

Identidade no mundo virtual

Identity in the virtual world

Identidad en el mundo virtual

*Rael Bispo Beserra**

Resumo

Neste artigo analisa-se a influência das comunidades de relacionamentos virtuais no processo de identidade dos seus participantes. A partir da perspectiva da Psicologia Social, são abordados os processos que envolvem as metamorfoses identitárias de pessoas que utilizam comunidades virtuais de relacionamentos como meio importante para suas construções sociais e sua identidade. Trata-se, portanto, de uma pesquisa qualitativa que tem como técnica de investigação principal a história de vida. Assim, pela história de vida de “S” – usuária de comunidade virtual por 12 anos – foi possível observar e compreender melhor como uma jovem encontrou no mundo virtual fragmentos emancipatórios que lhe permitiram experimentar importantes saltos qualitativos em seu processo identitário.

Palavras-chave: *Comunidade virtual; Identidade; Metamorfose*

Abstract

This article analyzes the influence of virtual relationships communities in terms of the identity of their participants. The processes that involve the identity metamorphosis of people who use virtual relationship communities as important means for their social and identity construction, are addressed from the perspective of Social Psychology. It is, therefore, qualitative research that uses the History of life as its main investigation technique. Thus, through the Life Story of “S” - a virtual community user for 12 years - it was possible to observe and further understand how a young woman found in the virtual world emancipatory fragments that allowed her to experience important qualitative leaps in search of her identity.

Keywords: *Identity; Metamorphosis; Virtual community*

* Universidade Braz Cubas - Mogi das Cruzes/SP. E-mail: raelbispo@yahoo.com.br

Resumen

Este artículo analiza la influencia de las comunidades de relaciones virtuales en el proceso de identidad de sus participantes. Desde la perspectiva de la psicología social, se abordan los procesos que involucran las metamorfosis de identidad de las personas que utilizan comunidades virtuales de relaciones como un medio importante para sus construcciones sociales y su identidad. Por lo tanto, es una investigación cualitativa que tiene la historia de la vida como su principal técnica de investigación. Así, a través de la historia de vida de “S”, una usuaria de la comunidad virtual durante 12 años, fue posible observar y comprender mejor cómo una mujer joven encontró en el mundo virtual fragmentos emancipatorios que le permitieron experimentar importantes saltos cualitativos en su proceso de identidad.

Palabras clave: *Comunidad virtual; Identidad; Metamorfosis*

INTRODUÇÃO

Este artigo é uma síntese de uma pesquisa realizada em 2010 para o projeto que orientou uma dissertação de mestrado sobre a importância da realidade virtual nos processos identitários da pessoa. A justificativa principal surgiu a partir da observação de que muitas pessoas, principalmente jovens, despendiam muitas horas de seus dias e noites navegando em sites de comunidades virtuais em busca de relacionamentos. A aproximação com esses jovens logo evidenciou uma tendência de, progressivamente, desprestigiar os encontros presenciais, ao passo em que avançam nas experiências virtuais.

Ora, até pouco tempo, termos como “ciberespaço” e “mundo virtual” eram usados como metáforas em conversas restritas de acadêmicos visionários ou nas mentes criativas de roteiristas de ficção. Hoje, a realidade virtual tornou-se parte do cotidiano, com imensurável potencial para diferentes possibilidades reais, na medida em que o mundo virtual e a objetividade fazem parte da mesma realidade. Atualmente, além de trabalhar, as pessoas namoram via comunidades virtuais, têm experiências sexuais, superam dificuldades, sublimam energias, enfim, as possibilidades são inesgotáveis. Crescem as pesquisas sobre índices de massa virtual, dependência psicológica da internet e, cada vez mais, o mundo capitalista está avançando via ciberespaço.

Castells, um importante sociólogo contemporâneo, diz que “estão emergindo *online* novas formas de sociabilidade e novas formas de vida urbana, adaptadas ao nosso novo meio ambiente tecnológico” (2003, p. 443). Essa emergência do ciberespaço e a intensificação do virtual na vida das pessoas estão acelerando e oportunizando um novo campo para discussões sobre diversos aspectos da sociedade contemporânea. Nesse cenário, os psicólogos sociais têm o desafio de problematizar questões como: por que as pessoas estão buscando essa forma de relacionar-se? Será apenas um modismo ou uma nova ordem social? O que acontece nas relações presenciais? Como se dá a dialética – presencial e virtual – na realidade objetiva do indivíduo? Essas novas tecnologias satisfarão as necessidades de pertencimento dos indivíduos ou aumentarão ainda mais as relações sociais já fragilizadas?

MUNDOS PRESENCIAIS E VIRTUAIS

Participamos de grupos de discussão, revelamos o que não temos coragem para revelar pessoalmente, falamos de coisas “proibidas”, criamos personagens de nós mesmos que jamais ousaríamos... somos aquilo que quisermos ser... somos aquilo que fingimos ser. Reconstruímos nossa identidade do outro lado da tela (Internauta de comunidade virtual).

O virtual não é exatamente algo novo, tecnologias como o telefone e a televisão, por exemplo, já apresentam alguns aspectos de uma realidade virtual, que há muito tempo está inserida e é aceita como parte da realidade social. Sabemos que as mudanças fazem parte da história e do próprio processo de construção humana; entretanto, o que se observa é uma intensificação da virtualidade na realidade das pessoas, com implicações sociais, culturais, geográficas, políticas e psicológicas como nunca antes aconteceu.

A opção por falar em mundos presenciais e mundos virtuais aqui não se deve a uma sugestão de ruptura; pelo contrário, é para deixar claro que não é possível falar de virtual como contrário do real. Sem dúvida estamos falando de “realidades” – presencial e virtual – que se complementam; não há oposição entre essas diferentes formas de vivências. Autores como

Pierre Lévy (2011) valem-se da etimologia da palavra *virtus*, que significa potência, dizendo que “a virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (p. 15).

Existem diferentes teorias sobre a realidade virtual. Teóricos como Pierre Lévy e Jean Baudrillard, por exemplo, divergem visceralmente quando o assunto é o efeito das relações virtuais. Lévy (2011) entende a produção no ciberespaço como um elemento importante de uma sociedade em transformação, em que o virtual articula com toda a vida social, marcada pela ruptura dos limites espaço-temporal e desterritorialização. Por outro lado, Baudrillard (1997) compreende o virtual como sendo o esvaziamento do real e o fim da comunicação. As divergências continuam: para Lévy, o virtual é exercício da criatividade, uma característica da própria comunicação e da expansão do universo individual e coletivo, enquanto que, para Baudrillard, o virtual significa o fim do sentido, defendendo que a imagem desses universos se contrai e que estamos diante da fragmentação das cidades modernas ao desintegrarmos as funções sociais. Segundo este autor, ainda, o virtual é o reino da indiferença; isto é, o fim da capacidade de estabelecer diferenças.

É possível que os teóricos divirjam nisso porque o ciberespaço teria simultaneamente essa capacidade de aproximar e afastar as pessoas. Se, como diz Turkle (1997), “projetamos nos ecrãs dos computadores as nossas ficções pessoais, nas quais somos produtores, realizadores e vedetas” (p. 37), podemos, mesmo fisicamente isolados e desconectados do exterior, estabelecer relações significativas com outros utilizadores que se encontram geograficamente distantes e cujo perfil seria improvável de encontrar nas relações presenciais tradicionais.

Deste modo, o virtual e o real não constituem uma dicotomia da vida social, mas uma relação dialética, em que o virtual se aproxima e potencializa o presencial. Por isso é importante, além de superar conceitos de real e virtual como opostos, destacar a ideia de virtual como algo latente, que traduz perfeitamente realidade virtual como algo já real. A realidade virtual é, portanto, um fenômeno que evidencia a emergência de uma cultura da simulação e que questiona as ideias preconcebidas acerca do corpo, da

mente e da própria máquina, levando-nos a uma suspensão dos conceitos, até então antagônicos, de real e de virtual e à aceitação da prerrogativa de que humanidade e tecnologia são inseparáveis.

IDENTIDADE

Diante da amplitude do tema, é necessário fazer um recorte reflexivo e focar na possibilidade de uma nova configuração de identidade, a partir do indivíduo emergente do ciberespaço, e questionar: como é possível compreender o papel deste outro virtual que também sou Eu na realidade objetiva do indivíduo? Hall (1997) diz que “nossa participação na chamada internet é sustentada pela promessa de que ela nos possibilita em breve assumirmos ciberidentidades – substituindo a necessidade de algo tão complicado e fisicamente constrangedor como é a interação real” (p. 23). De fato, muitas pessoas têm optado por relacionamentos em espaços desterritorializados, potencializados pela virtualização das relações, e a principal hipótese aqui levantada é a de que essa nova forma de socialização, em que tempo e espaço assumem novos sentidos, coloca-nos diante de novas configurações para se pensar identidade. Concordam também com essa hipótese Berger e Luckmann (1997), para quem as novas formas de relações podem gerar um novo tipo de identidade, produto de uma realidade diferente da realidade objetiva já estabelecida, com mais liberdade para ser outro.

Costa (2004) faz importantes observações sobre a identidade no mundo virtual, usando como exemplo as operações bancárias ou financeiras operadas por cartão de crédito, em que a identidade é autenticada por uma senha do cartão, e, quando essa senha não é reconhecida pelo sistema, é como se você não fosse você. O autor lembra que esse é o conceito de modulação universal de Deleuze, em que a pessoa passa a ser divisível, ora é, ora não é.

Os conceitos de identidade e presença física sempre estiveram associados; com a intensificação da realidade virtual, no entanto, há a emergência de uma nova possibilidade identitária, um novo conceito: o de ser humano em rede (Boullier, 2000). Diante da diversidade de possibilidades de identidade, autores como Ciampa (1995), que discute o conceito

de identidade a partir do sintagma Identidade-Metamorfose-Emancipação, questionam concepções estáticas e essencialistas sobre identidade. Para o teórico, identidade é movimento, é metamorfose. Este conceito de identidade em movimento atende conceitualmente a proposta deste artigo, que é compreender os efeitos da realidade virtual na identidade e realidade objetiva de quem participa sistematicamente de comunidades virtuais.

Outros teóricos contemporâneos estão revisando o conceito de identidade, abandonando concepções pré-estabelecidas. Hoje é comum ouvir conceitos como: Identidades fluídas (Goffman, 2004), Modernidade Líquida (Bauman, 2005), Identidade Múltipla (Turkle, 1997), Identidades Partilhadas (Hall, 1997), entre outros. Estes conceitos ressaltam a mesma fluidez da identidade de Ciampa (1995), para quem “Identidade é Metamorfose”, é processo de permanente transformação do sujeito humano, que se dá dentro de condições materiais e históricas. A identidade assim pensada é sempre uma representação substantiva de um fazer-se verbo, é um constante transformar-se. Ainda segundo Ciampa (1995), essa identidade mutável é um processo que se dá pela articulação de vários personagens, sendo a identidade posta sob a forma de personagem. A personagem seria um momento da identidade, que possui várias possibilidades de atuação por meio dos papéis sociais atribuídos ao sujeito: mãe, filho, etc. Segundo a perspectiva do autor, é necessário ver o sujeito em uma relação, isto é, em movimento, e não individualmente ou de forma cristalizada.

O ciberespaço é habitado por identidades múltiplas e fluidas, em constante metamorfose, distribuídas em diversas realidades. É nessa condição que tanto o *avatar* como o *nickname* podem perfeitamente ser compreendidos como realidades, como fontes de autoconhecimento do Eu. Desta forma, as identidades virtuais seriam variações e exposições do mesmo Eu, conforme sugere Mininni (2008):

Desejos e crenças, necessidades e memórias, fantasias e normas me dizem, de diferentes maneiras, quem sou, e me sugerem uma forma móvel de composição daquela diversidade. Naturalmente, também a natureza fluida da identidade dos internautas não escapa à ambivalência. De fato, se de um

lado indica multiplicidade e abertura no possível, de outro evoca incoerência e impossibilidade de decidir, com risco de resvalar na irresponsabilidade (p. 206)

Retomando Ciampa (1995), ressalta-se que, para evitar o engano de pensar que a identidade sempre se coloca de forma igual, é absolutamente necessário considerar a estrutura social e o momento histórico. Partindo deste princípio, ao considerar a estrutura social do mundo contemporâneo, observamos que, graças à tecnologia da internet, existem novas estruturas sociais que são potencializadas pela desterritorialização do espaço e pela forma assíncrona que, até então, era dada como imutável. Em um passado recente, a sociedade era atrelada ao espaço físico; a pessoa tinha um endereço postal, um lugar físico. Atualmente, a pessoa habita um universo virtual, seu estatuto de consumidor localiza-se nas redes, que autenticam seu pertencimento a determinado local. Nossa identidade jurídica, muitas vezes, é definida por múltiplas redes virtuais (Boullier, 2000). É esse conceito de identidade, ligado à estrutura social e ao momento histórico, que permite falar em identidade virtual como algo a ser pensado e discutido em uma perspectiva diferente, descentralizada, sem a limitação dos territórios ou limitação do tempo.

No mundo virtual, a identidade não está, necessariamente, presa a conteúdos historicamente predicados. Na realidade virtual, o sujeito apresenta-se como representante de si mesmo, sem precisar ficar preso a papéis que lhe foram previamente predicados. É a possibilidade de revelar parte de si mesmo não contida na identidade pressuposta. Com isso, é possível pensar em não “re(a)presentar, repor o presente” indesejado e assim expressar o outro “outro” que também sou Eu; é a alterização da própria identidade. É a “metamorfose da minha identidade, na superação de minha identidade pressuposta” (Ciampa, 1995, p. 180). A realidade virtual, portanto, dada a sua possibilidade de variação, pode ser vista como mais uma forma de expressar a “invencibilidade da substância humana” (Ciampa, 1995, p. 182).

Esse movimento identitário, captado por Ciampa (1995), tem raízes antigas. Outros autores, ao descreverem suas teorias, apontaram para esse

aspecto da identidade humana. Freud, por exemplo, antevendo esta possibilidade, desempenhou, em sua teoria psicanalítica, um papel complexo no desenvolvimento histórico através da questão da natureza unitária ou múltipla da identidade, propondo uma visão descentralizada do Eu. Outros teóricos, como Jung, que trabalhou com a ideia de que o Eu é o lugar de encontro de diversos arquétipos, encorajam o indivíduo a familiarizar-se com diversas identidades e a entendê-las como manifestações desses arquétipos universais. Mais recentemente, pensadores pós-estruturalistas acreditam que os complexos encadeamentos de associações que constituem o significado para cada indivíduo não conduzem a qualquer instância final ou nuclear. Em sua leitura de Lacan, Turkle (1997) diz que:

Lacan insiste que o ego é ilusão. Com isto, ele estabelece a ponte entre a psicanálise e a tentativa pós-moderna de retratar o eu como um domínio discursivo, e não uma coisa real ou uma estrutura permanente da mente humana (...) a internet é outro elemento da cultura do computador que contribui para encararmos a identidade como multiplicidade (p. 263).

Os discursos no ciberespaço sugerem que pode-se ampliar as possibilidades do Eu em extensão tal que se permite, inclusive, recriar o Eu, conferindo-lhe uma identidade virtual sem a necessidade da realidade física ou presencial. A construção de identidade que aparece no ciberespaço pode ser compreendida como outra face exposta do Eu, outra realidade – virtual – mas igualmente real. Por isso, não cabe pensar a identidade virtual como distinta ou separada da identidade na realidade presencial; não se trata de uma dicotomia, e sim de uma dialética. Se no mundo virtual é possível ver, ouvir, sentir, influenciar e ser influenciado, como, então, não o ser no real?

CONSTRUÇÃO DO SINTAGMA IDENTIDADE-METAMORFOSE-EMANCIPAÇÃO

Neste ponto, é necessária uma revisão passo-a-passo dos processos envolvendo a construção da identidade na teoria de Ciampa (1995), visando aplicar seus pressupostos à abordagem feita aqui acerca da possibilidade da identidade virtual. O primeiro pressuposto teórico do autor é o de que

identidade é processo. Se identidade é um processo em si, o mesmo ocorre de modo ainda mais explícito na realidade virtual. No mundo virtual, o processo identitário da pessoa inicia com um nome, que não precisa ser o nome de registro, ou uma senha numérica que a identifica e, a partir daí, segue-se o processo de construção da identidade fundamentada nas interações sociais do mundo virtual. Esse pressuposto atende ao enunciado de Ciampa (1995) de que, para compreender a identidade, o primeiro passo é responder a pergunta “quem sou?”. É uma forma de o indivíduo representar o Eu. As demais informações sobre seu perfil nas comunidades virtuais constituem uma descrição do indivíduo coabitante da comunidade, uma forma de mostrar como se sente, é, ou se vê, no momento. O sujeito da pesquisa, como veremos, irá usar um *nickname* que, segundo ela, descreve quem é, mas que pode ser mudado quando achar necessário – metamorfoseando-se.

O segundo pressuposto a ser destacado na teoria de Ciampa (1995), é que não podemos falar em identidade sem falar do “outro”, visto que identidade é relacional. Ora, nas comunidades de relacionamento virtual, o principal objetivo é relacionar-se com os “outros”, encontrar alguém para interagir. A identidade é definida, então, não só a partir do que se diz de si, mas a partir do “outro” que encontra na comunidade. O perfil virtual do usuário é visto e compartilhado por outros; por isso, a importância da alteridade e da definição dada pelos outros na internet, direta ou indiretamente, é tão relevante quanto o processo de autodefinição, o qual ocorre comumente em uma comunidade virtual. Esse fragmento identitário, chamado *nickname* ou perfil, atrai ou repele o grupo com que pretende se relacionar.

O terceiro pressuposto é o de que identidade é histórica. Essa é uma característica importante das identidades virtuais, pois diz respeito à sua capacidade de se metamorfosear, ou seja, o modo como identidades virtuais são constantemente modificadas conforme o tempo e momento de seu operador. À medida em que elas são modificadas, podemos estabelecer uma relação com o tempo – passado, presente e futuro –, portanto, histórica. Nas comunidades virtuais, é possível encontrar velhos amigos e fazer novos amigos, ser confrontado, experimentar emoções, enfim, transformar e ser transformado historicamente.

Os espaços geográficos também adquiriram um novo conceito: a localização portátil, o *Global Positioning System* - GPS. Segundo Pfeiffer (2003), as pessoas têm à disposição tecnologias que garantem assegurar onde alguém está, o que procura, suas necessidades, etc. Há um constante monitoramento, em tempo real, de suas metamorfoses identitárias. *Sites* que estimulam o consumismo são os mais interessados nesse mundo virtual consentido.

O quarto e último pressuposto a ser destacado refere-se ao conceito de identidade do Eu. A identidade virtual também pode ser compreendida como uma forma de construção da representação do Eu, uma vez que o ciberespaço se constitui como um laboratório para a realização de experiências com construções e reconstruções do “Eu” (Turkle, 1997). Ao adotar um *fake* (perfil falso), acionam-se novas formas do Eu. Ninguém pode ser *fake* de si mesmo, afinal se é parte de alguém é porque representa um aspecto do seu “Eu”, portanto, não é falso, faz parte deste, diz algo sobre ele. Os *fakes* também remetem a um aspecto importante da identidade. No mundo presencial, as pessoas têm rostos, corpos, cheiros, jeitos e um nome oficial que os identifica: “João, filho de sicrano”. O nome nos identifica e com ele nos identificamos, há uma fusão entre a pessoa e seu nome. Já no mundo virtual, é o *nickname* que vai dar os primeiros dados sobre a pessoa, falando sobre sua identidade no momento, uma forma de se apresentar para a comunidade. As pessoas, muitas vezes, se aproximam umas das outras por conta de seus *nicknames*, que lhes servem como formas de comunicar, de expressar a si mesmo.

Nas comunidades virtuais, o *nickname* adquire força e potência ainda maior que seus nomes próprios, visto que é uma forma, de sua própria escolha consciente, de se identificar socialmente. Escolhe-se o *nickname* que melhor o representa ou com o qual se quer ser representado naquele momento. Ciampa (1995) pontua que “o nome não é a identidade; é uma representação dela” (p. 132), o que é importante para entender a importância do *nickname*, a representação do indivíduo. Portanto, *Fakes* e *nicknames* podem ser vistos como uma forma de romper com uma identidade pressuposta, sendo assim uma forma muito criativa de construção do Eu.

“Nas comunidades virtuais em tempo real do ciberespaço encontramos-nos no limiar entre o real e o virtual, inseguros da nossa posição, inventando-nos a nós mesmos à medida que progredimos” (Turkle, 1997, p.13). Para Sherry Turkle, doutora em Psicologia da Personalidade e professora de Sociologia do Institute of Technology em Massachusetts, as janelas que separam e organizam os aplicativos na tela de um computador tornam-se poderosas metáforas para se pensar no *self* como um “sistema múltiplo”, de forma que a vida presencial (*offline*) pode acabar tornando-se apenas mais uma janela. O Eu não seria mais o centro, a partir do qual se pode experimentar diferentes papéis em diferentes situações e em diferentes lugares. A prática de vida das janelas (no mundo virtual) seria de um Eu descentrado, que coexiste em muitos mundos e que experimenta muitos papéis ao mesmo tempo (Turkle, 1997).

A virtualidade no mundo das comunidades do ciberespaço passa a ser um modo de existência, um modo de relação desterritorializado geograficamente, mas não uma forma única e independente de existência, pois é unida em torno de especificidades concretas e com vínculos que extrapolam o espaço virtual. As relações nas comunidades virtuais perpassam o simbólico e se conectam à vida cotidiana (Castells, 2000). O sujeito virtual exprime-se através de um corpo virtual no ciberespaço, com diversas implicações subjetivas e objetivas como, por exemplo, o cibersexo, com a possibilidade de sensações organicamente experimentadas. Segundo Turkle (1997), nos MUDs (*Multiple Users Dimensions*) e em outros sítios virtuais é possível: mover, fazer, ver, ser e estar em outros lugares, com outras pessoas e objetivos; enfim, o sujeito real ancorado no mundo presencial com o seu corpo real que, em última instância, está em um aqui protegido, familiar e seguro, a despeito de quaisquer incursões virtuais que realize. É a realidade atual/real vivendo e transitando na realidade virtual.

As comunidades virtuais são locais onde as pessoas constituem e são constituídas identitariamente por meio de seus discursos e visuais descritos virtualmente (Garbin, 2001). Não se trata de ser ou não verdadeiro; as informações sobre questões de gênero, preferências sexuais, idade e cor deixam de ser o mais importante, porque identidade é uma constante metamorfose. “Toda identidade tem necessidade daquilo que lhe falta, mesmo que esse

outro que lhe falta seja um outro silenciado e inarticulado” (Hall, 2000, p.109). A identidade virtual não pode ser tratada como uma cisão ou algum tipo de esquizofrenia identitária, são realidades – presencial e virtual – que se processam dialeticamente, representando simultaneamente a mesma pessoa, com as contradições e ambivalências comuns a todos. “São múltiplas personalidades que ora se conservam, ora se sucedem; ora coexistem, ora se alternam... indicam como que modos de produção da identidade” (Ciampa, 1995, p. 156). Esta é uma nova forma de se representar, de significar. Portanto, as identidades virtuais são novas formas de metamorfoses que precisam ser discutidas pela Psicologia Social, que é, essencialmente, crítica e contextualizada. A sociedade informatizada está oportunizando, assim, um material amplo para repensarmos os conceitos de identidade e de sociabilização.

IDENTIDADE NO MUNDO VIRTUAL: A EXPERIÊNCIA DE “S”

Feitas as considerações anteriores e considerando estar superada a aparente oposição entre real e virtual, é possível analisar e compreender melhor certos aspectos da experiência humana, tanto *online* como *offline*. Como diz Judith Butler (2003), trata-se de, por meio da(s) identidade(s) que usamos na vida *online*, ser possível pensar na(s) identidade(s) da vida *offline*. Para esta análise, será utilizada a experiência de “S.” (personagem emblemática da dissertação). “S.” era, em suas palavras, “apenas uma adolescente buscando sua identidade”, quando conheceu o universo das comunidades virtuais, e diz que seu primeiro “guia” do universo virtual morava no Japão. Quando perguntada sobre sua identidade “S.” começa dizendo:

Existem duas em mim. E eu não sei exatamente qual das duas eu efetivamente sou. Qual é uma máscara, qual é a essência. E se eu pudesse escolher quem eu quero ser? A “P” (nickname) ou a “S” (nome próprio)? O que eu quero é buscar o melhor das duas e criar uma terceira. As paixões, desejos e a autoconfiança da “P” (não a arrogância, embora seja divertido) e a ética, a doçura, os sonhos, a moral e os valores da “S”. Até hoje eu nunca consegui conciliar essas duas *personas* (Beserra, 2012, p. 51).

Essa fala de “S.” nos coloca diante de questões importantes, tais como: o virtual não se opõe ao real, ao contrário, apresentam-se como realidades complementares. “S.” não consegue separar suas personagens e fala em criar “uma terceira”, justificando o conceito de mundo real e virtual como processo dialético. Ela está sendo real nas relações tradicionais, usando um nome que lhe foi atribuído e, também, quando está nas comunidades de relacionamento virtual, em que tem o nome que escolheu e pode expressar-se livremente. As pessoas têm encontrado no ciberespaço um meio para expor seus medos, angústias e anseios, e para agir, concretizar desejos, o que torna este ciberespaço um lugar de construção e reconstrução do “Eu”. Esse aspecto potencializador da realidade virtual possibilita novas aberturas para viver o “impossível” nas relações da realidade objetiva. É o que “S.” afirma:

Nos relacionamentos virtuais sou verdadeira não faço o que não tenho vontade, não converso com quem não tenho vontade, me permito ser eu mesma e mostrar exatamente quem eu sou, sem me preocupar com “o que vão pensar disso”. Se eu fizesse isso nas relações cotidianas, nenhuma sobreviveria (risos).

Em suas pretensões identitárias vivenciadas nas comunidades de relacionamentos virtuais, as pessoas sentem-se aceitas, independentemente de sua aparência, diminuem os estereótipos e estigmas característicos das comunidades presenciais. As relações virtuais permitem que as pessoas usem as “máscaras” dos desejos ou, como disse “S.” alguns anos depois de iniciar sua jornada no mundo virtual, “... em determinados momentos, eu era de fato a ‘P’ (meu *nick*), e a ‘S’ (meu nome real) era a máscara que eu vestia *pra* sociedade”. A dimensão emancipadora das comunidades virtuais permite vivenciar papéis diferentes, experimentar outros papéis sociais com maior autonomia e dar saltos emancipatórios de uma identidade pressuposta. “S.” diz ainda:

Acredito que o universo virtual não tem fronteiras, não falo apenas sobre poder falar com uma pessoa de qualquer canto do mundo, mas poder falar sobre qualquer assunto, a qualquer hora, com a profundidade que eu quiser. Sempre vou encontrar alguém interessado nas mesmas coisas que eu. Na

“vida real”, nós temos que falar de assuntos de trabalho no trabalho, de assuntos da faculdade na faculdade, e só nos momentos do tal “cafezinho” é permitido falar de qualquer outra coisa. Somos “formatados” no cotidiano a ser o que a sociedade espera naquele determinado período. Nas relações virtuais sou 100% sincera; meus valores, pensamentos, interesses e ideias. Na rede eu me permito ser eu mesma, sem máscaras. Não acrescento nada, mas claro que procuro apresentar o meu melhor.

O fato é que, se no cotidiano a pessoa é constrangida por discursos rígidos que não permitem revelar emoções sinceras, nas comunidades virtuais, atrás de um ecrã, usando um *nickname*, ela poderá contrariar discursos estigmatizantes, satisfazer a necessidade de pertencimento, romper barreiras de preconceito e experimentar novas identidades; enfim, experimentar novas metamorfoses que possibilitam alcançar fragmentos emancipatórios.

A virtualização das relações tem demonstrado, e talvez denunciado, o que a psicologia, em teoria, já verificou: todos procuram alguém para falar livremente, falar tudo a seu próprio respeito, mas não encontram *setting* ou coragem nas relações sociais face-a-face. Para a Psicologia Social, não é possível se desenvolver nesse mundo, nem encontrar plena realização, sem sentir-se compreendido por outra(s) pessoa(s), e o mundo virtual pode preencher esse vazio. As comunidades virtuais têm funcionado como opção para quem não quer permanecer refugiado nas máscaras ou se limitar aos papéis sociais pré-determinados. Por mais contraditório que pareça, a máquina (computador) pode, sim, humanizar o humano.

O que se passa no mundo virtual não acontece separado do mundo presencial; são aspectos diferentes da experiência humana, mas que possibilitam realizar saltos emancipatórios importantes. Em mais uma parte de sua fala, “S.” nos ajuda a compreender como a comunidade de relacionamento virtual atuou no processo de sua identidade. Algum tempo depois, em uma nova entrevista com ela, verificou-se algo de importância ímpar para que as experiências no mundo virtual se integrem à realidade objetiva. Ela diz:

... está acontecendo um processo novo agora... lembra que te falei das diferenças entre a “S” e a “P” e que era a “P” que tomava as rédeas da vida? que era assertiva, que sabia se posicionar, etc? Bem... No meu facebook eu não

adotei mais um *nick*. Esta lá, meu nome e sobrenome. E antes havia várias travas, como S, eu não poderia ter «opiniões polêmicas» ou lutar por alguma causa que eu acreditasse, porque ou havia alguém a me lembrar «Você é uma psicóloga, não pode pensar assim...» ou eu mesma me cobrava um posicionamento mais neutro, afinal, eu era uma psicóloga... (risos). Bem, não mais. Pela primeira vez eu estou me permitindo ser eu mesma, sem nenhum recurso, nenhuma máscara para me proteger disso (S.).

O texto é autoexplicativo; é possível perceber como “S.” encontrou na comunidade virtual formas para romper limitações, superar dificuldades, encontrar caminhos e sentir-se mais livre para mostrar-se como gostaria de se representar. Neste novo momento de sua vida, “S.” inicia falando de “um novo processo”, exatamente como um dos pressupostos teóricos adotado para compreender identidade. Essa informação é vital para nosso objetivo proposto de compreender como as comunidades de relacionamento virtual atuam no processo identitário, sob o prisma do sintagma Identidade-Metamorfose-Emancipação de Ciampa (1995). “S.” consegue assumir as rédeas de sua vida, diz que não precisa mais de P, seu *nick*, e que agora usa, em uma nova comunidade de relacionamento virtual (Facebook), o seu nome e sobrenome oficial. Tudo isso deixa evidente um salto emancipatório em sua vida, sobretudo quando afirma: “(...) pela primeira vez eu estou me permitindo ser eu mesma, sem nenhum recurso, nenhuma máscara para me proteger disso”. A pessoa se vê livre, não estando mais presa ao que os outros pensam ou falam dela, a aspectos pressupostos de sua identidade.

Ao dizer: “eu sou eu, independente do ambiente em que transito agora” (virtual ou presencial), ela demonstra, de forma inequívoca, a possibilidade de que fragmentos emancipatórios gerados no meio das comunidades de relacionamentos virtuais migrem, também, para os relacionamentos na realidade presencial. As metamorfoses sempre acontecem, seja em que realidade for e, assim, “S.”, que buscava sua identidade encontra, na potencialização da realidade virtual, autonomia para dizer “eu sou!” – identidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O importante e o bonito do mundo é isso: que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas, mas que elas vão sempre mudando. Afinam e desafinam (Rosa, 1980).

Esta discussão tem como objetivo problematizar comportamentos desperdatados pela intensificação da realidade virtual na vida das pessoas. Essas são questões que ainda dependem do tempo para serem superadas; contudo, já é possível perceber e sentir seus efeitos na vida e nas formas de interação humana. Alguns aparentes paradoxos nos desafiam, como a sensação de que, mesmo com o rompimento de muitas barreiras geográficas, culturais, de linguagem e até mesmo temporais, temos a impressão de que aumenta o distanciamento entre as pessoas e cada vez mais o ser humano se vê individualista e egocêntrico. Segundo Guareschi (2007):

Entendemos o ser humano como dialógico, relacional, que se vai constituindo a partir das relações que vai estabelecendo com os outros seres humanos. Sem perder a singularidade, pois continua sempre sendo um ser único e irrepitível, sua subjetividade é composta dos milhões de relações que ele estabelece durante sua existência (p. 56.).

A necessidade de pertencimento sempre acompanhará o ser humano. Entretanto, as formas e meios para suprir essa necessidade são modificados conforme o momento histórico da humanidade. A realidade virtual é, neste contexto, mais uma maneira de buscar acolhimento humano. O ser humano é um ser de resistência, que se inventa e se renova, e sempre buscará suprir suas necessidades, ainda que, muitas vezes, de forma contraditória. A história de “S.” mostra essa busca incessante; em sua caminhada existencial encontra acolhimento e aceitação nas comunidades de relacionamentos virtual. Em sua busca adolescente pela identidade, encontra “P.”, seu outro Eu, que, segundo ela, faz sentir-se inteira. É a “... expressão do outro “outro” que também sou Eu consiste na metamorfose da minha identidade, na superação de minha identidade pressuposta” (Ciampa, 1995, p. 180).

Encontramos na história de vida de “S.” um relato de resistência, uma pessoa que não se resigna a uma realidade e vai buscar o que acredita melhor representá-la. É na dialética presencial – virtual que se identifica: “... sou mulher, bruxa, feminista, ativista pelas causas que acredito e, também,

psicóloga”. A vida que deve ser vivida não está presa à realidade concreta, nem escondida na realidade virtual; se este mundo nos aprisiona somos capazes de buscar realizações em outras dimensões.

Está lançada a provocativa de pensar essas novas formas de socialização e reinvenções do humano que fazem parte da Psicologia. O psicólogo tem a responsabilidade de ser relevante socialmente, seu trabalho deve pressupor as transformações sociais e históricas. Bock, Furtado & Teixeira (2005) alerta para o fato de que a Psicologia deve assumir um compromisso social, estar voltada para uma intervenção crítica e transformadora de nossa condição de vida. O psicólogo precisa estar comprometido com a crítica desta realidade, ser parceiro na luta do ser humano para ser humano; em qualquer que seja a realidade, é preciso estar presente.

As potencialidades positivas da cibercultura, ainda que conduzam a novas potências do humano, em nada garantem a paz ou a felicidade. Para que nos tornemos mais humanos é preciso suscitar a vigilância, pois o homem sozinho é inumano, na mesma medida de sua humanidade (Lévy, 1999, p. 234).

REFERÊNCIAS

- Baudrillard, J. (1997). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- Bauman, Z. (2005). *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1997). *A Construção Social da Realidade*, 21. Ed. Petrópolis: Vozes.
- Beserra, R. B. (2012). *Comunidades de Relacionamento Virtual como Agentes Potencializadores de Emancipação (Dissertação de Mestrado)*. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.
- Bock, A.; Furtado, O. & Teixeira, M. (2005). *Psicologias uma introdução ao estudo da Psicologia*. São Paulo: Ed. Saraiva.
- Boullier, D. (2000). *Processeur et réseau: les nouveaux formats de l'être urbain*. In V. Sandoval (Org.), *La Ville Numérique* (pp. 171-190). Paris: Hermes.

- Butler, J. (2003). *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Castells, M. (2000). *A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura*. 3 Ed., V. 1. São Paulo: Paz e Terra.
- Castells, M. (2003) *A galáxia da Internet: Reflexão sobre a internet, os negócios e as sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Ciampa, A. C. (1995). *A estória do Severino e a história da Severina*. São Paulo: Brasiliense.
- Costa, R. (2004). Sociedade de Controle. *São Paulo em Perspectiva*, 18(1): 161-167.
- Garbin, E. M. (2001). *www.identidadesmusicaisjuvenis.com.br - um estudo de chats sobre música na internet* (Tese de Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.
- Goffman, E. (2004). *Estigma – notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Guareschi, P. (2007) Ética. In N. Strey (org.), *Psicologia Social Contemporânea*. Petrópolis: Ed. Vozes.
- Hall, S. (1997) *A identidade cultural na pós-modernidade*. 6.ed. Rio de Janeiro: DP&A.
- Hall, S. (2000) Quem Precisa de Identidade? In: SILVA, T. T. (org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis/RJ: Vozes.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.
- Lévy, P. (2011). *O que é Virtual?* São Paulo: Ed. 34.
- Mininni, G. (2008). *Psicologia Cultural da mídia*. São Paulo: Edições SEESCSP.
- Pfeiffer, E. (2003). Technology review. *Folha de São Paulo - Folha Informática*, 22 out. 2003.
- Rosa, J. G. (1980). *Grande Sertão: veredas*. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, Ed. 14.
- Turkle, S. (1997). *A Vida No Ecrã*. Lisboa: Relógio D'Água.

Recebido em 09/07/2018

Aceito em 29/09/2019