

# “Mentiras sinceras me interessam”

A construção de representações, identidades e vínculos sociais na comunicação mediada pelo computador

Juciano de Sousa Lacerda\*

## Índice

1 Sobre o Virtual	2
2 Identidades e vínculos sociais	4
3 A comunicação pelo computador: mediação digital	6
4 Palavras finais	16
5 Referências bibliográficas	17

## Resumo

As experiências de comunicação *on line* têm levantado questões sobre os limites entre a realidade e a virtualidade das representações, identidades e vínculos criados pelos indivíduos na Internet. O que nos interessa tratar é que o limite entre real e *virtual* não pode ser observado sob a perspectiva maniqueísta de verdadeiro e falso. Em se tratando da comunicação mediada pelo digital, os novos ambientes comunicacionais

(*MUDs, IRC, Chat, e-mail, etc.*), proporcionam a criação, por parte dos participantes das interações, de simulações, representações, fantasias e jogos capazes de romper com essa barreira entre real e virtual. Compreender os modos de reconhecimento e apropriação das especificidades das novas tecnologias digitais e o seu papel na produção de vínculos sociais entre os usuários se constitui como caminho para nos afastar do risco do reducionismo.

## Introdução

O título proposto acima em se tratando que vamos falar de *comunicação mediada pelo computador* é, ao mesmo tempo, provocativo e preconceituoso. Preconceituoso, porque pode dar a entender, de antemão, que classificamos as interações entre pessoas via computador como não-verdades. Prefiro ficar no aspecto provocativo do termo que, para mim, tende para a complexidade das práticas humanas, que sempre buscam criar simulações, representações, fantasias, jogos, pondo em questão a ‘dura realidade’ e, ao mesmo tempo, querendo recriá-la. Dizem que uma mentira contada mil vezes e com convicção transforma-se numa verdade. Se isto é fato ou não, o que nos interessa é que

---

\*Mestre em Ciências da Comunicação pela Unisinos, Doutorando pelo PPGCom da Unisinos, jornalista e professor adjunto do Curso de Comunicação Social/Jornalismo do IELUSC, em Joinville (SC). Membro do Núcleo de Estudos em Comunicação (Necom-Ielusc), e do Grupo de Pesquisa Processos Comunicacionais do PPGCom da Unisinos, reconhecido pelo CNPq. E-mail: juciano@ielusc.br. Este texto foi produzido na disciplina Mídias Digitais do PPGCom da Unisinos, em 2001.

o limite entre real e *virtual* não pode ser tratado sob a perspectiva de verdadeiro e falso.

É preciso sair dessa armadilha redutora que reduz o potencial da comunicação midiática à oposição maniqueísta do real e do falso. Em se tratando da comunicação midiática pelo digital, os novos ambientes comunicacionais via dispositivos tecnológicos proporcionam a criação, por parte dos participantes das interações, de simulações, representações, fantasias e jogos. É claro que não da mesma forma que estas interações acontecem nas relações face-a-face. Assim, o que estes novos ambientes digitais têm de específico? Que incidências têm na constituição e funcionamento da sociabilidade e das identidades? Compreender os modos de reconhecimento e apropriação das especificidades das novas tecnologias digitais e o seu papel na produção de vínculos sociais entre os usuários constitui-se numa perspectiva que nos afasta do risco do reducionismo.

O convite ao desafio de “*aprender a fazer do real e do virtual universos permeáveis*” (Turkle, 1997: 401) é instigante, mas faz necessário discutir a noção do que é o *virtual*. Um outro risco é o de confundirmos “permeabilidade” com “equivalência”. Sherry Turkle se propõe ao desafio de discutir a permeabilidade entre esses universos a partir de experiências de usuários dos *MUDs* (*Multi-User Dungeons*), ambiente digital projetado na tela do computador. Estes ambientes “*enunciam um espaço virtual através de descrições verbais dos ambientes, usuários e interações*”, constituindo uma das possibilidades da “*realidade virtual essencialmente textual*” (Fragoso, 2001b: s.p.). Turkle também aborda outros tipos de ambientes digitais mediados pelo computador, que incluem, além do textual, elementos gráficos,

listas de discussão via *e-mail* – *newsgroups*, e Internet Relay Chat – IRC, mas centra-se nos *MUDs* como “comunidades virtuais”. Só aqui já temos dois novos termos envolvendo o virtual: *realidade virtual* e *comunidades virtuais*. Antes de qualquer outro passo, tratemos já do virtual.

## 1 Sobre o Virtual

Três diferentes concepções do que seja o virtual, na atualidade, são apontadas por André Parente (1999). Uma primeira propõe que o surgimento de uma *tecnologia do virtual*, que proporciona as imagens de síntese digitais, fez a imagem, na cultura contemporânea, romper com os modelos de representação, tornando-se auto-referente.<sup>1</sup> A segunda tendência, defendida por Jean Baudrillard e Paul Virilio, aponta o virtual tecnológico como sintoma e não como causa das mudanças culturais, pois toda imagem contemporânea – ou pós-moderna – é virtual, um “*significante sem referente social*” (Parente, 1999: 14). A terceira tendência estabelece o virtual como “*uma função da imaginação criadora, fruto de agenciamentos os mais variados entre a arte, a tecnologia e a ciência, capazes de criar novas condições de modelagem do sujeito e do mundo*” (Idem).

Para os autores da primeira tendência, a imagem seria virtual “*porque não reproduz uma realidade preexistente*” (Parente, 1999: 17), e o ser mais ou menos virtual dependeria do dispositivo tecnológico. Só que não é um mérito único das tecnologias digitais produzir imagens sem a necessidade de um

<sup>1</sup>Entre autores que defendem essa linha, Parente cita Edmond Couchout, Jean Paul Fargier e Arlindo Machado.

referente real. A pintura, o cinema e a televisão também o fazem e o efeito de sentido de realidade que produzem, a *ilusão referencial*, depende da disposição da recepção.

Já para a segunda tendência, ligada a uma estética do *simulacro*,<sup>2</sup> toda imagem seria virtual independente do meio de produção, cujo efeito seria uma desapareição e desmaterialização do real. Nesse caso, produz-se um encantamento com uma realidade em espelho, cujo efeito, produzido pelo simulacro (Baudrillard *apud* Parente) ou pelas interfaces (Virilio *apud* Parente), é parecer mais real que o real. Contudo, em que medida podemos dizer que os sujeitos perderam a total capacidade de diferenciar o que é fruto de dispositivos técnico-estéticos e suas referências do real? Sherry Turkle observa os riscos desse efeito do simulacro ao construir a sua concepção de virtual/virtualidade, mas deixa claro ter uma perspectiva positiva sobre o virtual, defendendo a coexistência dos dois planos – real e virtual. Turkle constrói sua visão com base em uma “cultura de simulação”, cujo elemento-chave seria televisão, e aponta que a importância crescente da virtualidade na vida das pessoas pode distorcer a nossa experiência do real (Turkle, 1997: 352). São três os riscos de distorção do real pela simulação virtual:

- o efeito de fazer com que as experiências desnaturalizadas e artificiais pareçam reais;

<sup>2</sup>A noção de simulacro, defendida por Baudrillard, propõe que o “signo (ou a imagem) absorve e reifica o referente, tornando-se mais real que o próprio real: hiper-real”, fazendo do real a sua sombra. Cf. André Parente. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro, Pazulin: 1999. p.22.

- levar a que o falso pareça mais atraente que o real;
- a experiência virtual pode ser sedutora a ponto de nos convencer que, por seu intermédio, alcançamos mais do que realmente aconteceu (Idem: 352-355).

Na terceira tendência proposta por André Parente, em que podemos incluir Gilles Deleuze e Pierre Lévy, não há oposição entre virtual e real. O virtual seria um caminho para se afirmar o real como novo, como atualidade de passados (virtuais) possíveis. Tanto para Deleuze como para Lévy, o virtual é uma realidade: existe sem estar presente, está em potência. As atualizações de uma entidade virtual podem ser bastante diferentes umas das outras. “A atualização do virtual é a singularidade, ao passo que o próprio atual é a individualidade constituída” (Deleuze, 1996: 51). Deleuze inspira-se em Leibniz, para quem “a força é um virtual em curso de atualização, tanto quanto o espaço no qual ela se desloca” (Deleuze, 1996: 51).

Lévy desenvolve o conceito de virtual em três perspectivas. A do senso comum, em que o virtual é irreal, falso, ilusório. Problematiza-o sob o ponto de vista filosófico, definindo-o, como “aquilo que existe apenas em potência não em ato”. E, enquanto técnica, caracteriza o virtual como “toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (Lévy, 1999: 47). Do ponto de vista da comunicação e da tecnologia (que nos interessa aqui), a concepção de virtual de Lévy está in-

timamente ligada ao desenvolvimento o processo *digital* da informação. Nessa linha, acerta na crítica à idéia de “desmaterialização” do real, mas sua elaboração teórica ora assume que a informação digitalizada é virtual ora parece negar essa relação.

*Mesmo se falamos muitas vezes de “imaterial” ou de “virtual” em relação ao digital, é preciso insistir no fato de que os processamentos em questão são sempre operações físicas elementares sobre os representantes físicos dos 0 e 1: apagamento, substituição, separação, ordenação, desvio para determinado endereço de gravação ou canal de transmissão* (Lévy, 1999: 51).

Com tanto trabalho em teorizar o virtual para distanciá-lo do senso comum, ao demonstrar a materialidade do digital, o autor faz o movimento inverso e volta a aproximar o conceito da idéia de ilusório, nesta relação com “imaterial”. Esse é o risco de um conceito de significação tão aberta. Por isso, preferimos tratar o virtual, enquanto efeito de sentido perseguido pelo avanço histórico das tecnologias, como “*uma categoria estética que se apresenta sempre como recriação de um real recalcado, ou seja, de um real que se confunde com sua representação dominante*” (Parente, 1999: 42). Nesse sentido, o conceito de virtual pode ser aplicável às novas tecnologias que tentam criar a ilusão sensorio-motora com um modelo computacional, às simulações de vôlei e videogames, a programas cujos ícones e operações fazem analogia a objetos reais. No entanto, evitaremos o seu uso, no limite do possível, associado a conceitos clássicos da teoria social como o de *comunidade*, por exemplo.

## 2 Identidades e vínculos sociais

Na primeira metade do século XX, o “modo de vida urbana” – e “metropolitano” – foi ricamente estudado pela sociologia clássica como “mecanismo sociotecnológico” – produzido pela técnica moderna, pelos meios de comunicação e de transporte – que afeta a vida mental dos indivíduos e a ecologia urbana (Georg Simmel, 1902; Robert E. Park, 1916; Louis Wirth, 1938).<sup>3</sup> Esses autores buscam compreender a complexidade da cidade observando processos de formação de cadeias (network), conexões, isolamentos e centralização nas relações entre indivíduos e grupos sociais proporcionadas pelo mapa urbano moderno. O sujeito da modernidade tardia parece conduzir-se por dois movimentos: a) sozinho, seja vagando pelas ruas como o *flaneur*, de Walter Benjamin,<sup>4</sup> ou dentro de casa, angustiado diante da TV, por não sentir familiaridade na rua;<sup>5</sup> b) ou uma tentativa de retorno à “sociedade primitiva” em que os participantes de um grupo ou organização constituem um “nós”, enquanto o resto da cidade é o exterior, cuja relação se dá pelo conflito (Park, 1979: 58).

O urbanismo selvagem e a divisão do trabalho fizeram o homem se afastar de dois elementos nucleares da comunidade primi-

<sup>3</sup>Somente aqui preferimos deixar a data de publicação original dos artigos desses autores, mas nossa fonte é a publicação em português organizada por Otávio Guilherme Velho na coletânea: *O Fenômeno Urbano*. Zahar, 1979.

<sup>4</sup>Citado por Stuart Hall. *A identidade cultural na pós-modernidade*. DP&A, RJ: 2001. p.33.

<sup>5</sup>As razões de Jesus Martín-Barbero para explicar porque a “*televisão atrai e a rua expulsa*” foram citadas por Antônio Fausto Neto. *Reality show entre o mercado e a cidadania televisiva?* In *Ecos Revista*, nº 2, Agosto-Dezembro de 2000, Universidade Católica de Pelotas. P. 14.

tiva: a família e o território. Potencializado por uma maior mobilidade e pelos meios de comunicação, o indivíduo das comunidades urbanas complexas cria outros laços – diferentes da comunidade familiar –, a exemplo da proximidade profissional. Esta pode gerar “sub-comunidades” de interesses, de valores comuns, em que o indivíduo passa a desempenhar papéis diversos, em grupos sociais variados: comunidade científica, comunidade jornalística, etc.

*Deve-se destacar que uma comunidade marcada principalmente pelo aspecto psicológico – a identificação – ressentese do aspecto biológico, tão destacado por [Ferdinand] Tönnies. Falta-lhe a necessidade “natural”, o automatismo que se atribuí à Gemeinschaft [comunidade], vigindo com mais força características como a arbitrariedade, a intelectualidade, típicas da Gesellschaft [sociedade] (Paiva, 1998: 78).*

A noção de *identificação* propõe a identidade como um processo em andamento. É uma contribuição da psicologia, a partir da descoberta do inconsciente por Freud, que constitui o segundo grande “*descentramento*” da noção de sujeito na modernidade (Hall, 2001).<sup>6</sup> Os sintomas que contribuíram

<sup>6</sup>Stuart Hall, op. cit. pp. 34-46, aponta cinco *descentramentos* que servem de argumento para os pós-modernistas que decretaram a fragmentação do sujeito cartesiano e sociológico. O primeiro se dá com o pensamento marxista: o sujeito individual não é o agente da história. O segundo é justamente a descoberta do inconsciente, por Freud. O terceiro se dá com a lingüística estrutural de Ferdinand Saussure, apontando que não somos agentes criadores de significado, mas nos movimentamos no interior das regras da língua e dos sistemas culturais. O quarto descen-

para o descentramento do sujeito cartesiano (individual e indivisível: *cogito, ergo sum*) fizeram vários autores repensarem a condição desse sujeito que marcou a modernidade e cuja identidade cultural estaria, assim, fragmentada, por não haver um *eu unificador*, que centralizasse e desse ordem aos diversos *eus contraditórios*.

Essa fragmentação, identificada na modernidade tardia, seria fruto dos relacionamentos sociais que conduziram a organização da sociedade na era industrial: a *Gesellschaft*, proposta por Ferdinand de Tönnies, que inseriu o indivíduo num sistema social impessoal e anônimo, cuja base de relações é o contrato. A divisão do trabalho e a industrialização teriam contribuído para a decadência da *Gemeinschaft*, modelo de organização societária também proposto por Tönnies, que se aproxima da idéia de *comunidade*, inspirada no modelo pré-industrial, em que as pessoas se acham intimamente ligadas “*graças à tradição, parentesco, amizade, ou por causa de um outro fator coesivo*” (DeFleur, 1997: 171-172).

O modelo idealizado da *Gemeinschaft* passou a ser perseguido em todos os modos de organização, inclusive na tentativa de entender o que vem a ser produzido com as novas maneiras de vinculação e produção de laços sociais. Sherry Turkle sustenta que

*uma das chaves do comunitário é a ausência de transitório, a permanência. Assim, pode-se partilhar uma história, uma*

tramento principal da identidade está na obra de Michel de Foucault, que aponta os “regimes disciplinares” como preocupados com a vigilância e a organização, primeiramente, dos coletivos humanos, em seguida, do indivíduo e do corpo. O quinto descentramento é o impacto do feminismo enquanto crítica teórica e como movimento social.

*memória. Com a continuidade vem a possibilidade de construir normas sociais, rituais, sentido. Aprende-se, aos poucos, na medida em que se estabelece uma cultura on-line, com experiências comuns, a confiar uns nos outros. Mas, uma vez mais, quero destacar que as melhores possibilidades para o desenvolvimento das comunidades encontram-se nos lugares em que se cruzam as experiências virtuais e o resto da vida.*(8)<sup>7</sup>

O pensamento dito pós-moderno contribuiu para que observássemos que não havia uma identidade nuclear em torno da qual giravam diversos papéis sociais totalmente centrados. Admitir a multiplicidade da identidade sem que se fosse considerado esquizofrênico foi uma das benesses do discurso pós-moderno. O problema é assumir a idéia de que estas identidades são totalmente contraditórias, não havendo algum tipo de coerência entre elas e o eu do indivíduo.

Enquanto os pós-modernos decretam a crise da identidade, outros apocalípticos decretam o possível fim da experiência humana da comunicação, da interação social com o advento das novas tecnologias de informação e comunicação com base digital.<sup>8</sup>

<sup>7</sup>Entrevista concedida por Sherry Turkle a Federico Casalegno, Pesquisador do Centro de Estudos do Atual e do Quotidiano (CEAQ/Sorbonne - Paris V) e associado ao Núcleo de Tecnologias do Imaginário (NTI- FAMECOS/PUCRS), e publicada na edição nº 11 da revista da FAMECOS. Versão em hipertexto ([www.pucrs.br/famecos/revista/index11.htm](http://www.pucrs.br/famecos/revista/index11.htm)).

<sup>8</sup>Para Paul Virilio, “*com a progressiva DIGITALIZAÇÃO* [destaque do autor] *das informações audiovisuais, táteis e olfativas, indo de par com o declínio das sensações imediatas, a semelhança analógica do próximo, do comparável, cederia lugar à verossimilhança digital do longe, de todos os longes, poluindo*

Com algumas reservas para não cair em extremos, Sherry Turkle defende que a “*Internet converteu-se num laboratório social significativo para a realização de experiências com as construções e reconstruções do eu que caracterizam a vida pós-moderna*” (1997: 265). E questiona o que se passa na cabeça de um internauta ao criar uma identidade alternativa para navegar nos ambientes *on line*: “*Encaramo-las como uma expansão do eu ou como algo separado do eu?*” (Idem).

### 3 A comunicação pelo computador: mediação digital

A comunicação mediada pelo digital, cujo suporte é o computador conectado à Internet, já está cada vez mais presente nos lares, alcançou 50 milhões de usuários em cinco anos de disponibilidade comercial.<sup>9</sup> Sabemos que condições econômicas e estruturais impedem, ainda, que tenha o mesmo sucesso e difusão que a televisão, mas seus impactos já são visíveis.

A Internet é uma rede composta de redes. No final de 1994, mais de 45 mil redes estavam conectadas à Internet (Negroponte, 2000). Estas redes comportam uma diversidade de modos de comunicação que possibilitam a interação entre pessoas. Podemos citar os canais de *chat* e *IRCs* (*Internet Relay Chats*), conhecidos como “salas de bate-papo”, as *MUDs* (*Multi-User Domains*) e o

*assim, de forma definitiva, a ecologia do sensível*”. Cf. Paul Virilio. “A bomba informática”. Estação Liberdade, São Paulo: 1999. p. 111.

<sup>9</sup>Cf. p. 58. Gehringer, Max, London, Jack. “Odisséia Digital”. Encarte especial da *Super Interessante*. Ed. Abril, 2001.

correio eletrônico (*E-mail*). Além da *World Wide Web*, o correio eletrônico é um dos dispositivos de comunicação mais conhecidos na Internet pelos usuários não-especialistas (Fragoso, 2001a; Castells, 2000; Wolton, 2000).

Em nossa pesquisa de campo, entrevistamos duas usuárias não-especialistas da Internet que utilizam os *chats*, *e-mail* e a *Web*. A entrevistada um, a quem chamarei de “Fernanda”, tem 28 anos, é separada legalmente e secretária de vendas. Sua formação é de nível médio e é mãe de duas filhas (7 e 5 anos). A entrevistada dois, denominada aqui de “Ana”, tem 34 anos, é técnica em secretariado e servidora pública, separada (não-legalmente) e sem filhos. Buscamos perceber sua capacidade de comunicação, de criação de simulações, representações, fantasias e jogos e, por sua vez, *que sentido produzem sobre essas operações: de fuga do real e esquizofrenia ou de potencialização de sua realidade, tendo o ambiente digital como espaço de exercício e construção*. Temos consciência de que estas interações acontecem de modo singular em relação face-a-face e via outras mídias, como o telefone. Assim, buscamos identificar o que estes novos ambientes digitais têm de específico a partir do *como* os usuários deles se apropriam. Nosso objetivo é compreender o modo como as usuárias estabelecem pactos de sentido com suas experiências *on line* e as incidências que têm esses processos na constituição e funcionamento de suas relações sociais e construção de identidades ‘fora’ do ambiente digital.

### 3.1 Ambientes de comunicação

Na entrevista que realizamos com as usuárias, Fernanda e Ana, em nenhum momento falamos em “virtual”, “realidade virtual”, “relações virtuais”, “comunidades virtuais” ou “virtualidade”. E nenhuma das duas reportou-se a esses termos durante a quase três horas de conversa. Em cada intervenção, expressaram-se acerca de representações, de um ambiente de comunicação com regras e possibilidades comunicativas específicas. É interessante a necessidade de metaforizar com a idéia de *espaço físico*, não só com a Internet (Turkle, 1997; Fragoso, 2001a), mas com o próprio telefone, quando utilizado pelo serviço denominado 138, que dispõe canal simultâneo e aleatório para quatro pessoas se comunicarem.

138 é uma **sala de bate-papo** só que é no telefone... (Ana)

É uma **sala de bate-papo** só que no telefone, com no máximo quatro pessoas. Foi onde eu conheci a Rejane, de Viamão. Conheci o Carlos, de POA. Conheci o Ricardo, de POA. Ai, tem mais um, mas eu não vou lembrar... (Fernanda)

O termo sala é um conceito da espacialidade física ao qual estamos culturalmente acostumados como espaço para encontrar pessoas: sala de estar, sala de reunião, salão de festa, etc. Os usuários de Internet passaram a denominar os canais de *chat* e IRC de “sala” (Amaral, s.d.:s.p.) nessa analogia de um “lugar” para encontrar pessoas e conversar. O interessante foi que Ana e Fernanda usaram o termo sala para metaforizar

o serviço de telefonia que é chamado em alguns lugares como “disque-amizade” e, no Rio Grande do Sul, por “telemigo” ou pelo número de ativação do serviço: 138. Temos então um movimento de metaforização que vai do ambiente físico natural “sala”, para “sala de bate-papo” na Internet e, depois, para o ambiente de comunicação constituído no serviço 138 da telefonia. Vemos, assim, uma operação do usuário em que sua apropriação da comunicação em ambiente digital, posterior ao serviço telefônico 138, faz-lhe dar uma nova significação para o “disque-amizade”.

### 3.2 Construção de identidades e vínculos

Sherry Turkle faz uma distinção entre “identidade construída” e “identidade real”, mas adverte que acontecem nivelamentos: momentos em que personagens e atores podem se fundir ou o indivíduo perceber que é preciso a reunião de múltiplas personagens para abarcar o que ele entende como seu “eu autêntico” (1997:274). Os ambientes digitais não são os únicos que podem conduzir o indivíduo a viver as representações que cria em vez de enfrentar seus problemas “reais”. A televisão, o rádio e o cinema também produzem esse efeito. O próprio cinema já tematizou essa questão em sua produção. Woody Allen, em *A Rosa Púrpura do Cairo*, conta a história de uma jovem que, frustrada em seu relacionamento real, cria um vínculo tão forte com o modelo ideal de namorado que desejava, que o ator salta da tela do cinema para sua vida. O teatro também é propício para se romper esse limite entre realidade e representação. Para o autor de teatro russo, Constant Stanislávski (*À procura do perso-*

*nagem*) o ator deve buscar em experiências passadas a construção de seu personagem e, muitas vezes, essa atualização para a cena, pode servir de “terapia” para o próprio ator, desde que esse retorne à vida real, depois do exercício. Sherry Turkle cita os jogos de desempenhos de papéis (RPG),<sup>10</sup> em que muitas vezes um jogador pode experimentar situações durante o jogo, semelhantes a momentos em que sofreu grandes frustrações na vida real. A autora demonstra que o espaço do jogo pode servir muito bem para que o jogador reveja seus problemas reais e encontre uma saída construtiva (1997: 275-278). O contrário pode também acontecer nos jogos como também no teatro, quando o ator, no final do exercício em que buscou reviver emoções íntimas para dar veracidade a sua interpretação, por algum motivo não consegue retornar ‘recuperado’ dessa experiência.

Fernanda já criou várias identidades em suas experiências on line. Já viveu várias personagens, inclusive inspirada em personagens da mídia.

Depende do meu estado de espírito. Se eu queria avacalhar os outros, botava um nome assim que, quando vissem, já morressem de rir. Quando eu queria uma coisa mais assim... eu botava <a fatal>, eu botava <tiazinha>, pois naquela época era moda. Depois, quando eu comecei a aprender, eu comecei a cair na real. E comecei a usar meu nome... meu nome não, né? Usava <Amanda>. Amanda é o nome da minha filha. Eu acho lindo esse nome. Então eu usava muito <Amanda>, como eu uso <Ana> hoje. Não uso mais

<sup>10</sup>RPG ou *role-playing games*.



tanto <Amanda> hoje por peso na consciência, pois é o nome da minha filha. Então eu uso <Ana>, mas a <Ana>, antes, era <Amanda>. A <Ana> é mais eu, mas pé no chão. A <Amanda> também era.

Tu entras com o nome <Maria Eduarda>, e todos queriam falar contigo. Todos. Todos os homens queriam falar comigo. Para saber se eu era parecida com a Maria Eduarda mesmo [personagem interpretada por Ana Paula Arósio]. E eu dizia não, que não tem nada a ver, que sou completamente diferente. E aí, ia... Mas também já entrei muito com o meu nome.

Para Fernanda, usar nomes de famosos era uma estratégia para chamar a atenção nos canais de *chat* em que entrava, mas as características que imprimia sobre as personagens estavam, de alguma maneira, relacionadas com o seu *eu*: “Todas [as identidades] têm um pouquinho de mim”. Ela afirmou ter consciência de todas as características de cada identidade que usava nos ambientes de comunicação digitais.

Eu penso... De repente é como eu gostaria de ser. O quanto uma coisa fez mal pra mim em eu ter casado cedo e ter tanto compromisso. Essa “pessoa” não tem tanto compromisso. Essa “pessoa” namora quem ela quer, fica com homens lindíssimos...

Podemos observar como a mídia de massa produz efeitos em nossas operações de construção de identidade e vínculos, até mesmo nos ambientes *on line*, em que, por sua especificidade, os interagentes não cobram do

outro a veracidade da informação. No espaço *on line*, Fernanda busca “desempenhar papéis como superação de si própria” (Turkle, 1997: 284), da situação social e afetiva em que se encontra hoje. Ela busca encarnar o que seria o seu “*eu ideal*” (Idem: 290). Seria uma espécie de espaço psicoterápico via computador, tendo em vista que o outro não está presente (fisicamente) na interação.

Fernanda usa momentos de sua vida cotidiana para exemplificar que seu modo de vestir indica os papéis, as identidades que fazem parte de sua realidade, o que demonstra que ela percebe a passagem entre suas representações e seus papéis na vida real. Aqui ela faz a diferença entre estar num bar, sair com as filhas e o seu trabalho.

É que naquele dia eu tava muito bonita [no bar]. Eu sabia que se eu oferecesse aquele negócio [drink]... hoje eu não teria coragem. Depende de como está a minha expressão facial, de como é que está minha roupa. Tudo depende. Não é que vou dizer hoje vai ser assim. Naquele momento se tu acha que dá pra ser tu vai... Que nem quando eu saio com as minhas filhas, eu sou outra pessoa. Com as minhas filhas eu uso tênis, bermuda e camisetinha, entendeu? Bem mãe. [risos] Mas quando eu tô longe delas, pra trabalhar, eu gosto de me arrumar assim bem social com salto bem alto.

Cada uma das personagens que Fernanda criou representa desejos íntimos seus, um “outro real” que em seu íntimo ela gostaria que tivesse acontecido. E estas personagens construídas interagem com espaços de seu cotidiano situados no limite entre o público

e o privado. Quando foi ao bar, ela viu em si algumas das atitudes que imprime às suas personagens.

Na última vez, eu agi como a <Maria Eduarda>, tinha duas pessoas olhando a noite inteira enquanto a gente conversava, e a pessoa não se habilitava, não fazia nada, daí eu ofereci a cerveja, e eles vieram conversar comigo e com a Ana.

A Internet pode dar possibilidade de o indivíduo experimentar, inclusive, um eu fantasioso, mas presente em seu imaginário que jamais tentaria na vida real, como é o caso da mudança de sexo. Fernanda conta a sua experiência:

Não me lembro o nome. Eu sei que eu conversei com uma mulher e eu fui tudo que uma mulher sonha num homem. Não me descrevi lindo, mas com as características que eu gosto. Eu tinha olho escuro, pele clara, era moreno. Ah, eu era um homem... Entre sem vergonha e romântico... é tudo que uma mulher gosta num homem: entre o romântico e o sem vergonha. Aquele que te deixa assim... com vontade. Comecei a falar coisas que eu sabia que ela ia gostar de ouvir. E o que foi que eu fiz, eu não botei no reservado. Eu deixei pra todo mundo ver. Tu podes botar no reservado só pra aquela pessoa com quem conversas ler. E se não tá no reservado, todo mundo vai receber. E o que aconteceu: uma mulherada toda queria falar comigo. Eu tenho uma agenda que tinha poemas de desejo, fantasia e eu colocava aquelas coisas maravilhosas. Elas entravam ali e eu começava a dizer que eu queria sair com elas que eu ia

levar num lugar maravilhoso... Eu falei com umas sete. Depois eu enchi o saco e saí fora, deixei elas tudo lá esperando. Pra algumas eu dei tchau, que tive consideração, uma duas que gostei do papo, mas pras outras sai fora.

Fernanda interpretou um papel que a princípio seria totalmente contraditório ao seu *eu*, mas se observamos mais atentamente, veremos que não. Primeiro, ela representou o homem que ela gostaria de ter ao seu lado e não o que “todas as mulheres desejavam”. O fato de aquele homem estar sendo desejado a fez deixar as mensagens no canal público porque, aparentemente, ela também queria sentir-se desejada, mesmo que na forma de um homem.

### 3.3 Modos de comunicação e expressão

Enquanto modos de se comunicar e se expressar, os usuários fazem diferentes tipos de apreciações da comunicação digital (aqui correio eletrônico e *chat*), do telefone e da comunicação face-a-face em ambientes comunicacionais diversos. Essas apropriações apontam para as especificidades e o contexto de cada dispositivo comunicacional – ou seja, sua *economia discursiva*, as restrições e possibilidades que impõe para produção, circulação e recepção de mensagens –<sup>11</sup> em relação às diferentes formas expressivas de cada indivíduo.

<sup>11</sup>Cf. Daniel Peraya. *Das mídias aos campos virtuais – Um quadro de análise dos dispositivos de formação e de comunicação mediatizados*. Mimeo. (trad. de Jairo Ferreira), TECFA, Université de Genève – Suisse.

No caso de Fernanda, ela jamais falaria com alguém que encontrasse na rua ou num bar, por exemplo, com a mesma liberdade de opinar como quando conversa com pessoas que encontra no serviço 138.

Eu não teria coragem de, num barzinho, encontrar umas pessoas e entrar no meio da conversa delas, dar minha opinião. E no 138, não, eu pego e digo. Às vezes, eu digo “Ó, tu tá errada!”. E ela “Ah, não te mete baranga!”. E eu digo “Não, tu tá errada e vou te dizer por que”, e dou minha opinião. E a gente briga e discute, meio que se estapeia por telefone e desliga. Às vezes diz “Não, você está certa”.

Nem no meu trabalho, quando tem duas pessoas conversando e que me interessa, coisas que eu tenho ponto de vista, que eu acho diferente daquilo, eu não tenho coragem de me meter, dizendo “Não, comigo acontece diferente, acontece assim...”. Eu não tenho coragem, mas no chat eu tenho. Eu gosto do que tu pode fazer e tu consegue fazer qualquer coisa tendo um mínimo de inteligência...

É nessas conversas tempestuosas e em outras mais amistosas, tanto no 138 como nos *chats*, que Fernanda estende as relações para o presencial, para a vida real. Foi o caso de uma das usuárias do 138, S., de Viamão-RS, com quem se dá muito bem hoje. E tudo começou com Fernanda metendo-se numa conversa de 138 e dando seu ponto de vista diferente do dela. Para Fernanda, a preservação do anonimato e, principalmente, o ocultamento da face em relação ao olhar do outro podem fazer a pessoa se sentir à vontade para intervir numa conversa. O que também não

quer dizer que seja automaticamente aceita no grupo. Nas interações, mesmo as efêmeras dos ambientes digitais ou do 138, os contratos, normas e ritos vão sendo construídos simultaneamente, e um novo participante pode se tornar inconveniente e ser desconectado.<sup>12</sup>

A segunda entrevistada, que denominamos “Ana”, vê no correio eletrônico a possibilidade de pensar, refletir e reler o que quer dizer para alguém antes de clicar no “send”. Ela gosta de se expressar tanto pela fala como pela escrita, mas sente-se limitada em usar a fala ao telefone, prefere interagir face-a-face quando não se trata de assunto de trabalho.

Ou é pessoalmente, que daí eu tô vendo na tua cara, que eu posso falar e ver tua reação, ou então é na internet, no correio eletrônico. Eu escrevo o que quero escrever e fico a esperar a resposta. E se for o caso, mando outra resposta. Agora no telefone, acho que todo meu trabalho sempre foi no telefone. Se é um assunto comercial, uma coisa do trabalho, uma coisa prática é mais fácil. Agora se é um assunto que não tem nada a ver. Que nem nesses dias, que eu conheci um cara e ele me ligou. Daí disse “Bah, o que é que tu vai fazer?”. E eu “O mesmo de sempre”. E ele “Mas o que é o mesmo de sempre?”. Eu não tinha intimidade, não sabia o que dizer para ele. Então eu não gosto muito de falar ao telefone. Eu não me sinto à vontade para falar ao telefone.

<sup>12</sup>Cf. Amaral, Rita. *Antropologia e Internet – pesquisa e campo no meio virtual*. Documento em hipertexto in [www.aguaforte.com/antropologia/pesqnet1.htm](http://www.aguaforte.com/antropologia/pesqnet1.htm).

Por *e-mail*, pelo fato de não ver as reações do outro, Ana também deveria ter dificuldades de se expressar, contudo, ameniza essa dificuldade pela sensação de que vai receber uma resposta que não é simultânea, mas assíncrona, o que lhe dá tempo para pensar nas reações do outro, de rever sua mensagem sem sentir-se pressionada pelo contexto do meio de comunicação.

Para manter um contato constante, Fernanda prefere o telefone, pois não tem acesso à Internet em casa e, no trabalho, não tem acesso direto à rede.

Eu prefiro o telefone. Para e-mail são determinadas pessoas que eu converso. Trabalho num lugar onde não tenho mais acesso à internet. Então para eu receber e mandar e-mails, dependendo de uma terceira pessoa, que é a minha colega que abre os e-mails. Ela abre os e-mails de manhã e envia a qualquer hora para mim. Ela só abre de manhã, então tenho que classificar de quem vou querer receber e-mail. Se tu manda e-mail pra alguém dá abertura para ela te mandar, então tu não pode mandar e-mail para uma pessoa que tu não vai poder enviar resposta.

Ao mesmo tempo em que essa situação demonstra que o uso da Internet sofre a mediação do ambiente e das condições de trabalho, percebemos a criatividade dos usuários em encontrar formas de burlar tal situação. Como também a responsabilidade em manter os vínculos que constrói nas comunicações em rede, estabelecendo para si certas normas de interação com as pessoas no ambiente digital.

O número de participantes que um dispositivo tecnológico suporta em interação tam-

bém importa para os usuários. O maior número de pessoas que podem interagir simultaneamente é um dos atrativos do *chat* em relação ao 138, mas não é só isso. Há outras possibilidades de se comunicar no ambiente do *chat* que têm a ver com sua interface e com sua base digital. Embora não conheçam as especificações técnicas, os usuários comuns sabem fazer as distinções e operar essas características.

E no *chat* tu tens opção de trocar quantas vezes tu quiser quando não está gostando do papo. E quando tu gostas convidas para entrar [no reservado]. Como tinha uma que era muito querida, é uma mulher e eu gosto de conversar com ela. Não é só porque é homem. A gente tem mais facilidade de conversar com o sexo oposto, mas não tem nada a ver. (Fernanda)

É comum pensarmos que a Internet pode “enganar” mais que o telefone, pelo fato de a comunicação se dar na forma escrita e abrir muitas possibilidades de representação, de criação. O Internauta também pode sair de um canal de *chat* e voltar com outra identidade sem que os demais participantes saibam disso, embora corra o risco de continuar a não ser aceito.

Eu entro numa sala em que ninguém me dá papo. Digo oi, oi e daqui a pouco eu saio. Daí entro de novo, com um nome maravilhoso: <Ana Paula>. E ninguém me dá papo... ninguém me dá papo. Aí eu pego e digo então tá bom. Então agora vai entrar <o rascunho do mapa do inferno>. E assim vai... eu digo uns nomes bem estranhos. Então eles nem dão bola. Nem querem saber quem é. (Fernanda)

Mas a voz no telefone, a exemplo do rádio, é um poderoso construtor de representações abrindo margem para muitas interpretações por parte do receptor. E no caso do serviço 138, as pessoas que o acessam para bater papo também informam outras identidades, preservam os seus dados reais e, somente, quando ganham confiança, arriscam-se a dar o seu número do telefone.

Bah, pelo telefone engana a maldita voz. A voz é a coisa mais enganadora que existe! É serio! Tu pensa que aquele vozeirão, ai. Ai, uma vez eu conversei com um rapaz que tinha a voz tão linda! Ai... Ai, eu não dormi. Pensei que coisa mais linda! Que voz! Bah, engenheiro, bah, que tri! Aí ele me ligou. Conversamos uns dias... na época a minissérie Anita. Ele ligava... [...] Daí, eu fui conhecer ele. E a gente foi na pizzaria comer. Bah, era um cara muito querido... Bah, mas o cara não era nada do que pensava. Ele só era alto. Mas a cabeça dele era pequena [risos]. Sério mesmo [risos]. Ele tinha os olhos separados da cara. (Fernanda)

### 3.4 Da representação para a realidade

Uma das característica das relações nos *chats* é a transitoriedade, a exemplo das salas de aeroporto, em que duas pessoas que nunca se viram começam a conversar, partilham algumas afinidades e interesses, mas pode ser que nunca mais se encontrem. “*Na atmosfera de um chat-room não existe o sentimento de permanência experimentado quando se assume um papel, tornando-se parte da vida de outro, o que é típico da co-*

*munidade*”.<sup>13</sup> O que interessa para Sherry Turkle, nas relações em ambientes digitais que acredita marcados pela transitoriedade – *chats* por exemplo –, são os efeitos de identidade que produzem.<sup>14</sup> Contudo, mesmo os *chats* podem deixar de ser transitórios, pois não é simplesmente o meio que determina o caráter de transitoriedade da relação, mas as intenções dos participantes da interação.

Sherry Turkle defende que há modos de comunicação em ambientes digitais que fazem com que pessoas que usam a Internet possam se sentir membros de uma comunidade: a permanência e a possibilidade de construir normas sociais, rituais e sentido.<sup>15</sup> É o caso de diversas *MUDs*<sup>16</sup> e o de várias listas de discussão (*Newsgroups*) dedicadas a temas específicos ou construídas por membros de ONGs, movimentos sociais ou grupos de interesse.

Podemos definir que os grupos de discussão na Internet e os canais locais de IRC, em que seus membros cruzam experiências *on line* com o resto da vida, são umas entre outras possibilidades de constituir comunidades. Os *chats* também devem ser incluídos como possibilidade de gerar laços menos débeis. Essas comunidades mediatizadas constituem vínculos pelo sentido de “pertencimento” motivado por objetivos, ações e temas de interesse comuns, que ficam num *lugar* entre os fortes laços coesivos da *Gemein-*

<sup>13</sup>Entrevista concedida por Sherry Turkle a Federico Casalegno e publicada na edição nº 11 da revista da FAMECOS. Versão em hipertexto ([www.pucrs.br/famecos/revista/index11.htm](http://www.pucrs.br/famecos/revista/index11.htm))

<sup>14</sup>Idem

<sup>15</sup>Idem

<sup>16</sup>Cf. Sherry Turkle. *A vida no Ecrã – a identidade na era da Internet*. Relógio D’Água Editores, Lisboa: 1997.

*schaft* e a frieza da *Gessellschaft* definidas por Ferdinand de Tönnies. O fascínio pela *comunidade on line* reside na

*suposição de que as pessoas estão ali para nos responder. É um elemento do poder atrativo da comunidade on-line difícil de ser comparado com experiências off-line. De certa maneira, a comunidade on-line apossa-se da qualidade de reação suposta na intimidade do face a face do mundo “real”. Para voltar à questão relativa à memória, é importante observar que se pode ter a transcrição completa de nossas interações on-line. Rever o material desses “arquivos”, dessas conexões, é fascinante.<sup>17</sup>*

Apoiando-se nessa possibilidade de memória é que Sherry Turkle exclui os *chats* como possibilidade de gerar *comunidades on line*. Só que os *chats* produzem memória.<sup>18</sup> E com um acréscimo: as reações dos interlocutores, nos *chats*, são muito mais rápidas que nas listas de discussão por *e-mail* por exemplo. E ainda há várias outras possibilidades de criar vínculos sólidos no *chat*. O usuário geralmente seleciona uma sala buscando alguma afinidade (idade, lugar, gostos, temas, etc). Procura criar vínculos com outros participantes da sala selecionada logo no primeiro contato: quem é você? o que faz? qual a sua idade? onde mora?, são algumas perguntas básicas. De antemão, se quer relacionar-se, cuida de

entender os códigos do lugar. Se é implícito o contrato de que a pessoa não usará seu nome verdadeiro, o novo integrante criará um *nickname* (apelido) de acordo com o lugar. Se é uma sala chamada “Amizade”, ele talvez se chame <Solitario> ou <Companheiro>. E se o papo render, com certeza vai propor ao seu interlocutor ou interlocutores para se encontrarem na mesma sala em outra data e hora. E assim por diante.

Essa prática pode render até um encontro presencial. Mesmo utilizando uma outra identidade, geralmente o internauta deixa passar uma faceta de si próprio, até sentir-se seguro e propor encontrar-se. Uma outra possibilidade é de, em determinado momento, dependendo do contrato de sentido estabelecido com o outro ou com o grupo, passar a falar abertamente de si, na tentativa de uma aproximação face-a-face. Com a maioria das pessoas com quem criou vínculos nos ambientes de *chats*, Fernanda procurou uma aproximação presencial. Algumas vezes os pactos de sentido foram mútuos: manter a representação, marcar um lugar e aguardar as surpresas (às vezes decepcionantes para ambos e rendendo momentos desconcertantes e engraçados) ou ambos concordarem em revelar sua identidade real e, a partir daí, decidirem pelo encontro.

Em outro momento, depois de vários encontros na mesma sala de *chat*, Fernanda entendeu que já seria possível uma aproximação presencial e decidiu revelar-se para a pessoa com quem conversava no *chat*.

Eu conheci o Fábio. Bah! Eu gostei muito dele. Era muito querido. Conversou muito comigo. Todos os dias nós nos encontrávamos na mesma hora, na mesma sala. E um dia eu contei pra ele

<sup>17</sup>Entrevista de Sherry Turkle, op. cit.

<sup>18</sup>Um exemplo é o dos grandes portais, como Globo.com e IG.com.br, que costumam ofertar para os internautas os melhores trechos de bate-papo realizados nos *chats* com personagens da mídia, astros da TV ou celebridades.

que tinha duas filhas e tinha 28 anos. E que eu era separada. Daí, ele foi simplesmente grosso pelo fato dele não saber que eu não conhecia ele. Ele foi grosso comigo. Me cortou. Daí eu entrava: “Por que você não tá falando comigo?”. Daí, me cortou. Daí, eu disse “Então tá bom, tu me paga, então tchau”.

Seu companheiro não compreendeu o pacto de sentido proposto por ela, pois talvez ele não quisesse o compromisso com a realidade. A realidade de uma mulher separada com duas filhas. Ela, sem intencionar, havia quebrado a regra implícita daquela interação de manter a representação com o outro usuário. Fernanda interpretou o gesto de seu interlocutor como uma “grossura”, quando ela é que havia quebrado as regras do jogo, pois seu interlocutor não queria ter rompido com a representação. Assim, ele poderia ter a mesma reação se ela tivesse 18 anos e fosse solteira.

Daí, Fernanda usou do recurso de entrar com uma nova identidade e passou a corresponder com o pacto da representação, pois já conhecia as “cartas” de seu interlocutor, mas tentando inverter a situação: fazer com que ele desejasse o encontro presencial.

Eu sai e entrei de novo. Entrei de novo com um nome poderoso: <Maria Eduarda>. E eu peguei e disse: “Oi”. E o nome interessou a ele, e ele disse “Oi”. Então eu perguntei o que ele estava fazendo agora. Então disse: “Ah, agora eu estou aqui na firma”. Eu perguntei em que ele trabalhava... Depois, tinha determinados momentos em que ele me deixava deixas para eu adivinhar a idade dele, ou como é o homem que eu queria que fosse, dando as características que

ele disse que era. E pelo o que eu conheci dele, ele era interesseiro, ele gostava de dinheiro. Daí ele perguntou onde eu morava e eu disse que morava no bairro de Três Figueiras. É o bairro mais fino, mais caro de Porto Alegre. E aí ele disse: “O que tu fazes aí?”. Então eu disse: “Eu estou na casa de mamãe. Papai e mamãe estão separados e eu moro com papai em Caxias do Sul. E eu vim pra cá porque minha mãe está com uma tremenda enxaqueca. Acabei de levar ela no Mãe de Deus”, que é o hospital mais caro de Porto Alegre. E ele começou a se interessar. [risos]

Num primeiro momento Fernanda havia quebrado com as regras da oferta de sentido em jogo, que era manter a representação. Mas ao entrar novamente, percebeu que seu interlocutor também desejava o mesmo pacto de romper a representação, só que a “realidade” que desejava não era a de uma mulher com duas filhas, e sim uma mulher “linda, solteira e rica”.

E começou a cair na minha. “E o que é que tu fazes”. “Ah, eu sou estudante de Administração de Empresas... Bah! Eu vou ter que sair, minha mãe já está me chamando. Mas a gente faz assim, vou pegar o carro, vou rapidinho e volto. E a gente se encontra tal hora”. Ele disse: “Não, mas não vai, não vai”. Ai eu disse que amanhã, na mesma hora estaria aqui.

Para sentir-se respeitada e passível de desejo em sua situação real, Fernanda se viu na situação de quebrar a representação da representação, com uma outra oferta de sentido:

*aquela que você deseja encontrar presencialmente sou eu, a mesma que você abandonou por ter duas filhas!*

No outro dia, a <Maria Eduarda> entrou de novo pra falar com ele. E o que aconteceu? Pra resumir, ele perguntou o que eu fazia... Eu disse que era poderosa, de cabelos longos, 1,75 m, de olhos verdes, 56 kg. Uma mulher lindíssima, com pernas delineadas, que meu pai era dono do panifício Germanni, dei o nome do dono do panifício. E ele ficou desesperado... Ai eu comecei a rir e disse “bem feito, sabe quem eu sou, eu sou a F, mãe da P e da A...” Daí, eu saí fora, porque eu não queria esperar a resposta, pois eu sabia que ele ia me xingar.

A permeabilidade entre as identidades construídas em ambientes digitais e a vida real se dá de várias formas, de acordo com as ofertas de sentido e os contratos estabelecidos entre os participantes da interação. As identidades criadas na Internet podem ter alguma relação com nosso *eu*, não sendo contraditórias, mas complementares, psicoterapêuticas, expansivas. No caso de Fernanda, a Internet ajudou-a a conviver com várias carências afetivas ligadas a relacionamentos amorosos e familiares difíceis.

É válido porque sacia algumas vontades que eu tenho. Ele sacia minha grande carência, minha grande vontade de ter uma pessoa pra me ouvir, que goste de mim. E que me ouça sem nenhuma restrição, sem me punir, sem me dizer que eu tô errada. Sem me dizer que chega. Que me ouve completamente. Eu já fiz o papel de uma sofredora uma vez pra

um rapaz. E eu dizia: “Doce amor da minha vida onde andas? Onde andas tu meu amado, que não apareces?” Tu pode fazer qualquer coisa. Tu pode ser uma devassa. Tu pode ser uma puritana: “Ó, meu Romeu, onde estás tu?” Pode fazer qualquer coisa. E pra mim isso tem grande validade porque eu sou uma pessoa que gosto dessas coisas.

Quem ousaria dizer que o que Fernanda deseja, embora seja uma representação ideal, é uma ilusão produzida pela Internet? Tal representação não depende da auto-referência midiática ou das imagens de síntese digitais. É uma imagem presente em nosso imaginário, que nos move e nos faz estabelecer contratos de sentido com as representações de um outro, do outro lado da tela do computador. E lá mergulhar em busca dessa imagem. É necessário uma operação de construção de sentido também pelo usuário e não somente dos propósitos estéticos e tecnológicos dos novos modos de comunicação.

#### **4 Palavras finais**

A sofredora, a depravada, a puritana serão simplesmente identidades contraditórias, representações construídas pela usuária porque os ambientes digitais tornam possíveis tais representações? Ou serão expressões de um eu multifacetado, múltiplo, complexo que se descobre capaz de operar sobre cada uma dessas faces e tenta dialogar com a complexidade e as exigências da sociedade contemporânea? Na própria literatura, o poeta português Fernando Pessoa (1888-1935), além de usar o próprio nome em diversas produções, tornou-se referência



para o conceito de *heteronomia*, ao assinar muitas de suas obras com os nomes Álvaro de Campos, Alberto Caeiro, Ricardo Reis, e outros, poetas, cada um destes com características bem individuais, tanto nos meios expressivos quanto na substância, e até com biografias distintas, curiosamente inventadas por Fernando Pessoa.

A Internet abre novas potencialidades de criação de vínculos sociais e de representação social da realidade, que são apropriadas pelos usuários e teorizadas pelos intelectuais a partir relações e usos de mídias anteriores, já estabelecidas culturalmente.<sup>19</sup> Cada mídia, historicamente, buscou ser a representação mais fiel do real, logo o nosso medo de que a representação tome o lugar do real ou seja mais que o real não é à toa, mas não podemos subestimar a inteligência, a criatividade e a astúcia dos receptores. Em muitas abordagens os tomamos como culturalmente tolos, agimos puritaneamente, desconfiando do mal que as representações podem oferecer e esquecemos que as mentiras, os mitos, as narrativas fantásticas fazem parte das culturas popular e erudita. Até mesmo na cultura acadêmica é fato que estabelecemos um pacto de sentido com os demais pesquisadores ao usar pseudônimos para representar nossos entrevistados, como o fizemos neste texto, tendo em vista proteger suas identidades reais. Ou você acha que “Fernanda” se chama Fernanda e “Ana” é de fato Ana? Viu? Certas “mentiras” fazem até o bem.

Por fim, arremedando o cantante Cazusa (*in memoriam*): “*mentiras sinceras me interessam, me interessam!*”

<sup>19</sup>Cf. Sherry Turkle, op. cit., 1997, e Bolter e Grusin *apud* Fragoso, Suely, op. cit, 2001b.

## 5 Referências bibliográficas

- AMARAL, Rita. *Antropologia e Internet – pesquisa e campo no meio virtual*. Documento em hipertexto acessado no endereço [www.aguaforte.com/antropologia/pesqnet1.htm](http://www.aguaforte.com/antropologia/pesqnet1.htm), em 06/11/2001.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 3ª ed. Paz e Terra, São Paulo: 2000.
- DEFLEUR, Melvin L. *Teorias da comunicação de Massa*. Zahar Editores, Rio de Janeiro: 1993.
- DELEUZE, Gilles. *O atual e o virtual*. In ALLIEZ, Éric. *Deleuze filosofia virtual*. Editora 34, São Paulo: 1996.
- FRAGOSO, Suely D. *Espaço, ciberespaço e hiperespaço*. Revista Textos em comunicação, UFBA, 2001a. Texto impresso em formato A4 cedido pela autora.
- FRAGOSO, Suely D., *Mídias digitais - remediação, imediação, hipermídiação*. Documento hipertextual produzido como material de apoio para a disciplina Mídias Digitais, do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS. Original disponibilizado pela autora, 2001b.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 5ª ed. DP&A, Rio de Janeiro: 2001.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Editora 34, São Paulo:1999.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. Cia. das Letras, São Paulo: 2000.

- PAIVA, Raquel. *O espírito comum – comunidade mídia e globalismo*. Vozes, Petrópolis: 1998.
- PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Pazulin, Rio de Janeiro: 1999.
- PARK, Robert E. “A cidade: sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano”. In VELHO, Otávio Guilherme. *O Fenômeno Urbano*. 4ª ed. Zahar Editores, Rio de Janeiro: 1979.
- SIMMEL, Georg. “A metrópole e a vida mental”. In VELHO, Otávio Guilherme. *O Fenômeno Urbano*. 4ª ed. Zahar Editores, Rio de Janeiro: 1979.
- TURKLE, Sherry. *A vida no Ecrã – a identidade na era da Internet*. Relógio D’Água Editores, Lisboa: 1997.
- TURKLE, Sherry. *Fronteiras do real e do virtual*. Entrevista concedida a Federico Casalegno, Pesquisador do Centro de Estudos do Atual e do Quotidiano (CEAQ/Sorbonne - Paris V) e associado ao Núcleo de Tecnologias do Imaginário (NTI– FAMECOS/PUCRS), e publicada na edição nº 11 da revista da FAMECOS. Documento em hipertexto acessado no endereço [www.pucrs.br/famecos/revista/index11.htm](http://www.pucrs.br/famecos/revista/index11.htm), em 10/12/2001.
- WIRTH, Louis. “O urbanismo como modo de vida”. In VELHO, Otávio Guilherme. *O Fenômeno Urbano*. 4ª ed. Zahar Editores, Rio de Janeiro: 1979.
- WOLTON, Dominique. *Internet Y Después? - Una teoría crítica de los nuevos medios de comunicación*. Gedisa, Barcelona: 2000.