

# Identidade e interacção social em comunicação mediada por computador\*

Bruno Gonçalo de Oliveira Júlio  
Universidade Nova de Lisboa

## Índice

1	Introdução . . . . .	2
1.1	O ponto de vista Derridiano . . . . .	2
2	O impacto social da CMC . . . . .	4
2.1	E-mail, um caso especial . . . . .	5
2.2	Palavras que constroem mundos . . . . .	6
3	A identidade nas redes . . . . .	8
3.1	O Pós-modernismo na (des)construção da identidade . . . . .	9
3.2	Construções narrativas da identidade . . . . .	10
3.3	A influência dos interfaces gráficos na mutação das identidades . . . . .	11
3.4	Do Eu saturado ao Eu múltiplo . . . . .	12
4	Conclusão . . . . .	14
4.1	Identities em crise . . . . .	15
5	Bibliografia . . . . .	17

---

\*Trabalho realizado no âmbito do Mestrado em Ciências da Comunicação – Audiovisual, Multimédia e Interação, 2005.

## 1 Introdução

Os meios de Comunicação Mediada por Computador (CMC) são um paradoxo, e têm vindo a revolucionar a forma como comunicamos na Web e até como interagimos socialmente. Muitos são os autores que têm vindo a estudar estes fenómenos que vêm das mais variadas áreas, desde a Filosofia, à Sociologia, passando pela Literatura, Estudos dos Media e Teoria de Jogos.

Vamos centrar a nossa atenção em formas de comunicação textual na Internet como o **e-mail**, os **chat's** (Internet Relay Chat), os **MUDs** e **fóruns**. **Fóruns** estes que são a forma de interacção social mais próximos das BBSs que foram muito populares entre fins dos anos 70 até aos anos 90, sendo precursores do que é hoje a Internet<sup>1</sup>. O **e-mail** é uma forma de comunicação de um para um ou de um para muitos, e é o equivalente digital da correspondência postal<sup>2</sup> como afirma Diane F. Witmer. Já os sistemas de **Chat**, são um equivalente a uma conversaçãofrente-a-frente entre duas ou mais pessoas no espaço da Internet. Os MUDs e outros jogos, são outro produto do ciberespaço que “deformam” a identidade dos jogadores, impondo-lhes o desempenho de um papel de um personagem do jogo.

Esta pesquisa andou em torno da problemática da Identidade e Interacção social na Internet estudada de um ponto de vista textual, até se quiserem de um ponto de vista literário. Estas duas questões que são muitas das vezes a causa e o efeito de si próprias, são objectivo de estudo de muitos autores.

### 1.1 O ponto de vista Derridiano

Derrida afirmou na sua comunicação ao *Congrés International des Sociétés de Philosophie de Langue Française*, em 1971, que a linguagem falada deve respeitar algumas características para que

<sup>1</sup>in “*Bulletin board system*”

<sup>2</sup>in “*Risky Business: Why People Feel Safe in Sexually Explicit On-Line Communication*”

assim possa ser classificada, ou seja, deve permitir o reconhecimento e a repetição através de variações empíricas do tom da voz, ou de um acento. Mas mais do que isso deve reconhecer a identidade, a fonte, ou quem está a falar nesse dado momento, e é a sua ligação ou dissociação ao signo fónico que o vai tornar num grafema! (Derrida: 415, 1971), ora, os mundos mediados por computador vão trazer à linguagem uma fraca credibilidade no que respeita à identificação da sua fonte, abrindo aqui espaço para o aparecimento de Identidades mutáveis, falsas, dispersas pelo ciberespaço. Sherry Turkle, apoia-se ainda na visão Derridiana de que a escrita é construída não só pelo autor mas também pela audiência, e que o que está ausente do texto é tão significativo como o que nele está presente, (Turkle: 24, 1997). Deste ponto de vista leva-nos a afirmar que o significado de um texto pode ser construído pelas palavras antónimas - com um significado diferente - surgindo aqui mais uma forma de fuga à responsabilidade e o surgimento de novas interpretações do que é escrito, e isso verifica-se especialmente nos MUDs e comunidades *online*. As palavras podem ter vários significados ou interpretações diferentes, dando lugar ao surgimento de novas identidades de quem as produz.

O parágrafo anterior representa para esta pesquisa o pontapé de saída, para atingir os nossos objectivos, é exactamente porque no Ciberespaço, e mais concretamente nos CMC, a fonte não está presente, que acabam por surgir deformações na comunicação, tendências para assumir papéis diferentes, ou ainda para a construção de identidades alternativas. Tudo isto filtrado e tornado possível por e-mails, conversas de chats, fóruns, MUDs ou Comunidades virtuais.

Haverá lugar nesta pesquisa também ao tema dos Jogos na forma de MUDs, onde os papéis que os utilizadores assumem são ainda mais estruturados e profundos do que em noutras formas de CMC baseadas no diálogo, exigindo uma maior imersão da parte do utilizador.

## 2 O impacto social da CMC

Howard Rheingold apresenta-nos em *A Comunidade Virtual* uma visão sucinta das implicações sociais dos novos meios de comunicação mediada por computador. Por exemplo no IRC, a rapidez de raciocínio é tão necessária como numa conversa frente-a-frente, a velocidade de resposta é um factor essencial neste meio textual. Existe um sentido de intimidade que se conquista com o uso de CMC entre utilizadores, a essa característica não está alheio o facto de que a CMC vive do imediatismo na resposta, na construção de diálogos e mundos virtuais, como afirmam Charles Moran e Gail E. Hawisher, num artigo com o título *The rhetorics and languages of electronic mail*, publicado no livro *Page to Screen: "the author of an e-mail message seems to require a quick response. . . . and a response – any response – is generally interpreted as a success while silence means failure."* (89, 1998). Esta imediaticidade na comunicação em CMC cria um sentido de intimidade que é diferente daquele que esperaríamos de uma relação *offline*, e não por acaso, especialistas em Usabilidade, como Jakob Nielsen, indicam esta regra como uma das principais para a criação de utilizadores regulares de um site.

A inexistência inicial de contexto social e a sua subsequente reconstrução constituem um factor decisivo para a diferenciação do IRC, este meio não possui memória colectiva, cada conversa é iniciada do nada, "*não existindo expressões sociais, tom de voz, linguagem corporal, vestuário, ambiente físico comum ou quaisquer outras percepções contextuais indicadoras da presença física dos participantes num grupo social, os entusiastas da IRC servem-se de palavras para reconstruírem o contexto à sua imagem*" (Rheingold: 200, 1996). Howard Rheingold acrescenta ainda que o IRC representa um dos meios mais básicos de comunicação uma vez que faz desaparecer a maior parte da teia de definições mediadas socialmente e que interferem numa conversa dita normal, onde se enquadram os significados sociais das palavras e atitudes. Os participantes não se entrevêm, e muito me-

nos as suas identidades são evidentes. As formas de CMC baseadas apenas no diálogo, como o IRC, não possuem uma memória colectiva de uma BBS ou de um MUD, isto significa que o espaço virtual criado ao longo dessa conversa acontece no computador de cada um dos intervenientes e não num computador/servidor ao qual acedem regularmente os jogadores de um MUD, por exemplo. Segundo Rheingold, os sistemas de diálogo em que um utilizador envia uma mensagem escrita para outro computador com o mesmo sistema, datam da altura dos primeiros sistemas de *time-sharing* dos anos 60, e neste aspecto representam talvez a forma mais antiga de CMC, antes mesmo do e-mail.

## 2.1 E-mail, um caso especial

O e-mail distingue-se de todas as outras formas de CMC, por ter uma capacidade de armazenamento de mensagens escritas numa caixa postal electrónica privada que é consultada conforme a disponibilidade do receptor da mensagem, não exigindo a presença simultânea dos utilizadores. No entanto outros investigadores já associam ao e-mail uma forte capacidade de emprestar ao utilizador várias entidades diferentes, Danah Boyd<sup>3</sup> do MIT Media Lab desenvolveu na sua tese de mestrado uma ferramenta que traduz em gráficos coloridos a presença de grupos sociais e de buracos entre os mesmos grupos. Através da utilização de diferentes endereços de e-mail, ou até seleccionando os destinatários das mensagens, a partir do mesmo endereço conforme os temas, um utilizador revela para diferentes destinatários uma faceta diferente da sua identidade. (ver figura 1).

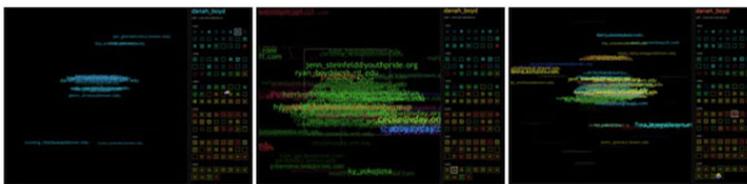
O assumir de embustes, como por exemplo diferentes sexos, fazem parte de questões sociais mais profundas que a tecnologia apenas veio dar hipótese de ser visível, afirma Rheingold, e enquanto nos MUDs as identidades artificiais são pouco estáveis no IRC é ao contrário, aqui a identidade *online* é quase um prolonga-

<sup>3</sup><http://smg.media.mit.edu/projects/SocialNetworkFragments/>

mento da nossa identidade real recorrendo apenas a pseudónimos. (Rheingold: 219, 1996).

“... *without powerful social cues we become more social: that is, we do not become anti-social, but become hyper-social.*” (Moran e Hawisher: 91, 1998).

**Figura 1**



Projecto *Social Network Fragments* de Danah Boyd  
<<http://smg.media.mit.edu/projects/SocialNetworkFragments/>>

## 2.2 Palavras que constroem mundos

O assumir de outras identidades no ciberespaço, é um acto inevitável e inconsciente ao qual os utilizadores não podem escapar. Um certo tipo de imersão no texto que lemos, mesmo em suporte papel, é sempre verificado, e em todas as formas de literatura desde a Antiguidade o autor se dirigiu ao leitor colocando-lhe questões sem que fosse necessária uma resposta, uma vez que o meio o não permitia, mas que levavam o leitor a assumir por instantes um papel que não é o dele. Esse exemplo surge hoje em dia no Cinema e nos Jogos mas também para a credibilidade *online*, a imersão ou participação activa, são características primordiais para a credibilidade *online*. Jill Walker faz-nos uma exposição clara destas ideias, e acrescenta ainda que ao contrário dos media tradicionais, no ciberespaço espera-se que o utilizador realmente responda quando no texto electrónico se lhe depara uma questão colocada a ele próprio, como a própria exemplifica “*In*

*hypertexts, games and certain other electronic texts, an apostrophe to the reader can and often does require a response*”, (Walker: 35/38, 2000). Dizia Howard Rheingold a propósito da necessidade de construir um mundo/contexto de raiz que “*os entusiastas do IRC servem-se de palavras para reconstruírem o contexto à sua imagem*”, sempre que iniciam um novo diálogo.

Nos MUDs tal como noutras formas de CMC existem convenções tipográficas, as mais conhecidas são os *emoticons*, ou *emoções* transmitidas por *ícones*, ícones esses formados por caracteres que substituem as expressões faciais ou gestos físicos. A importância das expressões faciais numa conversa cara-a-cara é de veras importante para a percepção de emoções e estados de espírito.

Num capítulo sobre as “*linguagens do e-mail*”, Moran e Hawisher (1998), descrevem a origem das novas convenções tipográficas e linguagens nas CMC, como fruto da influência da tecnologia sobre a linguagem, que vem desde o aparecimento do telégrafo nos tempos modernos: “*With the invention of the telegraph came a telegraphic style. . . . the difference between speech and the written language is a function of technology. . . . Perhaps the technology of e-mail, moving language from the page to screen and making it digital, has changed the language that it bears and conveys*” (Moran e Hawisher: 93, 1998).

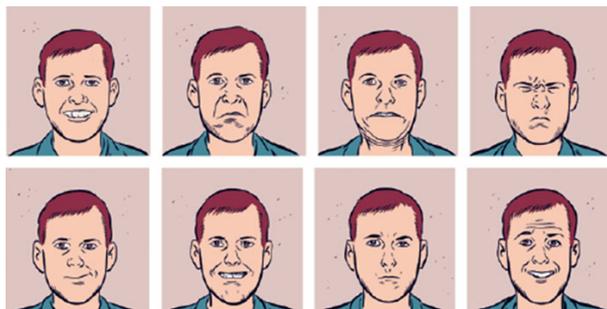
Sherry Turkle sobre este assunto acrescenta ainda que o uso de “*expletivos onomatopéicos e uma atitude descontraída em relação às frases incompletas e aos erros tipográficos sugerem que a nova escrita se situa algures entre a comunicação tradicional escrita e oral*”. (Turkle: 271, 1997). O caso dos MUDs é ainda paradigmático pelo facto de cada jogador poder desencadear no seu mundo construído, episódios dramáticos que fazem progredir a acção, jogar nos MUDs é assim “*simultaneamente parecido e diferente de ler um livro ou ver televisão. Tal como na leitura, há texto, mas nos MUDs este é construído em tempo real, e nós tornamo-nos co-autores da história*”. (Turkle: 272, 1997).

Num artigo de Malcom Gladwell editado na revista *The New*

*Yorker*, chamado *The Naked Face* é demonstrada a importância de se reconhecer as expressões faciais num diálogo. M. Gladwell refere um estudo levado a cabo com profissionais da área da justiça, policias e guardas alfandegários, aos quais era pedido que tentassem adivinhar pelas expressões de pessoas em videos, quem estava a mentir ou não. Alguns profissionais mais experientes tiveram taxas de sucesso surpreendentes, fruto do seu trabalho de anos em interrogatórios e patrulhas policiais. (ver figura 2).

### 3 A identidade nas redes

Figura 2



*The Naked Face-*

[http://www.gladwell.com/2002/2002\\_08\\_05\\_a\\_face.htm](http://www.gladwell.com/2002/2002_08_05_a_face.htm)

*“Há 15 anos as pessoas estavam ainda a habituar-se à ideia de que os computadores podiam projectar e expandir o intelecto do utilizador. Hoje em dia, as pessoas começam a aceitar a noção de que os computadores podem expandir a presença física dum indivíduo.”* (Turkle: 29, 1997). Quando Vannevar Bush publicou o artigo *“As We May Think”*, estava longe de adivinhar que a sua ideia de hipertexto como extensão da nossa memória, no armazenamento de informação, viria a tornar-se, ainda mais com o advento das redes, numa extensão da nossa própria identidade.

O “Eu” passa a ser fragmentado, seja numa perspectiva do “Eu Saturado”, definida por Howard Rheingold, ou numa perspectiva do “Eu Múltiplo”, sob um ponto de vista Pós-Moderno<sup>4</sup>.

### 3.1 O Pós-modernismo na (des)construção da identidade

A autora Sherry Turkle, apresenta-nos em “*A vida no ecrã*”, uma perspectiva do pós-modernismo como matriz que define a actual situação das identidades no ciberespaço. Fruto da forte influência do trabalho de intelectuais franceses como Lacan, Guattari, Deleuze ou Foucault, e do seu trabalho na área da psicanálise, Turkle afirma que os teóricos hoje em dia já não vêem o “Eu” unitário, mas sim plural e fragmentado, no ciberespaço o Eu é múltiplo, fluído e constituído em interacção com uma rede de máquinas. O Eu é formado e constantemente transformado pela linguagem, à medida que o utilizador produz um tipo de literatura, e como afirma a autora “*a compreensão resulta da navegação aleatória pelos mundos mediados por computador, mais do que da análise e interpretação*”. (Turkle: 22, 1997). Nos mundos mediados por computador encontram-se personagens que nos fazem estabelecer uma nova relação com a nossa identidade. Também Moran e Hawisher (1998), seguem um pouco a ideia de Turkle, na associação ao Pós-modernismo, das principais características da CMC, eles afirmam, referindo-se ao e-mail: “*Perhaps e-mail fosters a new kind of relationship here, with overtones of the postmodern-uncommitted intimacy*”. (90, 1998).

O conceito do Eu pós-moderno deriva de ideias dos intelectuais franceses, que referimos à pouco, e caracterizam-se por termos como: descentrado, fluído, não-linear e opaco, as suas ideias pós-modernistas chocam com as do movimento modernista caracterizado por ideais como: lógico, hiérarquico, linear e profundo. Através das experiências com computadores as pessoas atingem uma certa compreensão do pós-modernismo e reconhe-

<sup>4</sup><<http://en.wikipedia.org/wiki/Post-modernism>>

cem a sua utilidade para retratar certos aspectos da sua própria experiência tanto *online* como *offline*, por outras palavras, “*estamos a passar de uma cultura modernista do cálculo para uma cultura pós-modernista da simulação*”. (Turkle: 28, 1997).

Turkle baseou grande parte do seu estudo, na análise através de entrevistas, dos comportamentos das pessoas quando assumiam diferentes papéis nos MUDs,<sup>5</sup> jogos que exigem o desempenho de papéis da parte dos utilizadores com mundos que se vão construindo por palavras, tal como na WELL,<sup>6</sup> uma das comunidades *online* mais antigas da Internet. Os MUDs são lugares onde o Eu é múltiplo e contruído pela linguagem, e onde as pessoas e as máquinas mantêm uma nova relação entre si.

### 3.2 Construções narrativas da identidade

O próprio texto tem uma forma de funcionamento mecânico que permite a liberdade das identidades. Maria Augusta Babo afirma na sua comunicação ao congresso da Sopcom em 2001 que “*a identidade textual é consequência da capacidade que tem o texto de se desprender do seu contexto, do seu autor, da leitura e interpretação que lhe são contemporâneas*”, isto de um ponto de vista puramente semiótico mas que acaba por se aplicar nos meios da CMC.

Tratando os textos *online* como uma forma de literatura na qual o leitor participa, Jill Walker fala-nos do exemplo dos jogos, no qual podemos incluir os MUDs, para afirmar que a identidade é por vezes puxada aos limites sendo mais explícito nesses mesmos jogos onde se controla mais o protagonista do jogo, mas onde a diferença entre “jogar” e “ser” é muito vaga. Deixarmo-nos por momentos ser alguém diferente, faz parte de uma vontade de suspender aquilo em que acreditamos<sup>7</sup> na vida real.

<sup>5</sup><http://en.wikipedia.org/wiki/MUD>

<sup>6</sup><http://en.wikipedia.org/wiki/WELL>

<sup>7</sup>No texto original Jill Walker, utiliza a expressão: “*The willing suspension of disbelief*”.

Jogar significa suspender por momentos o nosso próprio ser, e essa é a razão do sucesso de um jogo, mais do que a simulação de outro mundo que ainda é bastante fraca nos jogos actuais, considera a autora. Mais do que uma Realidade Virtual tal como a conhecemos é uma realidade construída nas nossas mentes. Podemos considerar esta participação quase que forçada, pois entramos na narrativa de forma involuntária ao ler um texto que se nos dirige. (Walker: 44/45, 2000). Em textos electrónicos, que não jogos, é impossível fugirmos ao chamamento, bastando para isso clicar num botão em resposta a uma pergunta que assumimos de imediato o papel a nós destinado. Para finalizar este capítulo transcrevemos uma frase em que Jill Walker cita Sue Thomas, uma conceituada romancista e directora do *trAce Online Writing Centre*: “*Working with a machine the operator becomes most efficient when she stops thinking about what she’s doing, and begins to operate in a semi-automatic mode*”, (Walker. 48, 2000), esta afirmação representa um pouco o processo de imersão, de que falámos anteriormente, e a que estão sujeitos hoje em dia os utilizadores das CMC.

### **3.3 A influência dos interfaces gráficos na mutação das identidades**

A “opacidade” que os sistemas GUI<sup>8</sup> vieram trazer à experiência interactiva, é outra das características abordadas por Sherry Turkle, hoje em dia um utilizador já não tem que conhecer o raciocínio lógico e o cálculo base da máquina para poder interagir, pois os interfaces gráficos permitem a tal opacidade e distanciamento necessários ao utilizador, para que este se concentre apenas e só no lado social da interacção. Para o desenvolvimento destes interfaces gráficos, contribuiu em grande parte o trabalho de Jeff Raskin que liderou a equipa responsável pelo primeiro Macintosh em 1984, e já na altura a sua maior preocupação era a de ofe-

---

<sup>8</sup> GUI – *Graphical User Interface* – uma forma de interagir com um computador que utiliza gráficos em vez de texto.

recer ao público um computador fácil de usar, “o Mac parecia perfeito, acabado. Para instalar um programa na minha máquina DOS, tinha que andar a remexer lá dentro. Notava-se que não era perfeita. No Mac, o sistema mandava-me ficar à superfície” (Turkle: 33, 1997) . À medida que a capacidade de processamento dos computadores ia aumentando, tornava-se possível usar essa capacidade para construir interfaces gráficas recheados de ícones, que escondiam do utilizador a programação base do computador. Jeff Raskin em entrevista revela-nos as suas intenções no início dos anos 80: “*Well, I’ve been thinking about something I call Macintosh. It would give all the power of the computer, but with greater ease of use*”. Estes interfaces gráficos opacos apoiavam-se na metáfora de secretária e na escrita, estabelecendo um paralelo com a experiência real de trabalho em escritório e no diálogo respectivamente, e representando mais do que uma simples evolução técnica, estes interfaces modelaram uma forma de compreensão em que a melhor forma de conhecer um computador é interagindo com ele, tal como acontece quando queremos conhecer uma pessoa (Turkle: 32, 1997).

### **3.4 Do Eu saturado ao Eu múltiplo**

Os mundos sociais estáveis modernos, característicos duma América dos anos 50, entraram em colapso. Nos nossos dias, a saúde ou o bem-estar são descritos em termos de fluidez, mais do que em termos de estabilidade. O que interessa hoje em dia é a capacidade de mudança, de adaptação a novas tarefas, novos empregos, novas perspectivas de carreira, novos papéis atribuídos a cada um dos sexos, novas tecnologias.

Sherry Turkle, observou nas suas entrevistas a presença de um Eu fluido diferente do Eu múltiplo, o Eu saturado. Turkle fala de alguém que escreveu que ao participarmos em painéis de notícias electrónicos expondo as muitas facetas do nosso carácter começamos a assemelharmo-nos a uma pequena cadeia de lojas, e como em qualquer organização, temos dentro de nós o sovina, o vi-

sionário, o sedutor, o fundamentalista ou a criança rebelde, estas várias facetas acabam por se sobrepor umas às outras conforme as situações, num jogo de forças, acabando por colonizar na mente de outros utilizadores as diferentes facetas de nós próprios. Turkle cita ainda o psicólogo social Keneth Gergen e Howard Rheingold para explicar a ideia de saturação do Eu. Este último apresentou num tópico de discussão da WELL o conceito de Eu saturado formulado por Gergen, em que “*as novas tecnologias da comunicação nos levaram a colonizar os cérebros uns dos outros*”, além disso “*Somos personalidades múltiplas e incluímos-nos uns aos outros.*” (Turkle: 383/385, 1997). E de facto Rheingold no seu livro, *A Comunidade Virtual*, conta-nos que ao entrar pela primeira vez no quartel-general da WELL para conhecer Matthew McClure, o seu director, exclamou “*Isto parece uma mente colectiva!*” (Rheingold: 141, 1996), abrindo espaço para uma analogia com a ideia de mente constituída ao mesmo tempo por milhares de pessoas.

Sherry Turkle cita Robert Jay Lifton quando este afirma que “*a velha noção unitária já não é viável, dado que a cultura tradicional entrou em colapso*” (Turkle: 384, 1997) e como resposta a este facto apresenta **3** hipóteses: a **primeira** consiste na insistência dogmática na unidade - que representa uma batalha perdida -, a **segunda** é um regresso a sistemas de crença religiosa fundamentalista como forma de impor uma união - e desde o 11 de Setembro temos assistido a manifestações desses fundamentalismos -, e a **terceira** consiste em aceitarmos a ideia de um Eu simplesmente fragmentado. Mas Lifton afirma que esta última poria em risco os valores morais e uma forma interior sustentável, assim a única saída será baseada em transformações fluidas, assentes na coerência e numa perspectiva moral. (Turkle: 385, 1997).

A chave para a nossa sobrevivência numa sociedade contemporânea, é sermos ao mesmo tempo múltiplos e coerentes. Os sites pessoais que hoje em dia proliferam na Web, são um exemplo claro da nossa multiplicidade de identidades, ou melhor da nossa coerência dentro da multiplicidade de referências que constroem a

nossa identidade, são também o reflexo do indivíduo como um nó numa rede de informação na sociedade em geral, assim assumimos personalidades cada vez mais flexíveis, estabelecemos links de identidade.

A possibilidade de assumir múltiplas identidades oferece às pessoas, dependendo dos seus perfil e historial psicológicos, “*sensações diversas de desconforto na fragmentação da sua identidade,*

*sensações de alívio, possibilidades de autodescoberta ou até de autotransformação*” (Turkle: 388, 1997). O contrário de ter identidades múltiplas, - e aqui a autora denota o seu *background* na área da psicologia e psicanálise associando as **identidades** a manifestações de **personalidades**, - seria um indivíduo que viveria numa sociedade rígida fortemente hierarquizada e com papéis bem definidos, censurando todas as outras identidades/personalidades que possui, logo não tendo acesso às mesmas.

“*As identidades virtuais são objectos-propiciadores-do-pensamento*” (Turkle: 388, 1997), afirma Turkle a dada altura, tal como os sonhos analisados por Freud e os lapsos de linguagem numa perspectiva Derridiana, introduziram nas pessoas ideias sobre as outras identidades que possuem.

#### 4 Conclusão

Apresentamos aqui uma tentativa de classificação das várias formas de CMC abordadas pelos autores, conforme o seu impacto social (ver quadro 1) nos utilizadores, classificação esta que requiere mais e aprofundados estudos.

Numa análise rápida poderíamos afirmar que o e-mail tem um baixo impacto social uma vez que não vive tanto da imediaticidade das respostas, enquanto o IRC, os MUDs e as BBSs têm um alto impacto social, uma vez que cada um destes três últimos vivem muito mais da interacção imediata, que importam para esse impacto.

Quadro 1

	e-mail	IRC	MUD	Com. Virtuais*
Presença Simultânea	Não	Sim	Não	Não
Memória colectiva	Sim	Não	Sim	Sim
Identidades variadas	Sim	Sim	Sim	Sim

\* BBSs, WELL, etc.

No entanto é necessário aprofundar esta classificação, uma vez que o IRC não possui memória colectiva, e essa é muito importante para a construção progressiva de cibermundos e das suas personagens. O MUD pelas suas características de *role-playing* é onde os utilizadores assumem aspectos da sua identidade mais complexos como extensões da sua identidade, será talvez a forma de CMC com maior impacto social, e como afirma Jill Walker, desempenhar um papel em jogos corresponde à construção narrativa de personagens. (Walker: 39, 2000). Assim proporíamos por, ordem decrescente: os MUDs ou outros jogos que exijam o *role-play*; as BBSs a WELL ou comunidades virtuais; e por fim o IRC ou outros programas de *chat* e o e-mail em circunstâncias semelhantes de impacto social na interacção.

Parece-nos que com os estudos na área da psicanálise de Sherry Turkle e a visão da construção narrativa de identidades de Jill Walker, os utilizadores andam todos a fazer psicanálise involuntariamente, assumindo papéis os quais não procuravam de todo, mas a CMC está aí para ficar e as pessoas estão agora a começar a reflectir sobre o impacto destas formas de comunicação nas suas vidas.

#### 4.1 Identidades em crise

Desde as crianças que sonham com os super-heróis da TV até ao cientista que trabalha em Inteligência Artificial ou em robótica,

todos nós sonhamos de qualquer forma em melhorar as capacidades do nosso corpo, em tornarmo-nos um pouco *cyborgs* para além do que já é tecnicamente possível. As fronteiras entre o real e o virtual têm vindo a reduzir drasticamente, desde que começámos a experimentar sensações de imersão e multiplicidade de identidades cada vez mais profundos, primeiro em mundos virtuais construídos na nossa mente, depois em Realidade Virtual.

Fica por resolver ainda a maior questão técnica relativa ao nosso corpo, os mundos estão lá construídos em palavras ou em interfaces gráficos, à nossa espera. Norbert Wiener em *God and Golem*, e citado por Sherry Turkle, afirma: “*Esta é uma ideia com a qual já antes brinquei – a de que é conceptualmente possível um ser humano ser enviado através de um fio telegráfico*” (Turkle: 396, 1997), Wiener deixa em aberto a possibilidade de num futuro próximo, o nosso corpo comece a ter um papel importante na construção de cibermundos.

As comunidades virtuais são assim o terreno de pesquisa e experimentação para pensar acerca da identidade humana em geral na era da Internet, no fundo é disso que se trata, do Homem colocado perante os seus limites e repensando a sua evolução, neste contexto a Internet torna-se um espaço para descobrir o significado experiencial de uma cultura simulada, que se adivinha ainda mais desenvolvida em torno da Realidade Virtual. As visões futuristas de filmes como *Matrix* dos irmãos Andy e Larry Wachowski ou *Existenz* de David Cronenberg não andarão longe de um futuro possível que será muito mais exigente com as pessoas do ponto de vista da utilização de múltiplas identidades e sua fluidez.

Afirma Sherry Turkle que “*Não temos que rejeitar a vida no ecrã, mas também não temos que tratá-la como uma vida alternativa. Podemos usá-la como espaço de crescimento*” (Turkle: 394, 1997), e para já parece-nos ser um conselho sensato, assim depende de nós aprendermos a aceitar a multiplicidade de identidades e aprendermos a lidar cada vez melhor com as nossas vidas virtuais e reais.

## 5 Bibliografia

BABO, Maria Augusta. *Entre Semiótica e Hermenêutica: o estatuto do texto*. Universidade Nova de Lisboa. 2001.

DERRIDA, J. “Assinatura Acontecimento Contexto”, *Comunicação ao Congrès International des Sociétés de Philosophie de Langue Française*. Montréal, Agosto de 1971.

WALKER, Jill. “Do You Think You’re Part of This?” in “*Cyber-text Yearbook 2000*”, Eskelinen, Markku e Koskimaa, Raine (editores). Research Centre for Contemporary Culture.

TURKLE, Sherry. “*A Vida no Ecrã, A Identidade na Era da Internet*”. Relógio d’Água Editores. Lisboa. 1997.

WIENER, Norbert. “*God and Golem, Inc. A Comment on a Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion*”. The MIT Press. Massachusetts

RHEINGOLD, Howard. “*A Comunidade Virtual*”. Gradiva, Lisboa. 1996

MORAN, Charles e Hawisher, Gail E. “The rethorics and languages of electronic mail” in “*Page to Sreen*”. Snyder, Ilana (editora). Editora Routledge. Nova Iorque. 1998.

### Bibliografia Online

Interview with Jef Raskin. <<http://library.stanford.edu/mac/primary/interviews/raskin/trans.html>>, Fevereiro 2005

WITMER, Diane F. “*Risky Business: Why People Feel Safe in Sexually Explicit On-Line Communication*”. <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/witmer2.html>>, Dezembro, 2004

BOYD, Danah. *Social Network Fragments*. <<http://smg.media.mit.edu/projects/SocialNetworkFragments/>> Março de 2005.

GLADWELL, Malcolm. *The Naked Face*. <[http://www.gladwell.com/2002/2002\\_08\\_05\\_a\\_face.htm](http://www.gladwell.com/2002/2002_08_05_a_face.htm)> Janeiro de 2005