

Interacção & Cibersexo no IRC*

Carlos Alberto da Silva e Pedro Miguel Sebastião
Universidade de Évora

Índice

1	Resumo	1
2	Introdução	2
3	Aspectos Conceptuais	3
3.1	Perspectiva Goffmaniana e a Lógica da Interação	3
3.2	Ciberespaço, Irc, Cibersexo e Goffman	7
4	“Eu”, CiberSexo em PVT	11
5	Considerações finais	19
6	Nota	21
7	Referências bibliográficas	22

1 Resumo

São apresentados, no presente artigo, os principais resultados de uma investigação realizada sobre as práticas de interacção e cibersexo nos espaços virtuais, nomeadamente as efectuadas num *chat-room*. Trata-se de estudo desenvolvido sob uma orientação etnossociológica e enquadrada nas perspectivas de Erving Goffman (1993), objectivada para a análise da apresentação do “Eu” nas relações sexuais nas salas de conversação de alguns canais lusófonos de IRC do servidor da Ptnet e DalNet. Os principais resultados sugerem que os equipamentos expressivos descritos e analisados por Goffman nas interacções face a face, também se podem verificar nas salas de conversa do IRC, embora, a expressão desses equipamentos seja feita unicamente por meio de linhas de texto, símbolos gráficos, e alguma imaginação por parte dos parceiros de interacção.

Palavras-chave: IRC, Internet, Goffman, Cibersexo

*Publicado na colectânea de textos “Sociologia em Diálogo” (Silva, Carlos e Sebastião, Pedro, 2002, “**Interacção e Ciberespaço**”, *Sociologia em Diálogo*, Évora: Universidade de Évora, Departamento de Sociologia, pp 23-49)

2 Introdução

Com o desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação, nomeadamente, com os serviços telemáticos, dos quais a Internet é a sua espinha dorsal, e a Comunicação Mediada por Computador (CMC), surgiu um novo leque de quadros de interacção (Baym, 1996; Sebastião 2001; Silva, 2000). Citando Gustavo Cardoso, “a World Wide Web, originalmente um método de busca e visualização de informação através da utilização do hipertexto, tem vindo a alterar a sua função inicial, pelo que de alguma forma pode ser catalogada como um dos campos da Internet que possibilitam a comunicação entre utilizadores” (Cardoso, 1998: 17). Deste processo de desenvolvimento ainda em curso, emergiu um espaço de sociabilidade a que lhe foi atribuído o nome de ciberespaço. No ciberespaço podemos buscar informação e comunicar, em tempo real, com outras pessoas, sem constrangimentos espaço-temporais, isto porque as interacções sociais que aqui acontecem, não se dão directamente entre indivíduos, mas sim entre imagens virtuais, projecções que cada um faz de si próprio num lugar a-espacial e a-temporal, que não pode ser localizado no mundo físico, e que não pode ser observado com os sentidos. Existe enquanto os indivíduos que nele participam, acreditam na sua existência (Rheingold, 1991, 1995).

Neste lugar de sociabilidade, existe um recanto de conversação, onde se pode comunicar, em tempo real, unicamente através da escrita, e que permite a cada pessoa a apresentação e representação da sua identidade o mais próximo ou mais distante possível da realidade. Este recanto tem por nome – *Internet Relay Chat* (IRC), e está expandido um pouco por todo o mundo (Reid, 1991). Assim, ao ser possível a representação da pessoa unicamente pela descrição escrita que cada um faz de si, o “Eu” torna-se múltiplo, fluído, e constituído em interacção com os outros.

Apesar da existência de vários estudos anglosaxónicos, seguindo a maioria delas, uma abordagem etnográfica sobre os ambientes virtuais (salas de conversa – “*chatroom*” do IRC e o MUDs), analisando a forma como os cibernautas processam reconstruções identitárias e estímulos sexuais baseadas em texto (Reid, 1991, 1994; Turkle, 1995), desenvolvem novas redes de sociabilidade e de amizade (Baym, 1996) e constroem novas redes de comunidades virtuais (Rheingold, 1991, 1995; Lichty, 1994), a verdade é que, em Portugal, não são fecundos os estudos de investigadores portugueses sobre a interacção nas redes virtuais.

O objectivo da investigação⁽¹⁾, realizada entre 1999 e 2001, residiu no estudo da apresentação do “Eu” nas relações sexuais em salas de conversação do canal de IRC do servidor da Ptnet (“Sexo”, “Sexus”, “Paixão”, “Portugal”, “Sonhos_de_Poeta”, “Poesia” entre outros). Recorrendo à perspectiva goffmaniana da apresentação do “Eu” nas interacções face a face, procurámos verificar em que

medida esse mesmo modelo se pode aplicar/adaptar ao estudo deste tipo de interacções.

A estratégia de estudo circunscreveu-se basicamente ao nível da abordagem qualitativa. A metodologia utilizada foi a pesquisa de terreno e o estudo de caso, tendo recorrido às técnicas de observação participante nas salas de conversação (*chat-room*) e de entrevistas semi-estruturadas. A validade dos dados e da subsequente informação foi assegurada pela constante triangulação entre a observação, a teoria e os próprios dados.

3 Aspectos Conceptuais

3.1 Perspectiva Goffmaniana e a Lógica da Interacção

Ao interessar-nos nos significados substantivos da interacção dos actores no ciberespaço, e na sala de *chat*, em particular, situamo-nos num primeiro momento no plano das teses de Erving Goffman (1993) sobre a apresentação do "Eu" na vida quotidiana. Recorrendo à linguagem dramaturgica, Goffman analisa a lógica da acção dos actores de uma forma distinta do sentido de acção weberiana, enfatizando a natureza da identidade individual, as relações grupais e o significado da apresentação e da comunicação num dado contexto social. Para Goffman, elementos como os olhares, os gestos, as afirmações verbais, os rituais, as rotinas e os posicionamentos dos actores, conferem sentido à ordem normativa que caracterizam a interacção humana. Tal como refere o autor "considerarei o modo como o indivíduo em situações de trabalho habituais se apresenta a si próprio e à sua actividade perante os outros, as maneiras como orienta e controla a impressão que os outros formam dele, as diferentes coisas que poderá fazer ou não fazer enquanto desempenha perante os outros o seu papel" (Goffman 1993: 9)

Na linguagem de Goffman as interacções sociais não são mais do que produtos de representações bem construídas e intimamente relacionadas com o "Eu". Na verdade, para o autor todos os indivíduos constituem personagens na cena social. À semelhança do teatro, cada actor tem um "script" que orienta os seus papéis, em conformidade com dada situação, sendo tacitamente aceites por ambas as partes envolvidas. Na perspectiva de Goffman, o "Eu", enquanto produto dramático, derivado de um quadro de representação e mediado por um público, só ganha visibilidade aquando da acção entre os protagonistas.

Segundo Goffman, o "Eu" e o "papel" constituem realidades distintas. Para o autor, o "papel" é apenas um conjunto de regras a partir das quais se regulam os comportamentos específicos de cada um dos protagonistas, uns em relação aos outros. Quanto ao "Eu", este pode assumir diversas formas, em consonância com a identificação ou recusa do "papel" que lhe é atribuído. Por outras palavras, trata-se, antes, da representação do "Eu" perante o outro e do outro perante o "Eu",

tomando uma consciencialização do “Eu” (de si próprio) e do outro. Assim sendo, na linguagem goffmaniana, o conhecimento do indivíduo é construída em função, quer da informação adquirida (pelo outro), quer através do seu comportamento e aparência. Porém, não menos verdade, para o autor estas fontes de informação poderão não ser reais, já que é possível que intencionalmente o indivíduo possa transmitir falsas informações, através da fraude e da dissimulação da sua situação real. Sendo assim, o papel que o indivíduo desempenha reporta-se, em primeiro lugar, aos papéis representados pelos outros, que são a sua “assistência”. Por outras palavras, na gramática de representações de Goffman, as interacções sociais resultam de padronizações reguladas normativamente e que permitem aos outros entender as acções de um indivíduo. O “Eu” é, assim, entendido por Goffman como um produto colectivo que, por um lado, legitima os papéis sociais do indivíduo que sai do anonimato, e, por outro lado, sanciona o enquadramento dos seus papéis numa dada situação.

Se, para Goffman, toda a interacção social deve ser entendida, por um lado, como um desempenho específico de um actor, tendo em vista proporcionar aos outros certas impressões, e, por outro lado, que estas interacções emergem num dado ambiente e dirigem-se à satisfação de uma audiência, constituindo, por conseguinte tais metas as mais desejadas pelo próprio actor, não é menos verdade que é possível retirar como ilação pelo menos a leitura das mesmas interacções definição do desempenho dos actores no plano individual e grupal. Dito de outro modo, na óptica de Goffman, a interacção social, apesar de constituir um processo comunicativo a partir de um universo simbólico partilhado pelos actores sociais, não é entendida como uma simples actividade cooperativa, garante da adaptação do indivíduo à sociedade, mas sobretudo como uma representação, através da qual o *Self* se transforma em *Selves*, contrariando um pouco a perspectiva unitária da pessoa defendida por Mead, pois no quadro conceptual de Goffman, essa pessoa transforma-se em *persona* – máscara.

A partir desta perspectiva dramaturgica da representação teatral, Goffman encara as situações sociais como se ocorressem num palco, onde os actores desempenham vários papéis de diferentes personagens, levando-o a identificar as diferentes estratégias e técnicas de actuação, ou seja, os equipamentos expressivos de que os actores se servem na execução das suas actuações (performances). Assim, neste “palco social”, Goffman identifica os seguintes elementos:

Fachada – Como o conjunto de elementos que permitem, a quem observa a cena, identificar e definir a situação da actuação. Este conjunto de elementos decorre dos adereços pessoais e do cenário;

Adereços Pessoais – Permitem a identificação das personagens através da aparência e do modo idiossincrático de desempenhar o papel;

Aparência – Tipos de roupas, posturas, adereços, etc., que indicam o estatuto social da personagem;

Modos – Indicam o tipo de papel que o actor vai representar;

Cenário – São os locais (regiões, áreas de espaço físico) onde ocorre a representação, onde existem diversos acessórios que procuram causar uma certa impressão e facilitar um certo tipo de representação. É onde se representa o teatro da vida quotidiana;

Bastidores – São os locais onde os actores podem abandonar a “máscara”, mas onde o acesso de outros actores é limitado pelo estatuto da personagem representada. São lugares não visíveis a partir do cenário, onde se guardam os instrumentos materiais para preparar o cenário e para limpá-lo depois da representação e onde se escondem os detritos físicos e sociais. É também onde os actores se reúnem antes e depois da representação.

A utilização desta perspectiva dramaturgica por Goffman releva dos pressupostos em que se fundamenta o seu projecto, a saber:

A sociedade organiza-se segundo o princípio de que todo o indivíduo que possui certas categorias sociais tem o direito moral de esperar que os outros o valorizem e o tratem de modo adequado;

O indivíduo que implicitamente ou explicitamente pretende ter certas categorias sociais deverá comportar-se na realidade de acordo com aquilo que diz ser;

O indivíduo tem sempre um conhecimento tácito das normas e das regras que regem uma determinada situação social;

O indivíduo interage consigo e com os outros através de um processo comunicativo mediatizado pela sua capacidade interpretativa do universo simbólico em que se insere.

Efectivamente, a questão central do pensamento goffmaniano é a ideia de que a interacção social é por excelência um processo de acção comunicativa que tem por base o modo como o indivíduo interpreta o universo simbólico, de forma a preservar a sua identidade. Importa, todavia salientar que essa interpretação é efectuada a partir da informação social que o indivíduo detém, e da maneira como a vai gerir no decurso da situação social em que se insere. Aliás, na sua obra – *Estigma*, Goffman argumenta que a informação social é “uma informação sobre um indivíduo, sobre as suas características mais ou menos permanentes, em oposição a estados de espírito, sentimentos ou intenções que ele poderia ter num certo momento. Essa informação, assim como o signo que a transmite, é reflexiva e corporificada, ou seja, é transmitida pela própria pessoa a quem se refere, através da expressão corporal na presença imediata daqueles que a recebem” (Goffman, 1982: 52). Neste sentido, o processo de interacção social não é apenas uma articulação funcional de papéis entre os indivíduos com vista a uma actividade cooperativa, mas uma tentativa constante de preservação das suas identidades. Aliás, partindo duma gestão de informação, os indivíduos ficam possibilitados de gerirem as suas identidades nas diversas situações de co-presença física, através de várias estratégias e recursos disponíveis.

Deste modo, através de um processo de realização dramática, o actor age de forma a se expressar a si próprio, intencionalmente ou não, enquanto os outros são impressionados por ele (Goffman, 1982; 1993). Essa expressividade implica duas espécies diferentes de actividade significativa. A saber:

A expressão transmitida, ou seja, aquela que inclui símbolos verbais ou os seus substitutos, usados propositadamente com o fim de veicular a informação que o próprio indivíduo e os outros reconhecidamente ligam a esses símbolos, tratando-se aqui da comunicação no sentido limitado e tradicional do termo;

A expressão emitida, aquela que inclui um âmbito muito vasto da acção que os outros poderão considerar como sintomática em relação ao actor, desde que tal acção seja realizada por razões diferentes da informação assim veiculada.

Durante o processo de realização dramática, o indivíduo apresenta a sua actuação frente à audiência, e tentará recheiar a sua actividade com sinais confirmatórios mobilizando a sua actividade de modo a que esta expresse durante a interacção, aquilo que ele pretende transmitir. Em suma, ele tem de fazer com que a sua acção tenha importância para o público. Durante este processo, existe sempre a tendência dos actores para proporcionarem aos seus espectadores uma impressão idealizada, a qual tentará integrar e ilustrar os valores oficialmente reconhecidos pela sociedade. Sublinham-se as partes do desempenho do papel que se ajustam à imagem ideal do papel e ocultam-se aquelas outras que não se ajustam.

Uma vez que muitos actores têm grande capacidade e motivo para representar falsamente os factos, o que por vezes, só a vergonha, a culpabilidade ou o medo os impedem de fazer, é frequente serem exibidas falsas fachadas, levando o indivíduo a enganar, simular e mentir, enveredando por uma perfeita discordância entre as aparências visadas e a realidade. A isto, Goffman chamou de “falsas representações”. No entanto, não podemos esquecer que “certas técnicas de comunicação, como as insinuações, a ambiguidade estratégica e as omissões decisivas permitem ao falso informador beneficiar de um efeito de mentira sem ter, tecnicamente, mentido” (Goffman, 1993: 79). Assim sendo, um indivíduo crê possuir um conjunto de atributos que o singularizam em relação aos demais, atributos esses que define o que Goffman designa por “Imagem Real”. Por outro lado, as expectativas dos outros levam-nos a atribuir ao indivíduo um conjunto de atributos que constituem a sua Imagem Virtual. É precisamente através deste “jogo” de expectativas – entre o que o indivíduo julga ser, o que julga que os outros esperam dele, e o que na realidade os outros julgam dele –, que se constituem os quadros ou esquemas interpretativos (*frames*) em que decorrem as interacções sociais.

Este quadros ou esquemas interpretativos, que permitem decompor qualquer situação nos seus diferentes registos existenciais, são explicados no grande livro de teoria de Goffman – *Frame Analysis*. Considerado, por um lado, como um dos mais importantes tratados teóricos produzidos no âmbito da sociologia e, por outro, como uma reflexão original sobre o próprio trabalho sociológico e, em par-

ricular, sobre a análise sociológica da vida quotidiana (Nunes, 1993). Nesta sua obra, que tem por subtítulo precisamente “Um ensaio sobre a organização da experiência”, Goffman define o conceito de quadro do seguinte modo: “Parto do pressuposto de que as definições de uma situação são construídas de acordo com os princípios de organização que determinam os acontecimentos – pelo menos os acontecimentos sociais – e o nosso envolvimento subjectivo neles; quadro é a palavra que uso para me referir àqueles dentre estes acontecimentos básicos que sou capaz de identificar” (Goffman, 1986 cf. Nunes, 1993: 36). Esta visão de Goffman, tem implicações decisivas para o modo como o autor analisa a experiência da vida quotidiana. É como uma espécie de filme num filme, tal como Yves Winkin refere, na medida em que diferentes realidades se misturam. “Cada um representa ser ele próprio, a estar presente, a captar o início e o fim. Tudo é, simultaneamente, ilusão e realidade, em graus diversos. Basta por vezes, um ligeiríssimo incidente (um olhar que se perde...) para “remodelar” (*to key*) o conjunto da situação, isto é, transformar o significado para os interactores” (Winkin, 1999: 94).

Neste sentido, os participantes numa dada situação social, conduzem a sua interacção em função de duas questões principais: a definição da situação (o que se está a passar?) e a definição da realidade da situação (em que circunstâncias pensamos que é real o que está a passar?). O objectivo da análise de quadros (*Frame Analysis*) é, pois, a articulação entre a análise da interacção, a experiência dos participantes e a dimensão cognitiva da participação em situações sociais (Nunes, 1999). Nesta perspectiva, o “Eu” é muito mais do que o resultado do processo de socialização primária, tal como Mead afirmara. É algo que vai surgindo durante o processo de interacção, fruto das diversas situações sociais em que o actor se inscreve na sua experiência e vivência quotidiana.

3.2 Ciberespaço, Irc, Ciberssexo e Goffman

Se o trabalho de Erving Goffman incidiu essencialmente na análise da profundidade e riqueza das interacções quotidianas, sobre o modo como as pessoas gerem a sua identidade nos encontros face-a-face, e como se estabelecem quadros ou esquemas interpretativos que permitem definir as mais diversas situações, à luz de sistemas simbólicos de significados, cognições, normas e perspectivas estéticas, como poderão estas ideias esclarecer as lógicas dos encontros pessoais nos salas de conversação virtual?

Vejam em primeiro lugar o seguinte. Através destes serviços telemáticos disponíveis na Internet, pode-se interagir (em tempo real) com pessoas de qualquer parte do mundo. Através desta rede telemática constitui-se algo a que hoje, normalmente se chama “ciberespaço”. A Internet, segundo Lídia Silva, é “simultaneamente real e virtual (representacional), informação e contexto de interacção,

espaço (site) e tempo, mas que altera as próprias coordenadas espacio-temporais a que estamos habituados, compactando-as, ou seja, o espaço e o tempo na rede existem na medida em que são construção social partilhada” (L. Silva, s.d.: 1). Aqui existe a possibilidade de um tipo de interacção social único, em que os actores constroem as suas identidades através do discurso. São aquilo que dizem ser.

Estes locais de conversação *on-line* possuem muitos atractivos, tais como uma combinação de interacção em tempo real com outras pessoas, anonimato (ou a ilusão de anonimato) e a possibilidade de adoptar um personagem e um papel o mais próximo ou mais distante possível daquilo que constitui o “Eu real” da pessoa. A pessoa é representada unicamente pela descrição textual que faz de si própria, tornando-se assim possível a expressão de múltiplas facetas (verdadeiras ou não) da sua personalidade, normalmente inexploradas, brincar com a sua identidade ou experimentar novas identidades. Nestes mundos mediados por computador, o “Eu” torna-se múltiplo, fluído e constituído em interacção com os outros. É formado, transformado e apresentado apenas através de palavras e símbolos gráficos. Nesta medida, para além das alterações das “noções de espaço, tempo e realidade, vem também dar um novo espaço ao imaginário na medida em que os serviços que permitem o anonimato e a adopção de pseudónimos, permitem que cada um tenha a possibilidade de adoptar a personalidade ou personalidades que na realidade não lhe seria possível” (L. Silva, s.d.: 3).

Robin Hamman acrescenta ainda que “o ciberespaço não pode ser localizado no mundo físico: não tem nome de rua, e não podemos observá-lo com os sentidos. De modo a que possa existir ciberespaço, têm de existir pessoas que acreditam na sua existência” (Hamman, 1996: 2). Estas pessoas, ao acreditarem neste espaço e ao nele participarem, tornam a sua existência real. Tão real como qualquer outro espaço do mundo físico, do mundo “real”, com os seus locais próprios de interacção, de comunicação. Um tipo de comunicação que estrutura e é estruturada à medida que estes espaços vão, cada vez mais, fazendo parte do nosso quotidiano.

Deste modo, sempre que atravessamos o ecrã do computador para penetrarmos nestes mundos virtuais, estamos a reconstruir a nossa identidade, o nosso “Eu”. Nas palavras de Sherry Turkle, trata-se de um “laboratório social significativo para a realização de experiências com as construções e reconstruções do eu que caracteriza a vida pós-moderna. Na realidade virtual, moldamo-nos e criamo-nos a nós mesmos” (Turkle, 1997: 265). Efectivamente, a Internet contribuiu para encararmos a identidade como uma multiplicidade de personagens que podemos representar, um campo de possibilidades que são consequência directa do tipo de comunicação aqui utilizada e que é totalmente diferente daquele utilizado nos encontros face a face.

Importa ainda referir que o grande factor distintivo entre a comunicação face

a face e a comunicação mediada por computador (principalmente nos canais de IRC) está na largura de banda. Hamman diz-nos que a realidade é em banda larga porque as pessoas ao comunicarem face a face em tempo real, utilizam vários modos, como sejam a fala, os gestos, as expressões faciais, enfim, toda uma vasta gama de semiótica muito rica em informação. Devido à não visualização dos seus parceiros de interacção, os utilizadores deste tipo de comunicação criaram um novo sistema de expressão das suas emoções – o “*emoticon*”. O *emoticon* é um icon emocional, ou uma expressão pictórica das emoções vividas no momento. Estes emoticons são constituídos com base nos signos ou caracteres existentes no teclado do computador e são normalmente colocados no fim das frases. Por exemplo, um sorriso será assim: :) ; Um piscar de olhos será assim: ;) ; Um sentimento menos agradável será assim: : (; Quando se quer abraçar alguém será assim: «...» ; etc.

Os *emoticons* são, sem dúvida, a consequência directa de muitos mal-entendidos ocasionados pelas lacunas de informação inerentes a este tipo de comunicação em banda-curta, em que se utiliza unicamente a expressão escrita, mas são também uma ínfima parte daquilo que apresentamos do nosso “Eu” e assimilamos do “Eu” do outro.

Um outro aspecto interessante das interacções no ciberespaço, em particular no IRC, é que dados importantes para os relacionamentos interpessoais, tais como o sexo, idade, etnia, aspecto físico, etc., dos participantes não são automaticamente discerníveis, a não ser que o indivíduo decida dá-los a conhecer, e mesmo assim se torna muito difícil, senão impossível, de serem confirmados. Tal como Palacios refere ainda, “as interacções nas redes não se dão directamente entre indivíduos, como na “vida real” (IRL), mas entre imagens. É claro que na “vida real” todos nós projectamos imagens, mas são imagens acopladas a um corpo físico, responsável por projectá-las. Nas sociabilidade telemática estamos tratando de imagens desencarnadas, independentes de um corpo físico, existindo realmente enquanto “puras projecções” no ciberespaço” (Palacios, s.d.: 5).

Tal como nos outros lugares onde as pessoas se encontram socialmente com os mais variados objectivos (entre eles, o sexo), também no ciberespaço isso acontece. Neste contexto, os encontros sociais de índole sexual, denominados por ciberssexo, encontram no ciberespaço uma total reformulação em relação aquilo que é habitual na “vida real”, e sobre este assunto, o sociólogo britânico Robin Hamman constitui uma referência essencial. Ele diz-nos que o ciberssexo nas salas de conversa on-line pode ser revestido por duas formas principais:

- 1) Masturbação interactiva mediada por computador em tempo real, e
- 2) Relato interactivo mediado por computador, em tempo real, de histórias sexuais, com o objectivo de excitação (Hamman, 1996).

Na primeira forma de ciberssexo, os utilizadores (parceiros sexuais) escrevem instruções e descrições daquilo que estão a “fazer” um ao outro e a si pró-

prios enquanto se masturbam. Normalmente escrevem apenas com uma mão e masturbam-se com a outra. Na segunda forma de cibersexo, os utilizadores relatam um ao outro histórias sexuais de modo a se excitarem a si próprios e ao parceiro. Estas duas formas de cibersexo são de tal forma satisfatórias ao ponto de provocarem orgasmo físico nos participantes, e não se devem confundir com a masturbação solitária devido à natureza recíproca e interactiva das mesmas. Por outro lado, devido às suas características peculiares, permitem que os seus utilizadores percamos certas inibições em relação à sua sexualidade e descubram novas maneiras de verem os outros e a si próprios.

Os encontros dão-se, normalmente, em salas de conversa próprias para o efeito, ou nos seus espaços privados (pvt's), com nomes atractivos e directamente relacionados com o tema da sexualidade. Nestas salas, cada parceiro pode gozar de anonimato, adoptar uma identidade e um género totalmente afastado ou próximo do seu, construir um corpo imaginário, uma idade, uma profissão, tudo aquilo que a “vida real”, por vezes, não permite. As primeiras informações partilhadas, e porventura as mais importantes e decisivas neste processo de interacção, são o sexo, a idade e a localização espacial real dos parceiros. Posteriormente, mas em breves instantes, e se for caso disso, partilha-se o nome de cada um, a ocupação e a troca das fotografias digitalizadas que supostamente correspondem a cada um dos parceiros, ou então, numa perfeita dramatização no sentido goffmaniano do termo, começam as descrições pormenorizadas daquilo que cada um diz ser e parecer, de modo a que cada parceiro seja impressionado com aquilo que é dito sobre o outro. Segundo Hamman, nestas salas de conversa em que os participantes têm o sexo como objectivo principal a atingir e em que a imagem física criada e apresentada é de fulcral importância, verifica-se uma “maior tendência para se dilatar a verdade acerca da beleza física de cada um” (Hamman, 1996: 13). Cada parceiro pode criar, apresentar e desenvolver o “Eu” ideal que mais lhe agrada, a si ou ao seu parceiro de interacção.

Hamman diz-nos ainda que o que torna estes relacionamentos tão intensos rapidamente, é, para além de uma certa tensão erótica que é libertada quando se idealiza o parceiro e os seus actos, um certo sentimento de isolamento “num mundo remoto e estranho” (Hamman, 1996: 4). No entanto, e tal como já foi dito, este mundo, ao proporcionar uma combinação de interacção em tempo real com outras pessoas, o anonimato e a possibilidade de assumir um papel tão próximo ou distante do “Eu real” de cada pessoa, para além de se tornar bastante atractivo, torna-se também bastante “satisfatório” a nível sexual.

Esta nova forma de interacção, baseada apenas em palavras e símbolos gráficos, implica a construção de novas identidades, e, por ventura, de novas fachadas. Face ao exposto, tentaremos proceder à identificação dos equipamentos expressivos dos quais os “ciberactores” se servem na execução das suas *performances*, de modo a tornarem a sua actividade significativa para os seus parceiros de interac-

ção, em virtude das possibilidades existentes neste tipo de comunicação. É esta a tarefa a que me propusemos, tendo em conta, evidentemente, que muita coisa ficará por fazer.

4 “Eu”, CiberSexo em PVT

Nesta secção, vamos apresentar alguns dos resultados da pesquisa realizada. Importa assinalar, em primeiro lugar, que cada sala de conversação (*chat-room*) tem um determinado nome que serve para designar os temas ou conteúdos de conversa que lá acontece, e para atrair certos tipos de pessoas que escolhem essas mesmas salas através da sua lista de nomes, lista essa que está ordenada por ordem decrescente pelo número de *nicknames* presentes em cada uma. Existem salas para todos os gostos e interesses. Desde a sala mais geral e mais habitada, que tem por nome “Portugal”, passando por várias salas dedicadas à música, literatura, cinema, homossexuais, lésbicas, automóveis, informática, até aquelas mais específicas, criadas por pequenos grupos de amigos que relatam, por exemplo, as suas experiências boémias da noite anterior ou discutem quem deve sair ou ficar na casa do *Big Brother*.

Das salas de conteúdo explicitamente sexual, nomeadamente as designadas de “Sexo” e “Sexus” são as mais habitadas, ao que o seu número médio ronda os 100 habitantes diários, sendo normal encontrar os mesmos *nicknames* presentes nas duas salas em simultâneo. A princípio, e tendo em conta o seu conteúdo temático, seria talvez de esperar que ao entrar numa destas salas, deparássemos talvez com uma conversa animada, entre os vários participantes presentes na sala, ou porventura com uma espécie de orgia cibersexual. Na verdade isso não se verifica. Do total dos presentes, é muito raro que pelo menos dois ou três participantes se envolvam em cibersexo. Nas salas de conversa estudadas, a interacção em *open channel*, ou seja, na sala de conversa geral aberta a todos os participantes em simultâneo, é muito reduzida ou insignificante. Os actores reservam as suas conversas e o seu relacionamento sexual para os *pvt's*, levando a que praticamente não existam diálogos fora destes domínios. Muito raramente se pode observar a “presença” de alguém nas salas gerais, e quando tal acontece, é apenas com o objectivo de se captar um ou uma parceira sexual para um respectivo *pvt*. Para o “olhar” de todos ficam apenas os registos de entrada, saída ou expulsão dos canais de alguns dos participantes por parte dos seus operadores, assim como alguns pedidos ou convites directos para a prática de cibersexo. Tudo o resto é reservado para a intimidade dos *pvt's*, e portanto, interdito ao olhar do público em geral.

A maioria dos *nicknames* utilizados nestas salas fazem referência a características sexuais que hipoteticamente correspondem aos seus utilizadores. Podemos encontrar *nicknames* que apelam mais à sensualidade, tais como, por exemplo : “|Gata|”, “Sedutora37”, “ Jovem_sensual ”, “Girl_22”; ou que apelam mais di-

rectamente ao sexo, em linguagem obscena, tais como: “[Pxxxx22cm|]”, “Gara-nhão24”, “[[Fxxxxxxxx]]”, “{Kerofxxxx}”. Estes *nicknames* constituem por si só a primeira tentativa de apresentação do “Eu”, pois pretendem demonstrar à partida uma determinada aparência ou postura, de um modo alusório à predisposição sexual dos seus utilizadores, o que pode ou não corresponder à verdade.

Um facto que pudemos constatar logo à partida e que se foi confirmando ao longo da investigação, é que não existe possibilidade de verificação da veracidade ou falsidade daquilo que cada utilizador diz acerca de si próprio *on-line*. Tal como pudemos constatar, “viver e estar no ciberespaço, ser virtual, também constitui o resultado de um processo de actualização, efectivado pela interacção através da subjectividade e da fantasia do utilizador. Ora apresentamos as nossas características biológicas ora procedemos a transfigurações no IRC. Sou do sexo masculino, mas digo que sou feminino. Tenho a idade X, mas digo Y. Digo que resido no local A, mas apresento B” (CA Silva, 2000:15).

Se no ciberespaço todas as variáveis são perfeitamente contingentes, então para podermos identificar os equipamentos expressivos que constituem a apresentação do “Eu” nas relações sexuais *on-line* baseadas em texto, devemos primeiramente encontrar os elementos que os constituem. Segundo Goffman, esses equipamentos expressivos, materializados naquilo a que o autor chamou de “Fachada”, dividem-se em “Adereços Pessoais” que incluem a “Aparência” e os “Modos”, e em “Cenário” ou conjunto de características físicas do mesmo, que sustentam a credibilidade dos “Adereços Pessoais”. Como seguimento da analogia teatral goffmaniana, considera-se ainda a existência de “Bastidores”, tido como um determinado lugar onde os actores abandonam a encenação e a máscara, e que é inacessível à audiência em geral ou mesmo a actores de outra condição ou estatuto.

Deste modo, interpretamos a “Fachada” como um equipamento expressivo, ao que os “Adereços Pessoais” e o “Cenário” se podem considerar como os seus elementos constituintes. Por sua vez, os “Adereços Pessoais” e o “Cenário” também se constituem como equipamentos expressivos que por sua vez são constituídos respectivamente pela “Aparência” e pelos “Modos”, e pelo conjunto de características físicas do “Cenário”, a que Goffman atribuiu a designação de *Settings*. Uma vez que neste tipo de comunicação, os equipamentos expressivos e os seus respectivos elementos apenas poderão existir por meio de linhas de texto num ecrã de computador, e na possível imaginação de cada indivíduo, o que de seguida me proponho a fazer, é encontrar, nas respostas dos meus interlocutores, que comunicaram comigo em banda curta, aquilo que se poderá constituir como os elementos da “Aparência”, dos “Modos” e do “Cenário”.

Os elementos expressivos que se pretendem encontrar serão forçosamente e unicamente aqueles que o cibernauta/entrevistado conseguir transmitir por meio de texto, de modo a projectar uma determinada imagem de si. Seguidamente apre-

sentamos alguns extractos dos contactos que realizámos em *pvt* ⁽²⁾.

Session Start: Tue Jan 16 16:50:01 2001

Session Ident: |Gata| (~xxxx@200.252.123.XXX)

<|Gata|> OiOiOiOiOi!!! :)))))))))

<Styler> Olá!

<Styler>h ou m?

<|Gata|>mulher, e você?

<Styler>h

<|Gata|> dd tc?

<Styler> Portugal

<|Gata|> eu tc do brasil

<Styler> idade?

<|Gata|> 20 anos

(...)

<Styler> descreve-te para mim...

<Styler> para poder imaginar-te

<|Gata|> olhos verdes, cabelo castanho- claro, morena, 1,70,e peso 62kg ,,

<Styler> ah... bem ,assim já posso imaginar-te.... mesmo q me estejas a mentir!

<|Gata|> porq iria mentir eu sou assim

<Styler> como estás vestida?

<|Gata|> tenho um vestido comprido.

<|Gata|> que mais quer saber???

<Styler> a tua roupa interior?

<|Gata|> tenho cuequinhas rendadas brancas e... não uso soutien

<Styler>tens tatuagens ou piercings?

<|Gata|> só tenho uma borboleta tatuada no meu peito, por cima da maminha esquerda!

<Styler> como é o teu corpo, mais intimamente...?

<|Gata|> tenho seios durinhos... e o bumbum também. Gosta assim? :)

<Styler> humhum!!! Gostas de sexo?

<Styler> o q mais gostas no sexo?

<|Gata|> gosto de viver fantasias. tenho uma fantasia que é transar na praia. infelizmente o meu marido não quer! :(mesmo assim já transei com outros homens, mesmo depois de estar casada. Adoooooro sexoooooo!!!

<|Gata|> e vc?

<Styler> também! onde estás, neste momento?

<|Gata|> Tou no meu serviço, trabalho numa companhia aérea. Se chama (...), conhece? Mas não se inquieta não que eu tenho colegas ao meu lado mas nãp podem ver o q estou a teclar.

<Styler> (...)

<Styler> (...)!

<|Gata|> isso é demais... tou a perder o control dos meus pensamentos (...)
tenho a mão na minha xxxxxxxxxxxx escaldante!!! (...)

<Styler> (...)!!!

<|Gata|> (...) tou a apaixonar-me por você...

<Styler> como?! tu não me conheces!

<|Gata|> quero que vc venha ter comigo. teria coragem de me ligar? (...)
quero sentir o seu corpo... (...)

(...)

Session close: Tue Jan 16 17:35:01 2001

É indubitavelmente que as novas tecnologias trouxeram um novo imaginário ao homem. O virtual é uma nova modalidade de ser e de comunicar. Deste modo, sempre que atravessamos o ecrã do computador para penetrarmos nestes mundos virtuais, estamos a reconstruir a nossa identidade, o nosso “Eu”. Nas palavras de Sherry Turkle, trata-se de um “laboratório social significativo para a realização de experiências com as construções e reconstruções do eu que caracteriza a vida pós-moderna. Na realidade virtual, moldamo-nos e criamo-nos a nós mesmos” (Turkle, 1997: 265). Efectivamente, a Internet contribuiu para encararmos a identidade como uma multiplicidade de personagens que podemos representar, um campo de possibilidades que são consequência directa do tipo de comunicação aqui utilizada e que é totalmente diferente daquele utilizado nos encontros face a face. Podemos dramatizar desempenhos, engendrar cenários de fantasia. As conversas que decorrem nas salas privadas dos canais de IRC constituem a expressão máxima desta realidade.

Sessão inicia: Qui Set 09 18:35:40 1999

<Xeque-mate> olá

<Xeque-mate> hi

<COELHINHA> tudo bem ctg?

(...)

<Xeque-mate> sabes...

<COELHINHA> o k?

<Xeque-mate> pera

<Xeque-mate> um pouco...

<COELHINHA> então qd ??
 <Xeque-mate> qd kiseres... c muita coisa junta
 <COELHINHA> então pensas no que eu estava a pensar....
 <COELHINHA> os lençóis.....
 <Xeque-mate> pois tou...
 <COELHINHA> tenho vontade de xxxxx ctg.
 <Xeque-mate> eu tb
 <COELHINHA> de estar contigo....no meu quarto, na minha cama
 <Xeque-mate> eu tb...muita vontade....
 (...)
 <Xeque-mate> pois é... e depois...
 <Xeque-mate> no duche
 <COELHINHA> para...
 <Xeque-mate> e então porque não vamos xxxxx?
 <COELHINHA> sim.... vem para mim... ai.....
 <COELHINHA> ai ai ai ai ai aiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii
 <COELHINHA> vem para mim
 (...)
 <COELHINHA> amo-te!!!!!!
 <Xeque-mate> tb euuuuuuuuu!!!! *****
 (...)

Sessão fecha: Qui Set 09 20:30:34 1999

Efectivamente, qualquer cibernauta pode falar de tudo um pouco, e pode construir imaginários e configurações imagéticas para além das fronteiras do real. Jogam-se nos *chat-room* todo o tipo de discurso erótico e trocam-se cenários imagéticos de fantasia, escondendo os cibernautas numa dramatização em “pvt”, longe dos olhares sancionários de tudo e de todos (C.A. Silva, 2000: 12). Vejamos ainda o seguinte extracto.

Sessão inicia: Dom Jun 10 22:15:12 1999

(...)
 <Xeque> pensava k ã vinhas hoje. tás aonde? * pra kida fofinha
 <SULTAS> no quarto, sozinha...
 <SULTAS> ***** mil beijos. Adoro-te! Recebe o beijo onde te der + prazer!
 <Xeque> :) ok, outro para ti
 <Xeque> o k trazes vestida hoje?
 <SULTAS> só com cuequinha e sutien cor de salmao
 <Xeque> kida tão frequinha :) :), tou de boxer bege

(...)
<SULTAS> vem para mim mentalmente. Ama-me.
<Xeque> linda... tou contigo
<Xeque> és tudo.... uma doçura :)
<SULTAS> gostava q me ensinasses kamasutra
<Xeque> sei dumas coisas, mas nada de especial...
<SULTAS> preciso mto de ti!!!!
<Xeque> achas que sim? Queres mesmo?
<SULTAS> tou preocupada. Quero estar ctg!
<SULTAS> ... vem ter comigo... tou com a lingerie que gostas ahhg!!!
<SULTAS> peço-te... vem mentalmente para mim!!!
<Xeque> achas que sim? Posso?
<SULTAS> n consigo fazer nada, tou excitada a pensar em ti... ah!
<Xeque> :) so vendo.... nao acredito...
<SULTAS> n consigo fazer nada, tou excitada a pensar em ti... ah!
<SULTAS> amo-te mto de corpo, alma, coração e ... co ...
<Xeque> eu tb. **** :) mas deves estar a brincar cmg
<Xeque> mil ***** pra mocinha + kida do meu coração
<SULTAS> amo-te mesmo muito e quero-te + q nunca, só de imaginar já fico toda mxxxxxxxxx
<Xeque> mas k brasa... :)
<Xeque> mil *** nos (.)(.
<SULTAS> tou a masturbar-me... ja tava qdo recebi a tua msg para pvt aiiai-ahhh *!!!!
<Xeque> mas como???.. achas que te excito tanto... nao devias...
(...)
<Xeque> deves ser fogo... mas que mulher...
(...)
<Xeque> kida fofinha com tanto fogo, eu morro... no primeiro assalto...
(...)

Sessão fecha: Dom Jun 10 01:25:22 1999

Os extractos de conversas *on-line* acima descritas, permite-nos retirar pelo menos duas ilações. A primeira refere à lógica dos “emoticons”. Uma vez que o tipo de comunicação é em banda-curta, a partir de uma pequena série de pistas descritivas, de palavras eróticas e de “emoticons”, podem ser geradas fantasias muito complexas, gerando nova informação com informação idealizada. Encontramos uma certa concordância simétrica com a tese de Hamman que afirma mesmo que é a fantasia o que conduz os relacionamentos nas salas de conversa *on-line* (Hamman, 1996). Efectivamente, verificamos a presença de uma “construção do outro”

Porém, nem sempre estar na rede se traduz ou é e pode ser quantificável como uma existência real.

5 Considerações finais

Numa sociedade eminentemente tecnológica como é a nossa, viabilizou-se um novo modo de se encarar a sexualidade. A partir de meados do século XX, o sexual ganhou uma expressão inusitada, não apenas porque começou a ser objecto de uma visibilidade pública muito maior, como passou a ser uma temática de interesse social crescente. A valorização social do terreno sexual, segundo José Pacheco, “não teria sido possível se não se tivessem verificado um conjunto de factores que, associados sinergicamente, possibilitaram esta autêntica “revolução sexual” (Pacheco, 1998: 274).

O ciberssexo, constitui-se, deste modo, como o resultado desta revolução sexual, se tivermos em conta que a evolução tecnológica permitiu ao ser humano dispor de mais tempo para se entregar aos afectos, ao amor e, também, às práticas sexuais. O ciberssexo é não só uma face no retrato dos esquemas interpretativos goffmanianos, mas também daquilo a que Giddens chama de “relação pura”, que ao surgir como uma evolução no tipo de relações interpessoais, essa é “uma ligação que é valorizada por si, pela gratificação que pode proporcionar aos indivíduos que nela se encontram envolvidos” (Giddens, 1994 cf. Pacheco, 1998: 113). Nesta “relação pura”, sob a forma de ciberssexo, os indivíduos participam num esquema relacional em que são afastadas muitas das consequências negativas ou menos desejáveis do comportamento sexual contemporâneo: as doenças venéreas, a SIDA, as gravidezes indesejadas, o aborto, os métodos anticoncepcionais, o comportamento meramente reprodutivo, os crimes sexuais e os escândalos eróticos e sexuais. Joga-se num campo onde não há contacto físico directo e onde cada indivíduo pode escolher, de livre vontade, os componentes da relação para o seu desenvolvimento ou manutenção. Pode alternar ou conjugar um conjunto de factores, como sejam: o compromisso, a reciprocidade, a intimidade, etc., afastando-se ou aproximando-se daquilo que estes constituem na “vida real”, dito no sentido goffmaniano, embora, possivelmente, nunca lá chegando realmente.

Os resultados do estudo sugerem-nos um conjunto de características da interacção *on-line* em *chat-room*. Em primeiro lugar, face à arquitectura do discurso apresentada em contexto de ciberssexo, é possível concluir que ele, o discurso erótico, bem como o desempenho do cibernauta apenas se materializa em espaços cénicos privados (*pvt*). Este espaço, além de constituir o equipamento cénico do próprio desempenho na rede, confere um sentido de perfeita concordância, entre a aparência e o papel esperado numa interacção em ciberssexo. No jogos e nos discursos eróticos, salvaguarda-se um desempenho inteligível e contextualizada, isto é, a actuação dramática de um ciberactor é mobilizada no sentido de se tornar

significativa para o(a) parceiro(a), sob pena de não alcançar aquilo que pretende transmitir. Parafrazeando Goffman, todo o desempenho de um indivíduo em cibersexo sublinha certos aspectos comportamentais e dissimula outros. Assim sendo, todo o indivíduo possui um “máscara”, caracterizável como o “Eu”, dito como o mais verdadeiro. Trata-se daquilo que o indivíduo protagoniza e que reserva para si. É de considerar, assim, que parte do desempenho de um indivíduo em cibersexo destina-se efectivamente ao(à) seu(sua) parceiro(a) no *chat* que o(a) observa na textualidade.

Em segundo lugar, parte deste desempenho em cibersexo trata-se igualmente de uma realização dramática, traduzível por "fachada", na medida em que resulta de um “equipamento expressivo de tipo padronizado, empregue intencional ou inconscientemente pelo indivíduo durante o desempenho” (Goffman 1993: 34). A aparência e o modo de apresentação nos jogos e discursos eróticos constituem os estímulos de uma “fachada” pessoal, em que a primeira destina-se à função comunicativa do estatuto do indivíduo, sendo reservada à segunda o lugar de informar o papel do desempenho que o indivíduo irá tomar na situação de cibersexo. Assim sendo, toda a interacção alimenta-se de uma "fachada" pessoal, de uma outra de natureza social, bem como de um modelo de expectativas. Por outras palavras, emerge num contexto de desempenho, fachadas de selecção, já que um indivíduo pode seleccionar a fachada que mais lhe convém, dentro daquelas que se lhe apresentaram como possíveis. Serão, assim, seleccionadas ou escolhidas em função dos graus de importância que um indivíduo julga que o(a) seu(sua) parceiro(a) do *chat* atribui.

Uma outra característica salientada pelos resultados do estudo é que existe, assim, uma ambiguidade estratégica movida pelos actores em cibersexo, onde as omissões e as insinuações são técnicas de comunicação que permitem o acto “mentir”, sem ter efectivamente “mentido”. Dito doutro modo, toda a realização dramática passa por estádios de administração de impressões, de controlo e de comunicação de informação sobre o desempenho. Um desempenho em cibersexo não poderá ser totalmente verdadeiro, dito no sentido de sincero e/ou honesto, na medida em que pode conter planos engendrados *a priori*, apesar de se poder reconhecer que em contextos específicos de interacção um indivíduo age de acordo com os momentos e a evolução dos discursos eróticos. Admitimos, assim, a possibilidade da existência de um falso desempenho, ou um artifício, resultante de uma elaboração coerente, cujas acções podem não ter a ver com a realidade. Assim sendo, a transacção entre um papel e outro em cibersexo, mediada entre a verdade e a mentira, não se trata apenas de uma característica de um actor em interacção virtual, antes porém se trata de uma característica que, à luz da tese de Goffman, pode ser considerada como um “fenómeno de representação teatral”.

Por último, os resultados do estudo sugerem que o cibersexo, pode ser encarado como uma face da “emancipação sexual”, tal como Giddens lhe chama

quando fala das transformações da intimidade enquanto “mudança psíquica e social”. Esta emancipação sexual, consequência de uma repressão ao longo dos tempos, segundo o mesmo autor, é compreendida “de um modo processual, como possibilidade da *democratização radical* do plano social”, e continua dizendo que “é meu entendimento que quem diz emancipação sexual diz democracia sexual” (Giddens, 1986: 128). Podemos acrescentar a este pensamento, que quem se entrega à prática do cibersexo, mais do que uma emancipação, atingiu uma “esoterização” sexual, na medida em que o utilizador do ciberespaço é capaz de existir nele enquanto um objecto na terceira pessoa, possuir o corpo virtual de outra pessoa ou permitir que o seu seja possuído, mudar de sexo e/ou género e adoptar uma forma de estar na qual não faz sentido. O praticante de cibersexo tornou-se “divino”.

Apesar de tudo ter um carácter virtual, representacional, as linhas de texto e a imaginação permitem que os indivíduos, nas suas relações sexuais no IRC, apresentem um “Eu” que, com as devidas adaptações e peculiaridades inerentes ao próprio contexto de interacção, tem por base os mesmos equipamentos/elementos expressivos sugeridos por Goffman. Sendo este um trabalho essencialmente indutivo, o que daqui resultou, através da permanente confrontação da teoria com os dados e o seu contexto, foi mais uma adaptação da teoria goffmaniana da interacção ao estudo do IRC do que uma verificação da sua aplicação em “estado puro”.

Restringindo-nos ao campo do ciberespaço e das novas tecnologias de comunicação em geral, o que resultou desta pesquisa foi apenas o levantar de uma ponta de um véu que cobre todos os sectores da sociedade global. Se é verdade que vivemos actualmente na sociedade da informação e da comunicação, não é menos verdade que estamos a alterar o nosso *modus vivendi* em consequência desse facto e, consequentemente todas as nossas concepções e noções do mundo e nós próprios, por mais básicas que possam parecer. Vivemos uma realidade superficial, banal, pré-fabricada. Fechamo-nos numa concha, isolados, e para lá levamos o telemóvel, a televisão e a Internet. Não precisamos de mais nada, nem de ninguém! Ou será que precisamos?

Para responder a estas e outras questões, sugiro o aprofundamento do presente trabalho, adaptando o modelo acima descrito, em estudos de caso múltiplos, triangulando campos textuais com os de imagem interactiva *on-line* (por exemplo *netmeeting*, *video-show*, etc.), e também com problemática da construção e representação do género em cibersexo.

6 Nota

1.- Trata-se de uma investigação, autofinanciada pelos autores, que permitiu a integração de estudantes e finalistas em Sociologia na recolha de informação, não

só para o projecto, mas também para a elaboração de um relatório de investigação do Seminário Temático em 2001, subordinado ao título de “A Apresentação do “Eu” nas Relações Sexuais *on-line* baseadas em texto – Estudo de Caso”. Os resultados da investigação tem vindo a ser igualmente divulgados nalguns encontro e jornadas, nomeadamente nas II Jornadas do Departamento de Sociologia da Universidade de Évora e nas III Jornadas do Arquivo de Beja.

2.- Excluimos alguns diálogos, nomeadamente os discursos obscenos.

7 Referências bibliográficas

BAYM, Nancy K. (1996), “The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication”, Rob Shields (ed.), *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London: Sage, pp. 138 - 163.

BISHOP, Clifford (1997), *Sexo e Espírito*, Lisboa: Temas e Debates.

CABALLERO, Juan José (1998), “La Interacción Social en Goffman”, *REIS*, 83: 121-149.

CARDOSO, Gustavo (1998), *Para uma Sociologia do Ciberespaço – Comunidades Virtuais em Português*, Oeiras: Celta Editora.

GIDDENS, Anthony (1997), *Sociologia*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

???? (1996), *Transformações da Intimidade – sexualidade, amor e erotismo nas sociedades*, Oeiras: Celta Editora.

GOFFMAN, Erving (1993), *A apresentação do eu na vida de todos os dias*, Lisboa: Relógio d'Água.

???? (1982), *Estigma – Notas sobre a Manipulação da Identidade Deteriorada*, Rio de Janeiro: Zahar Editores.

HAMMAN, Robin (1996), “Cyborgasms – Cybersex Amongst Multiple-Selves and Cyborgs in Narrow-Bandwidth Space of America Online Chat Rooms”, MA Dissertation, Department of Sociology, University of Essex, Colchester, UK. <<http://www.socio.demon.co.uk/Cyborgasms.html>>, (1998-04-03).

???? (s.d.), “The Application of Ethnographic Methodology in the Study of Cybersex”, Dept. of Communication Studies, University of Liverpool, UK. <<http://www.socio.demon.co.uk>>, (2001-01-08).

???? (s.d.), “History of the Internet, WWW, IRC, and MUDs”, Dept. of Communication Studies, University of Liverpool, England. <<http://www.socio.demon.co.uk/history.html>>, (2001-03-07).

???? (1996), “The Role of Fantasy in the Construction of the On-line Other: a selection of interviews and participant observations from cyberspace”, MA Sociology Scheme, University of Essex, UK <<http://www.socio.demon.co.uk/fantasy.html>>, (2001-03-07).

???? (1996), “One Hour in the eWorld Hot Tub: a brief ethnographic project in cyberspace”, Dept. of Sociology, University of Essex, UK
< <http://www.socio.demon.co.uk/project.html>>, (2001-03-07).

MILLER, Hugh (1995), “The Presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet” Department of Social Sciences, Nottingham Trent Univ., UK.
<<http://www.ntu.ac.uk/soc/psych/miller/goffman.htm>>, (2001-03-07).

NGUYEN, Dan Thu and ALEXANDER, Jon (1996), “The Coming of Cyberspacetime and the End of the Polity”, Rob Shields (ed.), *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London: Sage, pp. 99 - 124.

NUNES, João Arriscado (1993), “Erving Goffman, a Análise de Quadros e a Sociologia da Vida Quotidiana”, *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 37: 33-49.

PACHECO, José (1998), *O Tempo e o Sexo*, Lisboa: Livros Horizonte.

PALACIOS, Marcos (s.d.), “Cotidiano e Sociabilidade no Cyberespaço”,
<<http://www.cfh.ufsc.br/~ciber/ant5203/cotidiano.html>>, (2000-9-17).

REID, Elizabeth M. (1991), *Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat*, Honours Thesis, University of Melbourne,
<<http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/index.html>>, (1998-7-12).

REID, Elizabeth M. (1994), *Electropolis. “Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities”*, Masters Thesis, University of Melbourne,
<<http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/index.html>>, (1998-7-12).

RHEINGOLD, Howard (1991), *Virtual Reality*, New York: Summit Books.

RHEINGOLD, Howard (1995), *The Virtual Community: Surfing the Internet*, London: Minerva.

SCHELISKY, Helmut (s.d.), *Sociologia da Sexualidade*, Lisboa: Livros do Brasil.

SHIELDS, Rob. (Ed.) (1996), *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London: Sage.

SILVA, Ana Maria da (1998), “Peculiaridades da pesquisa no Internet Relay Chat (IRC), Novos Paradigmas: Etnografia e Ciberspaço”, Comunicação do X Ciclo de Estudos sobre o Imaginário – Imaginário e Cibercultura, Recife Novembro 1998, < http://www.cfh.ufsc.br/~ciber/ant5203/pesq_irc.html>, (2000-10-21).

SILVA, Carlos Alberto da (2000), “Retórica e Realidades das Redes de Sociabilidade e Identitária no Ciberspaço”, Comunicação apresentada nas III Jornadas Arquivo de Beja, Novembro 2000 (policopiado).

SILVA, Lídia J. Oliveira Loureiro da (s.d.), “Comunicação: A Internet – a geração de um novo espaço antropológico”, <<http://bocc.ubi.pt/pag/silva-lidia-oliveira-Internet-espaco-antropologico.html>>, (2000-10-11).

???? (1999), “Globalização das redes de comunicação: uma reflexão sobre as implicações cognitivas e sociais”, <<http://bocc.ubi.pt/pag/silva-lidia-oliveira-globalizacao-Internet.html>>, (2000-10-11).

STONE, Allucquere Rosanne (1995), *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, London: MIT Press.

TURKLE, Sherry (1995), *A Vida no Ecrã – A Identidade na era da Internet*, Lisboa: Relógio d'Água.

WINKIN, Yves (1999), *Os Momentos e os Seus Homens – Erving Goffman*, Lisboa: Relógio d'Água.