios efeitos, no âmbito das interações virtuais?

Seja através da aquisição ilimitada de conhecimento e transmissão de informação, das novas formas de relacionamentos virtuais, das experiências mediatizadas, da participação interativa numa perspectiva global, dentre tantas outras possibilidades, o uso das novas tecnologias da informação, como a Internet, estabelece novos referenciais para os sujeitos, bem como altera o ritmo da vida em sociedade e as relações aí produzidas. Se um espaço cada vez mais virtualizado como o da rede promove um maior isolamento dos indivíduos, ao substituir experiências concretas e socialmente estabelecidas por aquelas de caráter virtual e mediatizadas por dispositivos técnicos, por outro lado, a Internet possibilita o estabelecimento de redes globais de transmissão instantânea de informação, além de desencadear novas formas de interação e aproximação em escala planetária.

Partindo da análise de Anthony Giddens em que a identidade é construída de forma reflexiva, ou seja, encontra-se não tanto presa aos elementos fornecidos pela tradição ou por imposições exteriores e coletivas, mas à diversidade de opções e estilos disponíveis ou a serem criados com ênfase às escolhas individuais, questiona-se o modo e em que medida a Internet representa ou pode vir a representar o espaço onde tal exercício é potencializado, face às inúmeras formas de forjar identidades, no contexto das interações virtuais.

A tradição e a modernidade, enquanto formas de legitimar a ação e o discurso, impondo ou sugerindo aos indivíduos formas de encarar e vivenciar o mundo circundante, atuam diretamente na questão das identidades, concretizadas nas formas de representações sociais e nos papéis assumidos pelos indivíduos. Se na tradição as identidades eram relativamente estáveis, dado que a margem de autonomia para criar representações era extremamente limitada, em função de um ideal identitário forjado coletivamente, na modernidade os sujeitos têm em mãos a possibilidade de construir representações por eles idealizadas, instaurando o caráter múltiplo e fluído das

identidades, o que pode ser potencializado por um conjunto de técnicas e espaços próprios da modernidade, destacando-se as novas tecnologias da informação e da comunicação, em particular a Internet.

NOÇÕES DE IDENTIDADE

O conceito de identidade teve origem na Grécia antiga e, desde então, seu sentido tem-se transformado de acordo com o pensamento de cada período. Surgiu com Parménides, no século VI a.C., e remete à noção do ser numa perspectiva estática, ou seja, do ser num dado espaço e tempo. A identidade está, dessa forma, circunscrita a uma realidade concreta, em que o ser é único, imutável, indivisível, imóvel e finito.

Já no século V a.C., é o pensamento de Heráclito que fornece um novo sentido ao termo identidade. Num mundo em contínua mudança, em que tudo flui, tudo é movimento, também o ser humano encontra-se numa situação de constante paradoxo, na medida em que a indeterminação e a incerteza são inerentes à natureza humana e ao universo como um todo. A identidade é, nesse contexto, uma instância em eterna mutabilidade dinâmica, sujeita a forças diferenciadas em tensão.

Tal pensamento conflui com noções defendidas na modernidade, em que a identidade é tida como produto social, liberta dos modelos rígidos de uma concepção estática, com contornos dinâmicos, sendo a dialética o motor da construção da realidade. “Não se trata mais de um locus imóvel, absorvedor de sentido, mas agora pressupõe-se a luta, o conflito de opostos do qual nascerá um resultado que se definirá como produto/síntese dos antagônicos.” (NUNES et al., 1986, pág. 28) São representantes da concepção de identidade enquanto produto social teóricos como Berger e Luckmann e Erving Goffman, embora existam algumas diferenças entre si.

Para Goffman, “a sociedade estabelece os meios de categorizar as pessoas e o total de atributos considerados como comuns e naturais para os membros de cada uma dessas categorias.” (GOFFMAN, 1975, pág. 11) Os ambientes sociais determinam, nessa perspectiva, as categorias de pessoas que têm probabilidade de serem neles encontradas. Dessa forma, quando em presença de um estranho, os primeiros aspectos nos conduzem a uma previsão de categorias e atributos que em conjunto formam a sua identidade social. Esta pode ser de dois tipos, a identidade social virtual e a identidade social real. A primeira diz respeito àquela atribuída pela sociedade, de acordo com categorias e atributos esperados. A segunda refere-se ao que o indivíduo efetivamente possui.

Já o termo identidade pessoal, em Goffman, é definido a partir da ideia principal de unicidade, ou seja, das particularidades de um indivíduo não presentes de igual forma em nenhum outro sujeito. Destaca-se ainda no pensamento deste autor a observação de que o sujeito encontra-se preso ao seu tempo e espaço, sendo esse determinismo associado à noção de sociedade como produtora da identidade e, enquanto tal, definidora dos elementos e padrões a serem observados.

O indivíduo nasce no âmbito de uma estrutura social objetiva, onde se encontram os outros significativos que se encarregarão de sua socialização, principalmente por meio da identificação da criança com aqueles mais próximos em termos emocionais. É por meio dessa identificação que a criança torna-se capaz de reconhecer a si mesma e de adquirir uma identidade subjetiva coerente e plausível. Isto implica que “a personalidade é uma entidade reflexa, que retrata as atitudes tomadas pela primeira vez pelos outros significativos com relação ao indivíduo, que se torna o que é pela ação dos outros para ele significativos.” (BERGER e LUCKMANN, 1996, pág. 177) Tal processo não deve, no entanto, ser considerado unilateral e mecânico, pois existe uma dialética que envolve a identificação com os outros e a autoidentificação, entre a identidade objetivamente atribuída e aquela subjetivamente apropriada.

O sujeito absorve assim referências quanto aos papéis e atitudes face a determinadas circunstâncias, no contexto particular de um mundo específico, em meio a tantas outras realidades que serão descobertas numa segunda fase do processo de socialização. Esta nunca é total e acabada, e a relação entre os sujeitos e o mundo social objetivo encontra-se continuamente oscilante, sobretudo, em tal fase secundária do desenvolvimento, em que realidades parciais são continuamente contrapostas com o mundo inicialmente apreendido.

Toda e qualquer identidade é, portanto, construída. Sua estruturação tem como base o material fornecido pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória coletiva e por fantasias pessoais, pelos aparelhos de poder e pela religião. Segundo Manuel Castells, o termo identidade refere-se ao “processo de construção do significado com base num atributo cultural, ou ainda um conjunto de atributos culturais inter-relacionados, os quais prevalecem sobre outras formas de significado”. (CASTELLS, 2003, págs. 3 e 4)

Em sociedades com uma divisão muito simples do trabalho e reduzida distribuição do conhecimento, cada pessoa é mais ou menos aquilo que se espera ou supõe que seja. Em tais contextos, as identidades são socialmente definidas e facilmente reconhecíveis, tanto em termos subjetivos como objetivos. “Todo mundo sabe quem é todo mundo e quem a própria pessoa é.” Não existe assim muitas possibilidades de crises quanto à identidade, o que não implica necessariamente a satisfação e a felicidade dos indivíduos nesses contextos. (BERGER e LUCKMANN, 1996, pág. 217)

Com o alto grau de estratificação social produzido pelo industrialismo nas sociedades contemporâneas e a crescente aproximação entre realidades contrastantes, bem como a quebra do monopólio quanto à legitimação do universo simbólico, surge o problema das identidades, coincidente com o advento da modernidade. Nessa perspectiva, insere-se o que Anthony Giddens (1997) designa como o caráter reflexivo das identidades, que acaba por

modificar o modo como os seres humanos passam a se identificar consigo próprios, com os demais e com o contexto circundante.

A identidade é formada, portanto, por processos sociais, podendo vir a ser mantida ou modificada no âmbito das relações sociais. Diante disso, as transformações ocorridas na estrutura social, como por exemplo aquelas introduzidas pela modernidade, em diferentes aspectos da sociedade, bem como as decorrentes das novas tecnologias da informação e da comunicação, podem vir a produzir alterações na realidade psicológica e na constituição das identidades.

TRADIÇÃO X MODERNIDADE: O DESPERTAR DE UMA IDENTIDADE REFLEXIVA

A tradição representa, segundo Anthony Giddens, “a cola que une as ordens sociais pré-modernas”. Está ligada à memória e envolve o ritual, o qual garante sua preservação e a traz para a prática do cotidiano. Ao contrário dos costumes, a tradição possui uma força de união que combina conteúdos morais e emocionais. A tradição é um “meio organizador da memória coletiva”, pelo que não pode existir uma tradição privada. (GIDDENS, 1995, pág. 80)

A tradição está relacionada com o controle do tempo e com a maneira como este é concebido, designadamente como o “retorno cíclico de reminiscências ancestrais e sagradas, religiosamente guardadas e transmitidas através de gerações.” (RODRIGUES, 1994, pág. 53) O passado exerce, nesse contexto, grande influência sobre o presente e sobre o modo como as ações futuras serão organizadas. Numa concepção tradicional do mundo, prevalece um entendimento religioso dos fenômenos, com base em narrativas de experiências passadas, situadas na dimensão do sagrado. Os acontecimentos, as ações e os discursos se enquadram em explicações míticas ancestrais que são atualizadas e revividas constantemente através dos rituais, sendo a tradição também associada à repetição, cuja essência é a antítese da indagação racional e livre dos indivíduos.

A modernidade representa uma ruptura com os valores tradicionais no que se refere a um restabelecimento da “objetividade da experiência primeira, rompendo com uma herança”. (RODRIGUES, 1994, págs. 59-60) A secularização apresenta-se como uma característica fundamental da modernidade, dada a necessidade de romper a trajetória humana dos princípios religiosos e a busca da autonomia da razão com relação às crenças e concepções míticas do mundo.

Nas sociedades tradicionais, a identidade encontra-se fundida nos papéis socialmente definidos e impingidos aos indivíduos que partilham uma mesma realidade. Cada pessoa deve assumir o papel que lhe convém, sendo mínima sua margem de autonomia quanto às ações e representações a desenvolver. O ideal identitário confunde-se assim com o destino programado socialmente, pelo que as identidades assumem um caráter extremamente estável. Os indivíduos encontram-se submetidos, nesse contexto, a rígido

controle social, podendo ser excluídos ou vítimas de escárnio e violência pela não adoção dos padrões existentes.

Na modernidade, face a possibilidade de escolha quanto aos estilos de vida, atitudes e papéis a assumir, cada indivíduo torna-se responsável por seu próprio ideal identitário, ou seja, torna-se capaz de forjar sua própria identidade, caracterizando assim o que Giddens define como “identidade reflexiva”.

Na modernidade, a pergunta como hei de viver tem de ser respondida através de decisões diárias acerca de como comportar-se, o que vestir e o que comer, e muitas outras coisas, bem como interpretada no desenrolar temporal da autoidentidade. (GIDDENS, 1997, pág. 13)

Os riscos desencadeados nesse processo são latentes, sobretudo, os de caráter emocional, dada a crescente dissolução do enquadramento protetor da pequena comunidade, crescentemente substituído por relações de caráter impessoal e por convivências que prezam pelo anonimato.

O indivíduo sente-se despojado e só num mundo no qual ela ou ele sentem a falta de apoios psicológicos e o sentido de segurança fornecidos por contextos mais tradicionais”, sendo a tradição aqui entendida como a transmissão de crenças, práticas e instituições que liga as gerações dos mortos à dos vivos na constituição de uma sociedade. (GIDDENS, 1997, pág. 30)

As mídias modernas fornecem aos sujeitos cada vez mais possibilidades de contato com outras realidades para além da experiência direta e imediata, alterando assim a percepção dos elementos locais e das relações subjetivas envolvidas no autoconhecimento, fenômeno este denominado “efeito de colagem”. (GIDDENS, 1997) Diante da abertura social hoje existente, o indivíduo depara-se com uma infinidade de estilos de vida e potenciais cursos de ações a adotar. A tradição e o hábito organizavam a vida dentro de canais relativamente definidos. A modernidade confronta o indivíduo com uma diversidade de escolhas a fazer.

A INTERNET NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DAS IDENTIDADES

Diferentes inovações tecnológicas introduziram, ao longo da história, inúmeras transformações na organização das sociedades e no cotidiano dos indivíduos. Com a recente “Revolução da Internet”, novas formas de organização social e novos espaços geraram (e ainda vêm gerando) alterações não somente nos comportamentos, mas também na constituição psíquica de homens, mulheres e crianças. (NICOLACI-DA-COSTA, 2004)

Com as tecnologias da comunicação estamos cada vez mais imersos numa rede de expressões de etnicidade, de particularidades geográficas, de grupos religiosos e raciais, de classes profissionais, etc., cada qual com sua forma peculiar de expressão. Há alguns anos, a maioria das pessoas vivia em pequenas e isoladas comunidades, com a participação de seus membros baseada numa espécie de similaridade, ou seja, apesar da existência de hierarquias, os papéis sociais desempenhados repetiam-se, sendo mais ou menos pré-definidos aqueles que os deveriam colocar em ação. Era difícil imaginar o outro, no sentido daquele que é estranho ou alheio à realidade conhecida. Atualmente, o outro é constantemente retratado através dos meios de comunicação, os quais fornecem representações multifacetadas de uma grande variedade de pessoas. O acesso a vários estilos de vida, a comunidades e a culturas diversas nos aproximam de tal noção de multiplicidade e exercem influências na questão da identidade. (GERGEN, 1991, pág. 142)

No caso da Internet e dos espaços aí disponíveis para o intercâmbio social, queremos enfatizar que, com a ausência de limites espaciais e de contatos físicos, tal meio se torna extremamente atraente para a manipulação de identidades desejadas, que se revela na possibilidade de criar personagens, ainda que somente nos contextos virtuais.

Tal possibilidade só pode ser compreendida a partir de um contexto cultural em que se presencia a erosão das fronteiras entre o virtual e o real, o eu unitário e eu múltiplo, e numa conjuntura de alto desenvolvimento científico, de diferentes padrões de vida quotidiana e novas maneiras de viver a identidade humana, conforme analisa Sherry Turkle. Na rede, a identidade e o mundo são constituídos em janelas, dado que a prática lá vivenciada remete a um eu descentrado que existe em muitos mundos e desempenha muitos papéis ao mesmo tempo, em diferentes pontos desse espaço virtual. “A vida real é só mais uma janela”. (TURKLE, 1995, pág. 18)

Nos espaços próprios para interação, pode-se experimentar uma espécie de jogo de construção da identidade. O mesmo se aplica às salas de bate-papo, fóruns de debate e redes sociais. Todos esses espaços virtuais fornecem exemplos acerca de experiências com diferentes facetas do eu, ou simplesmente de experiências alcançadas mediante a capacidade imaginativa de criar personagens. A noção de um self unitário entra, nessa perspectiva, em contraste com a noção de um eu descentrado, cuja concepção tem vindo a impor-se também em função das exigências da vida contemporânea. “Nos mundos mediados pelo computador, o eu é múltiplo, fluído e constituído em interação com uma rede de máquinas; é formado e transformado pela linguagem.” (TURKLE, 1995, pág. 21)

As noções de multiplicidade, heterogeneidade, flexibilidade e fragmentação aplicadas ao eu (self), têm vindo a dominar o pensamento contemporâneo sobre a questão da identidade humana. A Internet tornou-se, nesse âmbito, um espaço ou um elemento crucial na compreensão da identidade enquanto multiplicidade, onde as pessoas teriam a possibilidade de

construir uma personalidade alternando entre muitas outras diferentes. A Internet tornou-se assim “um laboratório social significativo para a realização de experiências a partir de construções e reconstruções do eu que caracterizam a vida moderna”. (TURKLE, 1995, pág. 263)

Ao falar da criação e multiplicidade de personagens, torna-se necessário recorrer à etimologia da palavra “pessoa”, relacionada ao termo em latim *personae*, que significa aquilo de que provém o som, ou seja, a máscara dum ator. Tal derivação sugere que todo indivíduo é identificado através de uma face pública, o que difere de uma essência mais profunda. Inclui-se aqui a distinção realizada por Goffman entre a face e o self, ou seja, a imagem pública projetada socialmente e quem sou para mim mesmo, no domínio privado. (GOFFMAN, 1985)

Criar identidades que existem apenas virtualmente pode representar uma oportunidade de autoexpressão. As pessoas podem se sentir mais próximas do seu verdadeiro eu, e assumirem como realmente pensam e sentem acerca de muitas questões, quando atrás de várias máscaras virtuais. A criação de personagens, a adoção de certas características e a exposição a muitas questões na pele dos mesmos, podem ser positivas para redimensionar um problema real, alcançar novos equilíbrios emocionais, servir por fim como uma válvula de escape para a ansiedade e a raiva que não poderiam ser exercidas na vida real, além de repensar aspectos do eu não questionados anteriormente.

No mundo virtual, “as pessoas não apenas se transformam em quem fingem ser, fingem ser quem são ou quem gostariam de ser ou quem não gostariam de ser.” (TURKLE, 1995, pág. 284) No entanto, ainda que os mundos virtuais proporcionem experiências a que dificilmente se teria acesso na vida real, não se pode afirmar que a possibilidade de inverter histórias pessoais, ou mesmo de se recriar, não esteja também presente no mundo off-line, onde os indivíduos podem forjar representações contínuas sobre si, sobretudo, em função da abertura dos tempos atuais para o que é diferente e original. (GIDDENS, 1997)

Os espaços virtuais representam, portanto, um importante e novo contexto para se pensar acerca das identidades. O imperativo de se autoconhecer, que sempre acompanhou a espécie humana, faz-se presente também no ciberespaço, através dos modos vida forjados nas telas de computador, em meio a cultura de simulação.

Segundo Manuel Castells, a representação de papéis e a criação de personagens na Internet é uma experiência social válida, no entanto, não constitui uma proporção significativa da interação atual da rede. Segundo dados angariados, os usos da Internet são na maioria instrumentais e estreitamente ligados ao trabalho, à família e à vida quotidiana. A Internet tem sido assim apropriada pela prática social, além de causar efeitos específicos sobre a mesma.

A representação de papéis e a construção de identidade como base da interação on-line representam uma proporção minúscula da sociabilidade baseada na Internet, e esse tipo de prática parece estar fortemente concentrado entre adolescentes. De fato, são os adolescentes que estão no processo de descobrir sua identidade, de fazer experiências com ela, de descobrir quem realmente são ou gostariam de ser, oferecendo assim um fascinante campo de pesquisa para a compreensão da construção e da experimentação da identidade. (CASTELLS, 2001, pág. 99)

Para Erving Goffman, a interação social pode ser definida como “aquilo que surge unicamente em situações sociais, isto é, em ambientes nos quais dois indivíduos, ou mais, estão fisicamente em presença da resposta de um e do outro.” (GOFFMAN, 1999, pág. 195) Com a utilização dos meios técnicos, segundo o autor, temos versões reduzidas de tal situação primordial. Goffman direciona assim sua análise ao tipo de interação face a face, tida como “a influência recíproca dos indivíduos sobre as ações uns dos outros, quando em presença física imediata.” (GOFFMAN, 1985, pág. 23) Estando a vida cotidiana socialmente localizada e ligada ao convívio com os demais, quaisquer que sejam nossas ações, estas têm grande probabilidade de serem compartilhadas com os demais, o que envolve, conseqüentemente, um processo de interação. Seja por questões sentimentais, econômicas, políticas, entre outras, são inúmeras as razões pelas quais se faz presente a necessidade de interagir.

Quando os indivíduos se encontram em presença direta, qualquer que seja a razão, elementos da aparência e formas de estar fornecem indicações sobre o nosso estatuto e as nossas relações.

Acontece também que a linha da nossa atenção visual, a intensidade do nosso envolvimento e a forma das nossas ações iniciais permitem aos outros adivinhar a nossa intenção imediata, e tudo isto independentemente do fato de estarmos ou não envolvidos numa conversa verbal com eles. (GOFFMAN, 1999, pág. 198)

Ao mesmo tempo, estamos em constante posição de revelar ou bloquear informações acerca da situação em que nos encontramos e de nossas intenções, ou mesmo de induzir a erro os que conosco interagem.

É, portanto, no âmbito das situações sociais de interação face a face que as representações corporais e os atributos individuais são lidos e utilizados na identificação daqueles que interagem.

Um aspecto importante do conjunto dos face a face é que, por eles e só por eles, podemos atribuir uma configuração e um cenário dramáticos a coisas que, de outro modo, não seriam perceptíveis aos nossos sentidos. Através do vestuário, do gesto, da disposição dos corpos, podemos descrever e representar um conjunto heterogêneo de coisas imateriais. (GOFFMAN, 1999, pág. 215)

Quando uma pessoa chega à presença imediata de outras, ela procura controlar a impressão que os outros venham a receber da si e da situação, a partir do emprego de certas técnicas, ou seja, de máscaras ou artifícios para se projetarem face os demais. A partir desta perspectiva teatral de interação, esta pode ser compreendida como um processo de gerenciamento de impressões. Nessa perspectiva, a vida social é encarada como um palco, e os indivíduos são atores que representam. Quando numa situação de presença física, o indivíduo tende a exteriorizar uma espécie de “linha de conduta”, ou seja, “um padrão de atos verbais e não-verbais através dos quais (a pessoa) expressa sua visão da situação e, através disso, sua avaliação dos participantes e especialmente de si mesma.” (GOFFMAN, 1980, pág. 76)

Há muitas fontes de informação ou indícios que podem servir para transmitir algum tipo de informação sobre os sujeitos nas interações face a face. Seja através do discurso utilizado pelo próprio indivíduo sobre si, do tipo de conduta, da aparência, ou de estereótipos comprovados, o fato é que, seja através da comunicação verbal ou da não-verbal, existem várias formas ou expressões por meio das quais se pode chegar ao conhecimento sobre os indivíduos envolvidos numa interação, que são de algum modo impressionados mutuamente.

O contato pessoal e direto constitui para a transmissão de informação uma conjuntura sem equivalentes. Além da utilização da linguagem verbal, algumas informações são emitidas por meio de mensagens muito discretas, uma espécie de «linguagem silenciosa», segundo Edward Hall. “Para além da nossa linguagem verbal, comunicamos constantemente os nossos verdadeiros sentimentos através da linguagem do comportamento”. (HALL, 1994, págs. 11 e 47) Pode-se citar o tom de voz empregado ou os demais sons que se pode produzir no decorrer de uma interação, além da roupa, os gestos, a postura, etc. No contexto das interações virtuais, grande parte das informações e elementos de caráter não-verbal se perdem, sobretudo, em situações de interação restritas à escrita.

Na Internet, há a possibilidade de forjar traços identitários, ou mesmo revelar aspectos e sentimentos contidos socialmente, pois o indivíduo depara-se com um ambiente em que pode libertar-se das coações a que é constantemente submetido, sobretudo, em função do olhar do outro.

Escondidos pelas telas de computador e protegidos pela distância e pelo anonimato que a rede proporciona, os usuários têm um poder maior sobre o gerenciamento das informações que pretendem transmitir. Os indivíduos têm, no contexto do ciberespaço, a possibilidade de escolha quanto aos atributos e características a serem valorizados, independentemente de os mesmos terem ou não algum vínculo ou grau de semelhança com aspectos de sua identidade no mundo fora da rede. Suas escolhas não se limitam ao que possui na vida fora da Internet, mas a um quadro de expressões idealizadas e que desejem sustentar.

O gerenciamento das informações realizado na Internet possibilita um jogo de construção e desconstrução de aspectos da identidade, sejam estes de caráter físico ou psicológico, já que os mesmos são revelados quase que exclusivamente pelas informações que cada usuário deseja transmitir sobre si mesmo. Deve-se ressaltar que isto se aplica a um contexto em que os indivíduos, em situação de interação virtual, não tenham mantido qualquer contato entre si fora da rede.

Na Internet, torna-se possível inventar atributos físicos e psicológicos sem referências com a realidade fora da rede, ou fornecer uma versão aprimorada de aspectos existentes, mas não muito desejados ou mesmo inibidos por padrões sociais. Para isto, basta inventar um *nickname* e criar um personagem com as características pretendidas. A rede possibilita a projeção, ainda que virtualmente, de uma imagem ideal e de padrões exemplares de representação.

Para Goffman, as pessoas tendem a projetar perante os demais uma imagem idealizada de si, por meio da adoção de atributos conhecidos e valorizados socialmente, de acordo com padrões institucionalizados e reconhecidos pela sociedade, de modo a criar uma boa impressão perante os outros. A manutenção de uma visão estereotipada da aparência e enaltecida proporciona às pessoas uma espécie de vínculo social com as demais. Na Internet, a construção de imagens idealizadas, além de relacionadas a padrões valorizados socialmente, estão também muito voltadas aos imperativos da imaginação e aos desejos subjetivos dos usuários, muitas vezes frustrados pelos limites impostos pela natureza humana ou por pressões externas sociais.

Nas situações de interação on-line, a percepção do outro e o processo de desnudamento perante o outro não ocorrem da mesma maneira que nas interações face a face. A expressividade de ambas as partes ocorre, muitas vezes, mediante as informações passadas na forma de linguagem escrita (quando são inexistentes ou indesejáveis outros recursos), estando aqui incluídas as descrições físicas e de personalidade. Na ausência de elementos concretos ou indícios obtidos através da linguagem não-verbal, própria das interações face a face, os usuários da Internet utilizam, para compor a imagem do outro, dados provenientes da associação de diversas informações passadas, da recorrência a estereótipos atribuídos a uma ou outra característica que o usuário sustente, ou mesmo da verificação do estilo e das estruturas narrativas utilizadas, específicas de cada usuário.

Qualquer contato que uma parte venha a ter com um indivíduo, quer seja face a face ou mediado por dispositivos tais como as correspondências, dará à parte acesso à expressão. A imediação, então, não demarca a fronteira analítica para o estudo da expressão. No entanto, a interação face a face ocupa um lugar especial, porque toda vez que o indivíduo pode ser observado diretamente, uma grande quantidade de boas fontes de informações expressas fica disponível. (GOFFMAN, 1970, pág. 5)

As interações virtuais e as formas de representação na Internet revelam-se assim extremamente revestidas de um caráter libertador. A possibilidade de criar uma identidade, esteja esta relacionada ou não com a realidade fora da rede, garante aos usuários uma experiência inovadora quanto à atribuição subjetiva de características, físicas ou psicológicas, libertos que estão do controle social fora da rede. Se por um lado tais experiências representam uma capacidade imaginativa enriquecedora, sobretudo no sentido de abrir diálogo com outras formas de ser e de estar, assumidas em circunstâncias de criação de personagens, por outro lado, as relações virtuais criam um clima de incerteza e insegurança para todos os participantes, tendo em vista a quase impossibilidade de definição real do outro, tão fundamental nas interações.

CONCLUSÃO

“Sinto-me múltiplo. Sou como um quarto com inúmeros espelhos fantásticos que torcem para reflexões falsas uma única anterior realidade que não está em nenhuma e está em todas.”

Fernando Pessoa, autor destes versos, talvez seja a figura que melhor represente a concepção do homem moderno enquanto multiplicidade. Através de seus heterônimos, exprimiu diferentes facetas de seu eu, essencialmente contraditórias entre si. É este caráter múltiplo, fluído e disperso que buscamos, no decorrer deste artigo, aplicar à noção de identidade, na modernidade, e àquelas criadas nos diferentes espaços virtuais de interação.

A Internet tem atuado cada vez mais no sentido de aproximar as pessoas, fora dos domínios de tempo e espaço a que estavam anteriormente submetidas, estabelecendo novas formas de intercâmbio mediadas pelo computador. A rede, além de espelhar a caracterização das identidades forjada pela modernidade, potencializa o exercício de construção e reconstrução das mesmas, em meio a um ambiente virtual. A Internet nos fornece, portanto, um meio propício para o crescimento de múltiplas realidades e múltiplas identidades. Se na modernidade a identidade se tornou móvel, múltipla, pessoal, reflexiva e sujeita à mudança, na Internet, não só podemos melhor verificar tais características, como se alargam as possibilidades de jogar com diferentes aspectos do eu, em função das práticas de representação de personagens virtuais e das especificidades do próprio meio.

As interações face a face diferem das interações virtuais, sobretudo, com relação à presença ou ausência de elementos da comunicação não-verbal que podem emitir informações sobre a situação e sobre os que interagem. As reações sintomáticas dos sujeitos, de caráter inconsciente, podem fornecer aos demais dados importantes sobre o que podem esperar da interação ou das próprias pessoas com quem se estabelece o intercâmbio, revelando ou complementando as impressões iniciais. No âmbito da Internet, muitas

informações se perdem no processo interacional, bem como surge um ambiente propício para a manipulação de identidades e a expressão de facetas do eu e fantasias muitas vezes inibidas na vida em sociedade. Sendo o anonimato um dos elementos evidenciados no contexto da rede, onde cada pessoa é conhecida somente pelo nome que dá aos seus personagens e pela descrição que fornece dos mesmos, a Internet tornou-se um espaço de verdadeira libertação, ainda que já existam formas de controle aplicadas ao mesmo. Além disso, mesmo quando utilizados recursos como webcam, fotografias e microfones, muitos dos elementos considerados “silenciosos” e captados no contexto da interação social, perdem-se face ao recurso da técnica.

A rede tornou-se o espaço onde, mais do que representar, é possível dissimular sem as apreensões características dos encontros face a face, já que é muito mais difícil, muitas vezes impossível, saber quando os demais estão mentindo. Mais do que em qualquer outro contexto, é possível trabalhar na configuração da própria identidade, mantendo ou não proximidade com a realidade fora da rede. A Internet ocupa, portanto, um local por excelência para o exercício de construção e reconstrução do eu, em meio às interações virtuais.

BIBLIOGRAFIA

BERGER, Peter L.; LUCKMAN, Thomas. **A Construção Social da Realidade**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1985.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2001

CASTELLS, Manuel. **O Poder da Identidade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.

GERGEN, Kenneth (1991). **Technology and the Self: From the Essential to the Sublime**. In GRODIN, Debra; LINDLOF, Thomas R. **Constructing the Self in a Mediated World**. Thousand Oaks: Sage Publications, 1996.

GIDDENS, Anthony; BECK, Ulrich; LASH, Scott. **Modernização Reflexiva. Política, Tradição e Estética na Ordem Social Moderna**. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Editora UNESP, 1995.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e Identidade Pessoal**. Trad. Miguel Vale de Almeida. Oeiras: Celta Editora, 1997.

GOFFMAN, Erving. **Les Rites d' Interaction**. Paris: Les Editions de Minuit, 1974.

GOFFMAN, Erving. **Estigma: Notas Sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada**. Trad. Márcia Bandeira de Mello Leite Nunes. Rio de Janeiro: Editores Zahar, 1975.

GOFFMAN, Erving. **A Elaboração da Face**. In FIGUEIRA S. (Org.). *Psicanálise e Ciências Sociais*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1980.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Trad. Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis: Vozes, 1985.

GOFFMAN, Erving. **Os Momentos e os seus Homens**. Trad. Isabel Narciso. Lisboa: Editora Relógio D'Água, 1999.

HALL, Edward. **A Linguagem Silenciosa**. Trad. Manuela Paraíso. Lisboa: Editora Relógio D'Água, 1994.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria (1998). **Na Malha da Rede. Os Impactos Íntimos da Internet**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1994.

NUNES, Ângela; DE PAULA, Lília; FROTA, Maria; PEDRO, Rosa. **Uma Reflexão Acerca do Conceito de Identidade**. In *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, Vol. 38, Nº 4, Outubro/Dezembro, Rio de Janeiro, 1986.

RODRIGUES, Adriano Duarte. **Comunicação e Cultura: A Experiência Cultural na Era da Informação**. Lisboa: Editorial Presença, 1994.

TURKLE, Sherry. **A Vida no Ecrã: A Identidade na era da Internet**. Trad. Paulo Faria. Lisboa: Editora Relógio D'Água, 1997.