

Relacionamentos na era digital: expressão no ciberespaço

*Leonardo Antonio Marui Cosentino**

No terceiro trimestre de 2006, o IBOPE/NetRatings registrou 32,2 milhões de pessoas com acesso à Internet no Brasil. Esse número incluiu aqueles que acessaram de residências, trabalhos, escolas, *cybercafés*, bibliotecas, telecentros e locais públicos de acesso. Um ano depois, esse número cresceu 21%. No mesmo período de 2007, o total de pessoas com acesso à Internet, em qualquer ambiente, atingiu a marca de 39 milhões. Esse total contabiliza um tempo médio de navegação residencial por internauta de 23 horas e 12 minutos, posicionando o Brasil como a maior média mundial, na frente da França (19h27min), Estados Unidos (19h19min), Alemanha (18h22min) e Japão (18h21min) (Ibope, 2007).

A difusão crescente do uso da Internet tem produzido transformações notáveis no cotidiano do habitante de grandes centros urbanos. Tais mudanças no panorama atual apontam para novas demandas e desafios. Nesse contexto, a Psicologia deve acompanhar as repercussões dos adventos tecnológicos sobre o ser humano e suas relações, tanto com o meio quanto com seus pares. Assim, a integração de esforços, experiências e conhecimentos relativos à área de interface entre Psicologia e Informática pode levantar pontos pertinentes e atuais na tentativa de lidar com as exigências do cenário contemporâneo.

Relacionamentos na Era Digital (Giz Editorial), livro organizado por Ivelise Fortim e Rosa Maria Farah (2007), é um livro que estimula a reflexão sobre o ser humano inserido em um contexto abarcado pelo computador e pela Internet. O livro é constituído por uma coletânea de 47 pequenos textos produtos da colaboração de 14 autores. Com experiências e formações diversificadas, os autores são ligados ao Núcleo de Pesquisas da Psicologia em Informática (NPPI). Esse núcleo é um serviço da Clínica Psicológica “Ana Maria Poppovic”, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

* Psicólogo, doutorando do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo e colaborador do Núcleo de Pesquisas da Psicologia em Informática da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Os textos que compõem o livro foram publicados originalmente em uma coluna eletrônica denominada “Cyberpsicologia”. Essa coluna eletrônica é parte do site “Vya Estelar”, pertencente ao portal do “Universo Online”. Dentro do livro, os textos estão divididos em seis seções ou sub temas.

A primeira seção, intitulada “Amor, sexo e relacionamento na era da Internet”, versa sobre diversos assuntos envolvendo relacionamentos amorosos tendo como pano de fundo a Internet. Tais temas são paixão, sexo, voyeurismo, traição, busca por parceiros e os diferentes tipos de amor que permeiam o espaço virtual e presencial.

A segunda seção, chamada “Usos da Internet”, trata de uma ampla gama de tópicos sobre a maneira como a Internet, e a tecnologia em geral, aparece como via de expressão de características humanas; e como as relações interpessoais são afetadas pelo entrelaçamento cada vez mais intrincado da informática com o cotidiano. Vidas paralelas, comunidades virtuais, imaginação, idade de acesso ao computador e à Internet, a responsabilidade dos pais na navegação dos filhos, o anonimato como possibilidade de abertura e propiciador de comprometimento e cumplicidade, segurança e atividade *hacker*, dependência em Internet e a instrumentalidade da tecnologia são alguns dos tópicos abordados nessa seção.

A terceira, “Exposição *versus* privacidade na Internet: Orkut, *blogs*”, inicia uma reflexão sobre a quantidade e qualidade das informações que cada indivíduo coloca sobre si ou adquire do outro. Assim, tópicos como privacidade, segredos e mentiras na Internet e o *site* de relacionamentos “Orkut”, especialmente seu grande fascínio entre usuários brasileiros e seu destaque na mídia, são discutidos focando os processos que ocorrem fora da Internet. Desse modo, levantam-se aspectos menos visíveis ou pontos mais profundos sobre relacionamentos interpessoais e questões existenciais.

A quarta seção, nomeada como “Jogos eletrônicos e realidades virtuais”, descreve diferentes atmosferas propiciadas pelos jogos eletrônicos, sejam textuais ou multidimensionais. Essa seção ainda narra o ambiente conhecido como *LAN House*, onde as pessoas, sozinhas ou acompanhadas, jogam em computadores conectados em rede. Além disso, aborda o famoso programa *Second Life*, outro fenômeno que foi bastante explorado pela mídia e atraiu milhares de usuários em todo o mundo.

“A tecnologia pelo olhar do cinema”, a quinta seção, pincela algumas considerações a partir da trilogia *Matrix*, especialmente sua segunda parte, e do filme “Eu, Robô”. As considerações levantadas sobre esse tema recaem sobre a relação entre a humanidade e a tecnologia, o futuro dessa relação dinâmica e as propriedades únicas do seres humanos em comparação aos robôs.

E finalmente, a sexta seção, “Psicologia e educação na Internet”, trata brevemente das potencialidades da educação a distancia com o advento da Internet, e termina traçando um panorama geral sobre serviços oferecidos nessa, como orientação psicológica, “psicologia de revista” e atendimento psicológico *on-line*.

De maneira geral, podem ser identificadas, entre outras, três idéias principais interconectadas, sobre as quais os textos do livro se apóiam quando abordam os fenômenos humanos mediados pelo computador. A primeira refere-se à consideração da Internet, assim como qualquer outro ambiente virtual, como um “espaço psicológico”. Nesse sentido, a Internet, através do computador, seria uma extensão da mente ou do mundo intrapsíquico de seu usuário, capaz de refletir sua personalidade, gostos, atitudes e interesses (Fortim, 2006; Suler, 1999). Para Turkle (2004), assim como instrumentos musicais podem ser considerados extensões da construção mental do som, computadores podem ser extensões da construção mental do pensamento.

Contudo, mais que uma expansão do espaço privado, virtual e físico, o ciberespaço é também uma expansão do lugar público (Goby, 2003). Dessa maneira, o computador também pode ser experienciado como objeto de fronteira e passagem entre o indivíduo e o outro (Turkle, 2004), proporcionando entrada para um ambiente virtual compartilhado entre diversas pessoas. Nesses ambientes, inúmeros indivíduos podem interagir produzindo, desenvolvendo e apresentando conhecimentos, subjetividades, imagens e identidades diversas, novas ou velhas (Turkle, 1995; 1997; Wallace, 1999). Tudo isso, muito além da utilidade, funções ou tarefas específicas demandadas por esses espaços.

Assim sendo, o ciberespaço pode ser considerado um universo capaz de comportar a expressão dos pensamentos, sentimentos, emoções, sensações e fantasias daqueles que o acessam. Esse ponto leva-nos à segunda idéia central na qual o livro se baseia: a concepção da Internet como uma via de expressão humana. Isso faz dela um veículo de comunicação poderoso e abrangente, dada a primazia de seu uso como um meio pelo qual os indivíduos se mantêm conectados e manifestam suas idéias e ações (Howard et al., 2001; Putnam, 2000). Essa concepção está associada a um esforço, visível em diversos textos do livro, para destituir da Internet um valor moral inerente. Ou seja, não cabe julgar se a Internet é “boa” ou “má” em si, pois ela reflete como um espelho a imagem, passível de distorção, daqueles que a utilizam. Nessa perspectiva, evita-se uma leitura exclusivamente “romântica” ou “apocalíptica”, maniqueísta, ingênua ou utópica da Internet e do computador, focando suas análises sobre os seres humanos que fazem dela sua via de expressão.

A terceira idéia principal refere-se à qualidade das experiências vividas dentro do ciberespaço e fora dele. Muito próximo das idéias de Pierre Levy (1996;

2000), o livro freqüentemente toma o cuidado de não contrapor os termos Virtual e Real. Dessa forma, o valor das experiências mediadas pelo computador é preservado, admitido e considerado como significativo e real no rol das vivências humanas, mesmo que não presenciais.

Ainda que algumas dessas idéias centrais tenham mais de dez anos de existência, elas ainda demonstram certa robustez quando debruçadas sobre as formas atuais de expressão das dinâmicas interpessoais. Especialmente, por focar suas análises de modo mais abrangente e não apenas sobre fenômenos sociais e digitais, muitas vezes efêmeros. No entanto, *Relacionamentos na era digital* não é um livro científico e não tem como proposta a exploração teórica dessas três idéias centrais. De fato, não há forte preocupação na explicitação dos conceitos utilizados, no uso de uma linguagem precisa e uniforme e na fundamentação conceitual das reflexões apresentadas. Também não são recomendadas leituras adicionais e oferecidas referências bibliográficas completas, mesmo quando autores são citados.

Entretanto, o livro reúne orientações e esclarecimentos à comunidade em geral sobre os efeitos gerados pelo uso das tecnologias atuais. É dirigido para todos aqueles que possuem curiosidade e interesse sobre a Internet e suas potencialidades. E dentro dessa proposta, apresenta clara e facilmente os pontos abordados, remetendo-se constantemente a situações do cotidiano de forma aberta e informal.

Muitas vezes, ao utilizarmos uma ferramenta que nos parece cada vez mais comum e integrada ao nosso cotidiano, não percebemos a enorme riqueza de conteúdos que estão atrelados a ela. *Relacionamentos na era digital* lança luz sobre alguns desses conteúdos, não propondo modelos fixos ou oferecendo receitas prontas para solucionar problemas de navegação. Ao contrário, apresenta reflexões pertinentes sobre um dos adventos tecnológicos mais interessantes já construídos pela humanidade. Considerando tudo isso, este é um livro que, assim como a própria Internet, pode ser uma boa fonte de informação, curiosidade, entretenimento e reflexão.

REFERÊNCIAS

- FORTIM, I. (2006). Alice no país do espelho: o MUD – o jogo e a realidade virtual baseados em texto. *Imaginário*, v. 12, n. 12, pp. 171-194.
- GOBY, V. (2003). Physical space and cyberspace: how do they interrelate? A study of offline and online social interaction choice in Singapore. *CyberPsychology & Behavior*, v. 6, n. 6, pp. 639-644.
- HOWARD, P. E. N.; RAINIE, L. e JONES, S. (2001). Days and nights on the Internet: the impact of a diffusing technology. *American Behavioral Scientist*, n. 45, pp. 383-404.

- IBOPE (2007). *Internet brasileira já atinge 39 milhões de pessoas no país*. Recuperado em 12 de dezembro 2007 de http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=pesquisa_leitura&nivel=null&docid=BF618606E45C46F4832573A80003E59
- LEVY, P. (1996). *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34.
- LEVY, P. (2000). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- PUTNAM, R. D. (2000). *Bowling alone: the collapse and revival of American community*. Nova York: Simon and Schuster.
- SULER, J. (2005). *Psychology of cyberspace*. Recuperado em 12 de dezembro 2007 de <http://www.rider.edu/suler/psyber/psyber>
- TURKLE, S. (2004). Whither psychoanalysis in computer culture? *Psychoanalytic Psychology*, v. 21, n. 1, pp. 16–30.
- TURKLE, S. (1997). Multiple subjectivity and virtual community at the end of the freudian century. *Sociological Inquiry*, v. 67, n. 1, pp. 72-84.
- TURKLE, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. Nova York: Simon and Schuster.
- WALLACE, P. (1999). *The Psychology of the Internet*. Cambridge: University Press.