

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

VANESSA ALKMIN REIS

NO RETRATO VIRTUAL QUE ME FAÇO  
COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA E IDENTIDADE NA INTERNET

JUIZ DE FORA

2006

VANESSA ALKMIN REIS

NO RETRATO VIRTUAL QUE ME FAÇO  
COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA E IDENTIDADE NA INTERNET

Monografia apresentada à Banca Examinadora na disciplina Projeto Experimental II, do curso de Comunicação Social da UFJF, para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta

JUIZ DE FORA

2006

VANESSA ALKMIN REIS

NO RETRATO VIRTUAL QUE ME FAÇO  
COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA E IDENTIDADE NA INTERNET

Monografia apresentada à Banca Examinadora na disciplina Projetos Experimentais II, do curso de Comunicação Social da UFJF, para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social.

Data de exame: 21/08/06

---

Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta – UFJF – Orientador

---

Prof. Dr. Paulo Roberto Figueira Leal – UFJF - Convidado

---

Prof. Dr<sup>a</sup>. Iluska Maria da Silva Coutinho – UFJF – Convidada

Data de aprovação:

À minha família,  
especialmente minha mãe,  
pelo apoio e amor.

Aos amigos, em especial  
Thaís, Joice, Talita e Lillian,  
por atravessarem comigo esta fase.

Ao tempo,  
por ser relativo.

À Internet, por ser meu meio  
e minha mensagem.

A Deus, por tudo que  
citei acima.

## Agradecimentos

Universidade Federal de Juiz de Fora

Faculdade de Comunicação Social

Prof. Dr. Francisco José Paoliello Pimenta

Prof. Dr. Paulo Roberto Figueira Leal

Prof. Dr<sup>a</sup>. Iluska Maria da Silva Coutinho

## Auto-retrato

No retrato que me faço  
- traço a traço -  
às vezes me pinto nuvem,  
às vezes me pinto árvore...

às vezes me pinto coisas  
de que nem há mais lembrança...  
ou coisas que não existem  
mas que um dia existirão...

e, desta lida, em que busco  
- pouco a pouco -  
minha eterna semelhança,

no final, que restará?  
Um desenho de criança...  
Corrigido por um louco!

*Mário Quintana*

## **SINOPSE**

Análise das alterações causadas pela expansão das redes telemáticas na subjetividade humana e nos relacionamentos entre seus usuários, bem como os aspectos envolvidos no processo de construção de identidades na Internet, a partir da eleição de um recurso específico: o programa de comunicação instantânea MSN Messenger

## SUMÁRIO

1. <b>INTRODUÇÃO</b> .....	9
2. <b>PLANETA DIGITAL: A REDE ONIPRESENTE</b> .....	12
2.1. EXISTIR NUM MUNDO ONLINE .....	12
2.2. TUDO AO MESMO TEMPO AGORA: A CRESCENTE VELOCIDADE DOS FLUXOS DE INFORMAÇÃO .....	21
2.3. VIAGEM NO ESPAÇO E NO TEMPO .....	30
3. <b>COMUNICAÇÃO E IDENTIDADE NO ESPAÇO VIRTUAL</b> .....	37
3.1. CONSTRUIR-SE: DO ILUMINISMO ÀS REDES .....	37
3.2. COMUNIDADES VIRTUAIS: EMARANHADOS DE NÓS E LAÇOS .....	44
4. <b>PERSONAS VIRTUAIS: AS VÁRIAS FACES DO EU</b> .....	51
4.1. REPRESENTAR-SE ONLINE .....	51
4.2. MSN MESSENGER: APERFEIÇOANDO A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO..	57
5. <b>CONCLUSÃO</b> .....	67
6. <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	71



## 1. INTRODUÇÃO

Quando Mário Quintana publicou seu poema *Auto-retrato*, em meados do século XX, não poderia imaginar que as tecnologias de comunicação das décadas seguintes promoveriam uma releitura de suas palavras. A expansão das redes computadorizadas, que abrangem hoje um sexto da população mundial, enredou a humanidade nas profundas mudanças que trouxe consigo. Através das ferramentas disponibilizadas por essas novas tecnologias, o usuário pode também compor seu auto-retrato nas diversas plataformas interacionais da rede, e, tal qual o poeta, projetar-se, da maneira que sua vontade escolher, no ambiente virtual do ciberespaço. O objetivo deste trabalho é analisar as alterações causadas pela expansão das redes telemáticas na subjetividade e nos relacionamentos entre seus membros, bem como os aspectos envolvidos no processo de construção de identidades na Internet, a partir da eleição de um recurso específico: o programa de comunicação instantânea MSN Messenger.

Iniciamos o capítulo 2 com uma abordagem histórica da Internet, desde seu surgimento como tecnologia de defesa, restrita a militares e pesquisadores, passando pela modernização dos sistemas de navegação, armazenamento e transferência de arquivos, e, finalmente, pela expansão da rede entre usuários comuns, que culminou na grande aldeia global que hoje conhecemos. Mencionamos, ainda inicialmente, mudanças acarretadas no homem por essa popularização da tecnologia, tanto em sua subjetividade quanto na forma de percepção do mundo que o rodeia.

Em seguida, analisamos as mudanças técnicas que possibilitaram a aceleração dos fluxos de informação ao longo dos séculos, desde a invenção do alfabeto fonético até os mais modernos recursos da atualidade. Ao deixar de quantificar

distâncias terrestres para medir taxas de transferência de dados, a velocidade pode ser considerada como meio e mensagem da cultura ocidental, por difundir conteúdos típicos de um certo modo de vida e ser, ela mesma, um valor predominante do estilo imediatista do Ocidente.

Abordamos ainda as modificações na percepção espaço-temporal causadas pela já mencionada cultura da velocidade. A nova dimensão gerada pelas redes, o ciberespaço, abriga todos os aspectos da vida online e pode ser entendida como um mundo virtual com existência própria, independente das ações e particularidades de seus usuários. Para mediar a relação homem-máquina, foram desenvolvidas interfaces que facilitam cada vez mais a imersão da pessoa nesse novo mundo. A aceleração dos fluxos informacionais possibilita a transferência de grandes quantidades de dados em segundos, provocando a supressão do espaço através do tempo e promovendo a comunicação em tempo real entre indivíduos situados em diversos pontos da Terra.

O capítulo 3 começa com uma abordagem histórica da noção de identidade humana. Retratamos o sujeito masculino, único e centrado do Iluminismo; o sujeito moderno, fragmentado, leitor da cidade e de suas peculiaridades; e o sujeito da modernidade tardia, fruto dos grandes descentramentos de seu tempo: a releitura marxista, a descoberta do inconsciente por Freud, a lingüística de Saussure, o poder disciplinar de Foucault e os movimentos sociais da década de sessenta, especialmente o feminismo.

O ponto seguinte descreve a constituição das comunidades virtuais, a partir das relações entre os indivíduos no interior do ciberespaço. Com o fim das fronteiras físicas, as pessoas tornam-se livres para agruparem-se de acordo com suas afinidades, estabelecendo interações mediadas por computador no contexto compartilhado da

Internet. Essas redes sociais utilizam como suporte as diversas plataformas interacionais online, tais como correio eletrônico, blogs, fotologs, programas de comunicação instantânea e sites de relacionamento.

No capítulo 4 analisamos as diversas formas de representação pessoal na Internet, e como ocorrem as interações nesse espaço em que cada indivíduo tem à disposição todas as possibilidades de se reinventar. Retratamos o processo de construção de identidades mais ou menos ligadas à aparência e à personalidade reais do usuário, e a maneira com que essa construção de papéis afeta as relações pessoais e a percepção de si e do outro no interior do ciberespaço.

Como investigação prática de nosso estudo, analisamos também os resultados da pesquisa realizada entre os meses de maio e junho de 2006 com 74 usuários do MSN Messenger, o mais popular programa de comunicação instantânea da atualidade. No questionário, abordamos aspectos relativos ao tempo e finalidade da conexão, bem como à utilização das ferramentas do software para a comunicação e projeção da identidade pessoal na tela.

Por fim, passamos às considerações finais do trabalho. Aliando a pesquisa teórica à investigação prática realizada, procuramos analisar os mensageiros instantâneos, como o MSN Messenger, como uma nova forma de comunicação, bem como uma plataforma interacional diferenciada das demais no ambiente online, com características próprias de projeção pessoal e formação de identidades virtuais.

## 2. PLANETA DIGITAL: A REDE ONIPRESENTE

### 2.1. *Existir num mundo online*

Num mundo conectado por máquinas, computadores cada vez mais avançados permitem que pessoas eliminem as fronteiras da comunicação. O cenário que fazia parte da ficção científica torna-se cada vez mais próximo do real a partir da segunda metade do século XX, com a popularização das redes telemáticas. As “teias” informatizadas, antes restritas ao uso militar, expandiram-se rapidamente, permitindo a troca de informações cada vez mais eficiente entre pessoas localizadas em pontos distantes do planeta.

A rede que mais tarde viria a se tornar a Internet nasceu nos anos 60, durante a Guerra Fria. Pesquisadores da Advanced Research Projects Agency (ARPA) do Departamento de Defesa dos Estados Unidos buscavam uma forma de não perder suas informações secretas caso os servidores localizados em pontos estratégicos fossem atingidos. Assim, idealizaram uma rede que interligasse as diversas bases militares e centros de pesquisa, sem um comando centralizado. A ARPAnet, como foi chamada, era considerada à prova de bombardeio, pois impedia que os dados permanecessem salvos em um único servidor. Com isso, se a Casa Branca ou o Pentágono, por exemplo, fossem atacados, militares de outras bases ainda teriam acesso aos arquivos de segurança disponibilizados na rede.

Com o enfraquecimento da União Soviética e, conseqüentemente, do conflito, a ARPAnet deixou de ser restrita ao âmbito militar e foi disponibilizada também para as universidades e centros de pesquisa sem ligação com a defesa. No início dos

anos 80 foi estabelecido o TCP/IP (Transfer Control Protocol / Internet Protocol) um protocolo de comunicação geral entre redes que permitiria o crescimento praticamente ilimitado dessa teia de computadores interligados, já que poderia ser implementado em várias plataformas diferentes de hardware. Esses protocolos trabalham com um método de transmissão denominado comutação de pacotes. Os dados transmitidos são quebrados em pequenas parcelas de dígitos chamadas pacotes. Em cada pacote são indicados, ainda, os endereços virtuais do emissor e do receptor. Assim, as seqüências numéricas que compõem as mensagens viajam fracionadas através da rede, retomando sua composição original ao chegar ao destino. (Santaella, 2004. p.39) A utilização do TCP/IP por diversas instituições de pesquisa propiciou a criação de uma “rede de redes”, através da qual milhares de usuários poderiam compartilhar informações: estava nascendo a Internet.<sup>1</sup>

Segundo Pierre Lévy, “o nome Internet vem de *internetworking* (ligação entre redes). Embora seja geralmente pensada como sendo *uma* rede, ela na verdade é o conjunto de todas as redes e *gateways* que usam protocolos TCP/IP” (Lévy, 1999. p.255) No final da década de 80, a Internet começou a abrir espaço para usuários comerciais, fora da esfera acadêmica. Para atender esse público, foram criados serviços cada vez mais simplificados. O físico suíço Tim Berners-Lee, do European Organization for Nuclear Research, de Genebra, desenvolveu o sistema que popularizou o conceito de hipertexto: partes do texto estavam marcadas e, uma vez selecionadas, levavam a informações adicionais sobre o assunto em questão. Em 1991, os mesmos pesquisadores criaram a *World Wide Web* que, no início, era composta

---

<sup>1</sup> Disponível em <http://www.malagrino.com.br/online/olminter.html>

predominantemente de texto, com raros elementos gráficos.<sup>2</sup> Para facilitar a navegação por esse novo universo, foi desenvolvido, no ano seguinte, o primeiro *browser*: o Mosaic, idealizado por Marc Andersen, do National Center for Supercomputer Activity. Através dele, o usuário poderia ter acesso a informações sem se preocupar com a conversão de arquivos e formatos. Poderia ainda comunicar-se com outros internautas, transferindo arquivos e enviando mensagens. O navegador era, ainda, capaz de interpretar gráficos e navegar através de links, tornando-se precursor do que conhecemos como a *web* atual.

O lançamento posterior do Netscape Navigator contribuiu para popularizar a World Wide Web, proporcionando acesso à rede a qualquer pessoa que dispusesse de um computador pessoal. A linguagem HTML (Hyper Text Markup Language) tornou-se padrão na programação das páginas da internet, que passaram a contar, cada vez mais, com recursos de imagem, vídeo, áudio, cores e diagramações diferenciadas. Surgia, assim, a hipermídia, que abriu aos usuários novas opções de linguagem, além do texto, e permitiu a exploração de possibilidades quase infinitas de expressão em rede.

No Brasil, a história da internet começou bem mais tarde. Em 1991, foi realizada a primeira conexão entre instituições de pesquisa, através da Rede Nacional de Pesquisa (RNP), subordinada ao Ministério de Ciência e Tecnologia. Somente quatro anos mais tarde, em 1995, a rede foi aberta ao setor privado. A Embratel lançou, então, o primeiro sistema de acesso comercial à rede.

---

<sup>2</sup> Disponível em <http://www.abranet.org.br/historiadainternet/anos90.htm>

No mesmo ano, uma ação conjunta dos Ministérios das Comunicações e de Ciência e Tecnologia instituiu o Comitê Gestor da Internet<sup>3</sup>, afim de dividir entre diversos setores da sociedade as decisões a respeito da implantação, administração e uso da rede. Atualmente, o Comitê é composto por nove membros do Governo Federal, entre ministros e representantes de órgãos ligados às comunicações e à ciência; quatro representantes do setor empresarial, pessoas ligadas a provedores de acesso, conteúdo e infra-estrutura, à indústria de informática e telecomunicações, e a empresas usuárias da internet; quatro representantes do terceiro setor; três da comunidade científica e tecnológica; e um representante de notório saber acerca da internet. São tarefas do Comitê: propor normas, recomendar padrões, procedimentos técnicos operacionais e diretrizes estratégicas para regulamentar as atividades da internet no país; promover estudos e padrões técnicos direcionados para a segurança; coordenar a atribuição de endereços IP e nomes de domínio usando <.br>; e elaborar indicadores e estatísticas sobre os serviços nacionais de internet.

Hoje em dia, a grande rede de computadores é um dos negócios que mais cresce no mundo. A troca de informações audiovisuais em tempo real demanda investimentos cada vez maiores em infra-estruturas que possibilitem maior velocidade e qualidade na transmissão de dados. De acordo com pesquisa do Computer Industry Almanac<sup>4</sup>, o número de internautas no mundo ultrapassou a marca de 1 bilhão em 2005. Um crescimento vertiginoso, se comparado aos 45 milhões de usuários em 1995 e aos 420 milhões em 2000. Espera-se que até 2011 esse número dobre, atingindo a marca de 2 bilhões. A projeção é de que o acesso à internet via telefone celular e

---

<sup>3</sup> Disponível em <http://www.cgi.br/sobre-cg/index.htm>

<sup>4</sup> Disponível em <http://www.c-i-a.com/pr0106.htm>

outros aparelhos móveis seja o grande responsável por esse aumento. Como afirma Simone Pereira de Sá, citando Rheingold: “Para o autor, os mobile phones serão para a internet aquilo que o telefone foi para o telégrafo: uma ferramenta para transformá-la numa tecnologia *mainstream*.” (Sá, 2005. p.20)

Em contraponto à aparente estagnação nos países desenvolvidos, o maior crescimento no número de usuários é registrado em países em desenvolvimento, sobretudo os mais populosos, como China, Índia, Rússia, Indonésia e Brasil. Em nosso país, somos mais de 25 milhões de navegantes no espaço virtual, segundo pesquisa do instituto Internet World Stats publicada pelo site brasileiro E-commerce<sup>5</sup>. Esse número corresponde a 2,5% do total mundial de usuários, e a 14,1% da população nacional. Representa, ainda, o notável crescimento de 2.152% em comparação ao 1,15 milhão de usuários registrado em julho de 1997. A presença da rede nas casas dos brasileiros também teve aumento expressivo. De acordo com o IBOPE<sup>6</sup>, o número de internautas residenciais ultrapassou 14 milhões em março de 2006. Segundo a mesma pesquisa, os usuários do país destacam-se pelo número de horas passadas online: uma média de 19 horas e 24 minutos por mês. Essa marca é superada apenas pelos franceses, que permanecem conectados por uma média de 19 horas e 28 minutos mensais.

Grande parte do tempo de conexão dos brasileiros é gasto em sites de comércio eletrônico, viagem e turismo, e, principalmente, em páginas classificadas na categoria “comunidades”, como sites de relacionamento, blogs, fotoblogs e videoblogs. Em março de 2006 foi registrada uma média de 3 horas e 46 minutos de uso individual por mês deste tipo de página. Quase três quartos dos internautas do país, 74%,

---

<sup>5</sup> Disponível em <http://www.e-commerce.org.br/STATS.htm#D>

<sup>6</sup> Disponível em

<http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=cald&c&omp=Noticias&docid=3E9933D0041F31C08325715600691561>



declaram acessar esse tipo de conteúdo. De acordo com o diretor executivo do IBOPE Inteligência, Marcelo Coutinho, "embora diferentes sites dominem a audiência da categoria em cada país, trata-se de um fenômeno global, fruto da evolução da tecnologia de software, que facilitou a disponibilização de conteúdo pessoal na Internet, e da expansão do uso da Banda Larga".<sup>6</sup>

McLuhan diz que "o que chamamos de 'mecanização' é uma tradução da natureza, e de nossas próprias naturezas, para formas ampliadas e especializadas". (McLuhan, 1964. p. 76) Assim, a imagem de sociabilidade das culturas latinas confirma-se também na rede. Além da presença maciça em sites de interação, a região destaca-se também no uso de programas de comunicação instantânea. Segundo pesquisa da consultoria norte-americana comScore<sup>7</sup>, a América Latina concentra o maior número de usuários desse tipo de software entre seus internautas: cerca de 64% utilizam os programas de mensagens para entretenimento e/ou finalidades profissionais. Em segundo lugar na pesquisa aparece a Europa, onde 49% das pessoas conectadas fazem uso desse tipo de programa. A América do Norte fica em terceiro, com utilização de mensageiros instantâneos por 37% dos usuários.

Com a expansão da Internet, a transmissão de informações em tempo real alcançou dimensões mundiais, possibilitando a passagem de um modelo majoritário de comunicação um-todos, no qual poucos receptores tinham nas mãos a responsabilidade e o poder de transmitir mensagens a toda a sociedade, para um modelo todos-todos, no qual cada cidadão com acesso aos meios é ao mesmo tempo produtor e receptor de um fluxo constante de informações. No capitalismo industrial, os fluxos de informação, trabalho e capital eram organizados no tempo e no espaço pelos

---

<sup>7</sup> Disponível em <http://www.comscore.com/press/release.asp?press=800>

Estados nacionais, que exerciam papel regulador. Com a globalização, o papel dos atores na sociedade passou a ser determinado não apenas por sua proximidade com relação aos fluxos informacionais, mas também por sua capacidade de produzir e regular seus próprios fluxos. (Elhajji, 2000. p.54-55)

“Pois o homem, (...) diferentemente das criaturas simplesmente biológicas, possui um aparato de transmissão e transformação baseado em sua capacidade de armazenar experiência. E esta capacidade de armazenar – como na própria linguagem, de resto – é também um meio de transformar a experiência” (McLuhan, 1964, p.79)

Assim, tal popularização das redes de computadores modificou não apenas a esfera técnica, mas a própria maneira do ser humano perceber o mundo que o rodeia. A partir do desenvolvimento das novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs) até mesmo as relações sociais e de produção foram rearticuladas. A sociedade deslocou suas formas de organização política e econômica da dimensão espacial de seu próprio território para a dimensão temporal da velocidade elétrica. Independente do quão imerso cada um de seus segmentos está na tecnologia, todo o conjunto social é afetado pelas inovações propiciadas pela expansão mundial das redes, pois, segundo McLuhan, “os efeitos da tecnologia não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência”. (McLuhan, 1964, p.34)

Além de ser o meio pelo qual os dados são transmitidos, as tecnologias adequam-se ao conceito de McLuhan que afirma que “o meio é a mensagem”. A mecanização, independente de seus produtos, introduziu em seu tempo o raciocínio seqüencial, através da fragmentação dos processos e posterior seriação das partes

fragmentadas. Já “o cinema, pela simples aceleração mecânica, transportou-nos do mundo das seqüências e dos encadeamentos para o mundo das estruturas e das configurações criativas” (McLuhan, 1964, p.26). Do mesmo modo, a tecnologia de redes informatizadas que vemos surgir torna-se contribui para a construção de novos paradigmas de comunicação na sociedade contemporânea. Independente de seu conteúdo, ela própria difunde e legitima a predominância dos valores ocidentais, desde o alfabeto, do jeito como o conhecemos, até os valores abstratos, como a velocidade, o imediatismo e o consumo. (Elhajji, 2000. p.49)

“Reunir-se à distância, ou ainda, estar tele-presente, ao mesmo tempo aqui e ali, constituem tão somente as características disseminadas pelas novas tecnologias da comunicação e da informação, onde a interatividade, a imediatez e a ubiqüidade surgem como a verdadeira mensagem da emissão e da recepção em tempo real. Um tempo real que, na verdade, nada mais é do que um espaço-tempo real, uma vez que as interações sociais ocorrem de fato, tem o seu lugar, mesmo se, no fim das contas, esse lugar é o não-lugar da velocidade.” (Ferreira, 2005, p. 6)

Com isso, coloca-se em prática novas formas de pensar os conceitos de comunidade e sociabilidade, cada vez mais dissociados dos fatores tempo e espaço. As novas tecnologias de informação e comunicação (NTIC) proporcionaram o advento da comunicação assíncrona, possibilitando assim que indivíduos em pontos diversos do globo, vivendo em fusos horários diferentes, possam trocar mensagens entre si sem a necessidade de estar conectados um com o outro em tempo real. Ao mesmo tempo, com as mudanças sociais decorrentes da urbanização e modernização tecnológica, a proximidade geográfica deixou de ser determinante na formação das redes sociais. Para isso, as tecnologias da Internet, como listas de discussão, sites de relacionamento

e programas de comunicação instantânea, facilitaram a aproximação de pessoas com idéias semelhantes, independente de sua localização geográfica.

“(...) o que observamos em nossas sociedades é o desenvolvimento de uma comunicação híbrida que reúne lugar físico e ciber lugar (para usar a terminologia de Wellman) para atuar como suporte material do individualismo em rede.” (Castells, 2003, p.108).

## *2.2. Tudo ao mesmo tempo agora: a crescente velocidade dos fluxos de informação*

Os milhares de anos que separam as primeiras pinturas rupestres, feitas pelos homens primitivos para retratar nas paredes das cavernas a caça, a guerra e outros fatos de sua rotina, da era da informática, em que bytes percorrem o mundo em questão de segundos, foram pontuados pelo surgimento de diversas tecnologias da informação. Cada uma delas, em seu tempo, contribuiu para configurar o modo de vida e o pensamento da sociedade que a viu emergir.

A invenção do alfabeto fonético representou a retirada do poder da classe sacerdotal, que detinha o monopólio da escrita nos tempos pré-alfabéticos. Os símbolos eram complexos e, para decifrá-los, era necessário extenso conhecimento. Com a disseminação da escrita alfabética e do papiro, mais leve e fácil de transportar que os materiais grosseiros nos quais eram gravados os símbolos antigos, ocorreu uma transferência de poder dos sacerdotes para a classe militar. Esta, beneficiada pela simplicidade do alfabeto fonético e pela leveza do papiro, pôde transmitir ordens escritas e informações dos governantes a todas as partes de seu território.

“O alfabeto significou o poder, a autoridade e o controle das estruturas militares, a distância. Quando combinado com o papiro, o alfabeto decretou o fim das burocracias templárias estacionárias e dos monopólios sacerdotais do conhecimento e do poder” (McLuhan, 1964, p.101)

Além dessa transferência de poder, o alfabeto fonético foi responsável pela ruptura entre o mundo representado por símbolos de culturas pré-letradas, como os ideogramas chineses e hieróglifos, e o mundo contínuo e uniforme representado por

seu encadeamento de letras. O alfabeto fonético é, até hoje, o único capaz de traduzir os sons de qualquer língua para um mesmo código visual. Ainda de acordo com McLuhan:

“a separação única que (*os alfabetos*) introduzem entre o som e a visão, de um lado, e o conteúdo verbal e semântico, de outro, os transformaram na mais radical das tecnologias, no sentido da tradução e homogeneização das culturas” (McLuhan, 1964, p.106)

Com a supremacia, causada pela disseminação do alfabeto fonético, do sentido visual da palavra escrita sobre todos os outros componentes da palavra falada (gestos e sons, por exemplo), abriu-se o caminho para a invenção e popularização da imprensa. Primeiro através da xilogravura e, posteriormente, da tipografia, ela propiciou a reprodução precisa e indefinida de informações escritas e pictóricas, legitimando os conceitos de fragmentação e disposição em seqüência já consagrados pela palavra escrita.

“A repetibilidade é o cerne do princípio mecânico que vem dominando nosso mundo, desde o advento da tecnologia gutenberguiana. Com a tipografia, o princípio dos tipos móveis introduziu o meio de mecanizar qualquer artesanato pelo processo de segmentar e fragmentar a operação total.” (McLuhan, 1964, p.184)

Tal produção em massa de material impresso possibilitou a disseminação de informações com uma velocidade nunca vista na época dos exemplares únicos.

“O livro impresso, baseado na uniformidade e na repetibilidade segundo uma ordem visual, foi a primeira máquina de ensinar, assim como a tipografia foi a primeira mecanização do artesanato. Mas, a despeito da extrema fragmentação e especialização da atividade humana, necessárias à realização da palavra impressa, o livro impresso representa um rico compósito de invenções culturais anteriores. O esforço total incorporado ao livro ilustrado e impresso oferece um

exemplo marcante da variedade de atos inventivos separados que são necessários ao aparecimento de um novo resultado tecnológico.” (McLuhan, 1964, p.199-200)

Até a invenção do telégrafo, em 1844, a informação circulou na mesma velocidade com que podia locomover-se o ser humano, ou os meios de transporte por ele inventados. Cartas, recados, jornais e livros impressos sempre dependeram de pessoas que efetuassem seu transporte, seja a pé, a cavalo, ou, com o passar do tempo, através de charretes, trens, carros e caminhões.

“Se a revolução dos transportes foi acompanhada por uma progressiva negação do intervalo de tempo, com a retenção acelerada do tempo de passagem que separa a partida da chegada, passando as mais longínquas viagens a ser pouco mais do que breves intervalos, a revolução das transmissões, por sua vez, situa os indivíduos diante de interfaces instantâneas, as quais anulariam toda a duração, toda a demora na emissão e na recepção de informações.” (Ferreira, 2005, p.3)

Com a expansão do telégrafo, a humanidade começou a perceber mais nitidamente uma característica que, a partir dali, permearia toda a história dos meios de comunicação:

“Pela primeira vez, a informação se encaixava na velocidade da luz, permitindo que o ‘escrever à distância’ adquirisse uma nova característica que, segundo Paul Virilio, tornar-se-ia comum aos meios de comunicação ultra-rápidos: a redução cada vez mais intensa das distâncias de tempo.” (Ferreira, 2005, p.2)

Ao transmitir a informação com velocidade, o telégrafo foi o primeiro meio a tornar o “mundo” dos seres humanos maior, propiciando o contato direto com regiões distantes, ao mesmo tempo em que, paradoxalmente, pareceu reduzir as distâncias, através do imediatismo destes contatos.

“Os meios elétricos, no entanto, antes abolem do que aumentam a dimensão espacial. Graças à eletricidade, em toda a parte retomamos os contatos pessoa a pessoa como se atuássemos na escala da menor das aldeias. É uma relação em profundidade, e sem delegação de funções ou poderes.” (McLuhan, 1964. p.287)

Essa interação profundamente pessoal expressa-se com mais vigor com a criação do telefone. De acordo com Simone de Sá, “no eixo das práticas cognitivas e sociais, o telefone é o meio para *falar com*, caracterizando uma forma de comunicação à distância, ponto a ponto, presencialmente, dentro de um espaço acústico privado.” (Sá, 2005, p.11) Ao contrário da mídia impressa, e mesmo do rádio e da TV, que limitam o papel do usuário a emissor ou receptor de informações, conforme o modelo de comunicação um-todos, o telefone caracteriza-se por um sistema de ida e volta, com dois interlocutores em iguais condições de emissão e recepção, um de cada lado da linha (modelo todos-todos).

“Sobre as tecnologias, cabe apenas destacar no momento que o telefone é um dos frutos da intensa experimentação que ocorre no final do século XIX em torno de aplicações no terreno da eletricidade. E que desenvolvimentos posteriores como a comunicação por satélite, a fibra ótica; tanto quanto pequenos avanços no formato do aparelho (da manivela ao acesso discado, posteriormente teclado; o telefone fixo sem fio, com bina e secretária eletrônica) fazem parte da história de seus usos.” (Sá, 2005, p.12)

O surgimento do rádio devolveu a importância à oralidade, resgatando um sentimento tribal de comunidade e pertencimento há muito ocultado pelo mundo letrado. Do mesmo modo, foi o primeiro meio de emissão de mensagens sonoras para uma grande massa de receptores. Seu impacto pode ser medido pelo pânico causado à sociedade norte-americana devido à fictícia invasão marciana transmitida “ao vivo” por Orson Welles via rádio, em 1938, bem como por sua utilização como meio para a



transmissão das mensagens que levariam Hitler ao poder na Alemanha na mesma década de 30.

A contribuição do rádio para o aumento da velocidade de transmissão de informações é citada por McLuhan, que enfatiza ainda a distorção na relação entre aspectos públicos e privados provocada pelo meio. “O rádio provoca uma aceleração da informação que também se estende a outros meios. Reduz o mundo a uma aldeia e cria o gosto insaciável da aldeia pelas fofocas, pelos rumores e pelas picuinhas pessoais” (McLuhan, 1964, p.344)

Com o advento da televisão, além de informações auditivas emitidas em alta velocidade a grandes massas, devemos destacar a importância dos dados visuais disseminados. A aceleração dos fluxos de informação, desta vez visuais, implicou num processo de padronização visual de seus espectadores, uniformizando modos de vestir e gostos pessoais. A TV acentuou ainda a predileção maciça pelo imediatismo, “a preferência por fatos transmitidos ao vivo em detrimento da contemplação histórica” (Johnson, 1997. p.9) Como as tecnologias anteriores, o meio influenciou também na mudança de sua própria forma de percepção do mundo, num processo já iniciado pelo rádio. “Com a TV, o espectador é a tela” (McLuhan, 1964, p.351). Isso significa ser bombardeado a todo instante por pontos luminosos, que transmitem as imagens de baixa definição divulgadas via televisão.

“Com isso, as imagens, além de ajudarem a vender mercadorias, elas mesmas também se transformaram em mercadorias. Elas podem ser reproduzidas à exaustão e encontradas em qualquer parte. (...) Ao mesmo tempo em que exercem poder sobre os modernos, para exercer esse poder, as imagens precisam se dessacralizar. Como tudo o mais, não passam de poeira fugidia que se desmancha no ar.” (Santaella, 2004. p.28)

A crescente velocidade de avanço das tecnologias ao longo da história expôs gradualmente seus efeitos aos olhos dos homens. Enquanto o livro foi o principal meio de comunicação durante séculos, o jornal reinou por aproximadamente 200 anos, e o cinema, o rádio e a TV desfrutaram de apenas décadas de estrelato.

“A cada inovação, o hiato que mantinha o passado à distância ficou menor, mais atenuado. Isso não significou muito nos avanços que foram o livro ou o jornal ao longo dos séculos – para não mencionar a escala milenar do pintor de cavernas -, mas, à medida que foram se abreviando, os estágios começaram a interromper os ciclos de vida de seres humanos individuais.” (Johnson, 1997. p.8)

Para se ter uma idéia dessa aceleração, basta lembrar que o rádio levou 38 anos, a partir de seu lançamento, para atingir 50 milhões de usuários no mundo. O computador, desde suas primeiras formas, demorou 16 anos para alcançar o mesmo público. Para a TV conquistar tal número de espectadores, foram necessários 13 anos, enquanto a televisão a cabo levou 10. Já a internet, última grande inovação tecnológica e símbolo maior da velocidade, contava com 50 milhões de usuários ao redor do globo depois de apenas 4 anos de seu surgimento<sup>8</sup>.

Com a expansão da teia mundial de computadores, a transferência de dados de um ponto a outro do planeta pôde ser feita num piscar de olhos, eliminando, assim, empecilhos temporais e geográficos para as possibilidades de comunicação, transações financeiras e intercâmbio de conhecimentos.

“Altas velocidades no recolhimento e no escoamento das informações, indiferenciação das posições geográficas, compressão de lugares e matérias que pareciam relativamente distintos constituem tão somente a realidade disposta pelas novas tecnologias da comunicação e da informação.” (Ferreira, 2005. p.6)

---

<sup>8</sup> Disponível em <http://www.abranet.org.br/historiadainternet/numeros.htm>

A definição de velocidade, em si, já não é mais a mesma. Enquanto a física a descreve como o tempo necessário para percorrer uma distância dada, na era da virtualidade a velocidade pode ser definida como o tempo necessário para acessar ou gerar um determinado volume de informação.

“O grau de velocidade de movimento não é mais mensurável em quilômetros ou em milhas, mas sim em débito de bytes e em fluxo de dados informacionais. E a sua aceleração é relativa à densidade da ‘infosfera’ (o conjunto dos sistemas de comunicação, tecnológicos ou humanos, que englobam as estruturas econômicas, políticas, sociais e culturais planetárias), na qual é projetada nossa consciência histórica global em gestação.” (Elhajji, 2000. p.54-55)

Segundo McLuhan, o meio é a mensagem. Assim, independente do conteúdo disponibilizado em suas páginas, a velocidade é a própria mensagem veiculada pelas redes informatizadas, o próprio paradigma por elas instaurado no fim do século XX e início do século XXI. Esta aceleração se dá de tal modo, e permeia com tal intensidade o cotidiano das pessoas, que Paul Virilio situa em nosso tempo uma substituição da geopolítica, centrada em espaços e fronteiras, por uma *cronopolítica*, na qual o fator determinante é a velocidade dos fluxos de informação.

“E a *cronopolítica* se desenvolve sobre a aceleração da própria realidade, sobre uma nova relação com os lugares e as distâncias de tempo criadas pela revolução das transmissões, com o uso da velocidade absoluta das ondas eletromagnéticas, das fibras ópticas.” (Ferreira, 2005, p.3)

Impondo a velocidade, a internet ostenta a bandeira do próprio modo de vida ocidental. Ela modifica a inserção das pessoas em suas relações de sentido, sua forma de percepção e suas interações sociais, que passam a ser pautadas, independente do

território onde acontecem, pelos valores ocidentais de imediatismo e consumo. As fronteiras, antes físicas, passam a ser “eletro-cognitivas ou cogni-computacionais”<sup>9</sup>

“As coordenadas dessa esfera cognitiva, contudo, correspondem, rigorosamente, aos pontos de projeção dos planos éticos e estéticos do Ocidente. No processo de transferência de nossos mapas semânticos da dimensão espacial para a temporal, pois, o Ocidente não se apresenta mais como região geográfica, mas sim como fato semiótico ou espectro cognitivo, cujos contornos não são mais espaciais, mas sim teóricos, epistemológicos, técnicos e tecnológicos.” (Elhajji, 2000, p.47)

Além dos discursos difundidos em rede, sua própria estrutura tecnológica contribui para a construção desta nova semiose, reproduzindo e induzindo a determinadas atitudes frente ao outro, seja ele semelhante ou diferente, próximo ou distante.

“A globalização seria menos a instalação material da rede mundial do que a generalização e universalização de seu modelo tecnológico e lingüístico como paradigma das comunicações humanas. A globalização / ampliação da noosfera ocidental não está na rede / Internet, mas sim é a própria rede / Internet como modelo universal de comunicação. Não apenas ela veicula um discurso, mas sim é em si discurso globalizante e ocidentalizante.” (Elhajji, 2000. p.49)

*A cronopolítica* da velocidade dos fluxos de informação em rede impõe-se, cada vez mais, como estilo de vida. Modifica nossa forma de ver o mundo, de sentir o tempo, de manter relações com outros seres humanos. Define experiências e relativiza conceitos, permeando, assim, toda a existência daqueles que navegam em sua “correnteza caótica de homens e coisas” (Carvalho *apud* Santaella, 2004. p.29)

---

<sup>9</sup> Elhajji, 2000. p.47

“Que faz a velocidade? Ela desestrutura o processo de percepção, comprimindo o tempo, até chegarmos a um tempo único e global, e desconstrói o espaço. Cumprem-se os nossos sonhos de criança: tornamo-nos fluidos e multidimensionais.” (Mourão, 2004, online)

### *2.3 Viagem no espaço e no tempo*

“Os novos meios e tecnologias pelos quais nos ampliamos e prolongamos constituem vastas cirurgias coletivas levadas a efeito no corpo social com o mais completo desdém pelos anestésicos” (McLuhan, 1964, p.84). Mesmo datando da década de 60, a afirmação de McLuhan exprime um retrato fiel dos efeitos da expansão das redes na humanidade do início do século XXI. A popularização das teias virtuais modifica não apenas a vida diária e a forma de pensar dos indivíduos, mas a própria organização da sociedade.

“Sociedades, as nossas, que se caracterizam pelo enfraquecimento das fronteiras bem delimitadas pela modernidade, a partir do avanço de tecnologias da comunicação tais como computadores, telefones celulares e internet, gerando uma paisagem eletrônica que funde e desintegra pares de categorias dicotômicas: entre os papéis masculinos e femininos; entre lugares de autoridade e liderança definidos pela hierarquia tradicional; entre o público e o privado, entre o trabalho e a vida doméstica, entre campos disciplinares distintos; e ainda, no terreno das mídias, entre usuários e produtores, entre cópia e original, entre simulacro e real, entre experiência direta e mediada, entre notícia e entretenimento.” (Sá, 2005, p.2)

A digitalização propiciou a tradução de todos os tipos de informação em cadeias compostas apenas por combinações dos algarismos zero e um. Com isso, o mesmo sistema de comunicação (a Internet, por exemplo) é capaz de transmitir todo tipo de dado, esteja ele em forma de texto, áudio ou vídeo. A teia mundial de computadores envolve todo o globo através de sub-redes descentralizadas, ou seja, desprovidas de um centro de comando. Esta abrangência mundial é o ponto de partida para a concepção da rede como um universo paralelo, diferente do universo físico

através do qual nossos corpos se movem. A essa realidade convencionou-se chamar ciberespaço.

O “universo paralelo” do ciberespaço baseia-se parcialmente no funcionamento do mundo natural, sem ater-se totalmente, porém, a suas normas, leis e convenções. Mas de que consiste, então, e onde se situa esse lugar não palpável, composto apenas de dados?

“Consiste de uma realidade multidirecional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global, sustentada por computadores que funcionam como meios de geração e acesso. Nessa realidade, da qual cada computador é uma janela, os objetos vistos e ouvidos não são nem físicos nem, necessariamente, representações de objetos físicos, mas têm a forma, caráter e ação de dados, informação pura.” (Santaella, 2004. p. 40)

O ciberespaço abriga todos os aspectos da vida online, como a realidade virtual, as interfaces gráficas, as redes, a convergência das mídias. Para além das especificidades de seus usuários, bem como dos usos que cada um faz de seus recursos, este mundo virtual existe por si só. “Nessa medida, o ciberespaço deve ser concebido como um mundo virtual global coerente, independente de como se acede a ele e como se navega nele.” (Santaella, 2004. p. 40)

Para facilitar a navegação de número cada vez maior de pessoas por esse novo mundo, foi necessário o desenvolvimento do que chamamos de interface. De acordo com Steven Johnson,

“um computador que nada faça além de manipular seqüências de zeros e uns não passa de uma máquina de somar excepcionalmente ineficiente. Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também *representar-se a si mesmo* ao usuário, numa linguagem que este compreenda.” (Johnson, 1997. p. 17)

Uma interface é, basicamente, um software que dá forma à interação entre usuário e computador. (Johnson, 1997. p. 17) Ou ainda, segundo Pierre Lévy, “todos os aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário” (Lévy, 1999. p. 37) Deste modo, a utilização das novas tecnologias deixou de ser privilégio de programadores e demais experts em informática. Para o usuário comum, o desenvolvimento das interfaces permitiu acessar a maioria das facilidades de um computador, mesmo sem conhecimento dos protocolos que permitem a transmissão dos dados desejados.

Lévy divide esses aparatos em dois tipos: dispositivos de entrada e interfaces de saída. (Lévy, 1999. p. 37) Os dispositivos de entrada são utilizados para capturar e digitalizar as informações, transportando-as do “mundo real” para o interior da máquina. Desde os antigos cartões perfurados, passando por disquetes e CDs, a categoria engloba todos os demais periféricos, como o teclado, que permite a transferência de textos e comandos para o computador. O mouse foi apresentado ao mundo em 1968, pelo americano Doug Engelbart, e revolucionou o conceito de interface por ser o primeiro equipamento a permitir a manipulação direta de objetos no espaço-informação. Ele permitiu às pessoas, pela primeira vez, entrar naquele novo mundo, ao invés de apenas dizer ao computador o que precisava ser feito. No lugar das linhas de comando ditadas em forma de texto, o ponteiro do mouse é o representante do usuário na tela, a “mão” digital que arrasta ícones e abre documentos. (Johnson, 1997. p. 21-22)

Desde o surgimento do mouse, cada vez mais dispositivos computacionais se dedicam a captar diretamente qualidades físicas e ações corporais do ser humano. Foram desenvolvidas telas sensíveis ao toque, digitalizadores automáticos de som



(samplers), scanners capazes de transferir para a máquina imagens ou textos, leitores óticos para códigos de barras, por exemplo, e sensores de movimentos do corpo, ondas cerebrais, impulsos nervosos e grandezas físicas: calor, umidade, luz, peso, propriedades químicas, entre outros. (Lévy, 1999. p. 37)

Depois de captadas, e traduzidas para o código binário dos computadores, as informações devem ser tratadas e transmitidas de volta ao usuário. Essa é a missão das interfaces de saída. A finalidade desta categoria é tornar as informações visíveis à pessoa, numa linguagem que ela compreenda. Assim, textos são exibidos na tela, ou impressos em papel, dados referentes a imagens traduzem-se na tela em formas e cores, os bits de áudio são novamente transformados em som. “A evolução das interfaces de saída deu-se no sentido de uma melhoria da definição e de uma diversificação dos modos de comunicação da informação” (Lévy, 1999. p. 37)

A interface gráfica, tal como a conhecemos atualmente, busca tornar a relação homem-máquina mais amigável reproduzindo um ambiente conhecido na tela do computador: uma mesa de escritório. Apesar da resistência do público inicial, nos anos 80, a metáfora do desktop tornou-se praticamente uma unanimidade, marcando presença nas telas do mundo inteiro. Documentos, ícones, menus e janelas são agora familiares a nós como o eram as teclas da máquina de escrever que os antecedeu. (Johnson, 1997. p. 45) Semelhantes a elementos do mundo físico, driblaram a desconfiança do usuário médio. Mas justamente por sua diferença do universo material, tornaram-se os meios de acesso a um novo mundo de virtualidade.

“O que torna uma metáfora poderosa é o hiato entre os dois pólos da equação. As metáforas criam relações entre coisas que não são diretamente equivalentes. Metáforas baseadas em identidades completas nada têm de

metáforas. No design de interface tradicional, uma 'janela' de computador exhibe uma espécie de semelhança superficial com uma janela do mundo real, mas é a diferença que assegura o sucesso da metáfora. (...) Obviamente não podemos sobrepor as janelas de nossa cozinha umas às outras, nem 'rolar' a vista que oferecem. Entre a janela real e a virtual há uma distância necessária, que torna a analogia útil para nós." (Johnson, 1997. p. 47)

Segundo Pierre Lévy, há duas tendências para o futuro das interfaces. A primeira, conhecida como realidade virtual, propõe "a imersão através dos cinco sentidos em mundos virtuais cada vez mais realistas". (Lévy, 1999. p. 38) Desenvolvida principalmente para uso militar, industrial, médico e urbanístico, é a abordagem que convida o usuário a uma existência do outro lado da tela, utilizando seus sentidos humanos para interagir com modelos digitais.

A segunda tendência é a chamada realidade ampliada, que prevê que o mundo físico, offline, se torne cada vez mais permeados por sensores, câmeras e outros aparatos de transmissão de dados.

"Não estamos mais nos relacionando com um computador por meio de uma interface, e sim executamos diversas tarefas em um ambiente 'natural' que nos fornece sob demanda os diferentes recursos de criação, informação e comunicação dos quais precisamos." (Lévy, 1999, p. 38)

Através da convergência digital e da mobilidade, cada vez mais dispositivos trarão interfaces com o mundo digital e estarão interconectadas. Para Lévy, "a diversificação e a simplificação das interfaces, combinadas com os progressos da digitalização, convergem para uma extensão e uma multiplicação dos pontos de entrada no ciberespaço." (Lévy, 1999. p. 38)

De acordo com Mourão, "o ciberespaço promete a transfiguração da experiência através da velocidade" (Mourão, 2004, online) Por meio da aceleração dos

fluxos de dados, este novo mundo virtual propõe a seus usuários uma nova experiência de tempo. Para McLuhan, “o mundo todo, passado e presente, agora se desvenda aos nossos olhos como uma planta a crescer num filme extraordinariamente acelerado”. (McLuhan, 1964. p. 395) Enquanto a escrita era o reflexo da sociedade pós-revolução industrial, com seu tempo delimitado e acúmulo de conhecimentos,

“a informática, ao contrário, faz parte do trabalho de reabsorção de um espaço-tempo social viscoso, de forte inércia, em proveito de uma reorganização permanente e em tempo real dos agenciamentos sociotécnicos: flexibilidade, fluxo tensionado, estoque zero, prazo zero.” (Lévy, 1993, p. 114)

Tempo real, segundo Mourão, “é um termo para designar a resposta instantânea e contínua de uma máquina a um comando. O tempo real da inteligência conectada na rede é o tempo de que a comunicação necessita para se conectar e produzir um resultado.” (Mourão, 2004, online) A globalização, acelerada pela transmissão de informações em tempo real pelas redes informatizadas, “se inscreve, antes, na dimensão temporal e toma forma no princípio de instantaneidade e imediatez das relações sociais, políticas e econômicas”. (Elhajji, 2000. p. 51) A própria idéia de globalização está ligada a esta nova relação com o tempo estabelecida na era da informática: não devemos entendê-la como algo que envolve todo o planeta, mas sim a globalidade de uma ação, ou seja, sua realização simultânea em vários pontos do espaço. De acordo com Elhajji, tal fato “pressupõe uma total sincronicidade entre as várias cenas do processo e a sua moldagem num mesmo tempo único e universal”. (Elhajji, 2000. p. 51)

Essa padronização do tempo é fruto de um longo processo histórico e social de dissociação das dimensões espacial e temporal, provocada pela aceleração

advinda do início da mecanização e aumentada pelas tecnologias de comunicação. A instantaneidade com que são transmitidos os dados dá aos homens a ilusão de tornar o mundo um lugar só.

“Um ‘um lugar só’, todavia, que corresponde, necessariamente, à visão ocidental deste lugar, e cujo sentido para o resto do mundo não é nada mais senão uma total e abrupta desterritorialização de seu ser social pela semiose hegemônica das tecnologias ocidentais de sentido.” (Elhajji, 2000. p. 52)

A globalização desencadeada pela aceleração dos fluxos de informação retrata o próprio sistema capitalista e sua ânsia de atingir mercados cada vez mais amplos num tempo cada vez menor. Assim, procura-se anular o espaço através do tempo, destruindo “as territorialidades culturais, com o enraizamento, com as relações físicas e sagradas entre o indivíduo e seu espaço circundante”. (Elhajji, 2000. p. 57) A vivência humana está cada vez mais apoiada no tempo, em detrimento do espaço. A economia global torna-se, a cada dia mais, uma atividade do mundo virtual, em que os lucros são medidos pela rapidez das corporações em trocar dados.

Em contraposição ao tempo cíclico das sociedades primitivas, e ao tempo linear das sociedades modernas, na era da velocidade vivemos o tempo condensado no presente, concentrado nos processos em andamento. “Poderíamos falar de uma espécie de implosão cronológica, de um tempo pontual instaurado pelas redes de informática”. (Lévy, 1993. p. 115) Resta à sociedade adaptar-se ao ritmo de um mundo de espaços maiores percorridos em cada vez menos tempo. Para Johnson, “o espaço-informação é a grande realização simbólica de nosso tempo. Passaremos as próximas décadas nos ajustando a ele.” (Johnson, 1997. p. 156)

### 3. COMUNICAÇÃO E IDENTIDADE NO ESPAÇO VIRTUAL

#### 3.1. Construir-se: do Iluminismo às redes

Um indivíduo centrado, racional, consciente, dotado de um núcleo central que permanecia essencialmente o mesmo ao longo da vida, ainda que se desenvolvesse com o passar dos anos. Assim era visto o sujeito entre os séculos XVI e XVIII. Com o advento do Iluminismo, o homem foi gradualmente se libertando das amarras que o impediam de pensar em si mesmo como um sujeito autônomo e individual. A Reforma e o Protestantismo tiraram a Igreja do papel de mediadora das relações entre a humanidade e Deus. Através das revoluções científicas, perdeu-se o medo de investigar a natureza, e buscar a verdade das relações de causa e efeito nela contidas.

René Descartes (1596 – 1650) foi um dos grandes pensadores deste tempo. Com o deslocamento de Deus do centro do universo, Descartes passou a explicar o mundo por princípios matemáticos, ainda que mantivesse a força divina como causa primeira da vida.

“Descartes postulou duas substâncias distintas – a substância espacial (matéria) e a substância pensante (mente). No centro da ‘mente’ ele colocou o sujeito individual, constituído por sua capacidade para raciocinar e pensar. ‘*Cogito, ergo sum*’ era a palavra de ordem de Descartes: ‘*Penso, logo existo*’. Desde então, esta concepção do sujeito racional, pensante e consciente, situado no centro do conhecimento, tem sido conhecida como o ‘sujeito cartesiano’.” (Hall, 2005. p. 27)

Para John Locke, a identidade de uma pessoa permanecia sempre a mesma, atrelada a sua consciência. Assim, o indivíduo racional e centrado pode ser

considerado o “sujeito” da modernidade em dois sentidos: assim como ele foi o protagonista de todos os processos de construção do mundo moderno, foi também quem sofreu todos os reflexos desses mesmos processos. (Hall, 2005. p. 28)

Conforme crescia a complexidade das sociedades modernas, elas adquiriam caráter cada vez mais coletivo e social. Do mesmo modo, a concepção de sujeito também foi modificada. “O indivíduo passou a ser visto como mais localizado e ‘definido’ no interior dessas grandes estruturas e formações sustentadoras da sociedade moderna”. (Hall, 2005. p. 30)

Dois grandes eventos contribuíram para essa mudança. A biologia darwiniana encontrou motivações físicas e biológicas para a razão humana. Já o surgimento das ciências sociais influenciou praticamente todos os campos da vida moderna. O indivíduo soberano permaneceu como centro, tanto da economia, quanto das leis. O dualismo matéria / mente proposto por Descartes foi estendido para a área científica, com a divisão entre a psicologia, destinada a estudar os processos internos de formação da identidade humana, e a sociologia, cujo objeto de estudo compreende os processos de grupo e as normas coletivas atuantes nas interações entre as pessoas.

“Em conseqüência, desenvolveu uma explicação alternativa do modo como os indivíduos são formados subjetivamente através de sua participação em relações sociais mais amplas; e, inversamente, do modo como os processos e as estruturas são sustentados pelos papéis que os indivíduos neles desempenham. Essa ‘internalização’ do exterior no sujeito, e essa ‘externalização’ do interior, através da ação no mundo social (...), constituem a descrição sociológica primária do sujeito moderno e estão compreendidas na teoria da socialização.” (Hall, 2005. p. 31)

Para Stuart Hall, com a chegada da modernidade tardia, na segunda metade do século XX, o que ocorreu não foi simplesmente a desagregação do sujeito,

mas seu deslocamento, provocado por grandes rupturas no discurso do conhecimento moderno. A releitura dos escritos de Marx, na década de sessenta, foi a primeira delas. Para essa geração, a obra do autor deslocaria a noção de que o indivíduo pode ser agente de sua própria vida. A afirmação marxista de que “os homens fazem a história, mas apenas sob as condições que lhe são dadas” (Hall, 2005. p. 34) restringiu o âmbito das ações do sujeito às condições materiais e culturais criadas por gerações anteriores. O homem não era, portanto, completamente livre para agir por si mesmo. Segundo Althusser, ao dedicar o centro de seu sistema teórico às relações sociais e de trabalho, e não a uma noção abstrata de ser humano, Marx contrariou os princípios da filosofia moderna, que afirmavam haver uma essência universal de homem, presente em cada indivíduo singular.

Ao descobrir o inconsciente, Sigmund Freud provocou o segundo descentramento do pensamento ocidental do século XX. Para ele, “nossas identidades, nossa sexualidade e a estrutura de nossos desejos são formadas com base em processos psíquicos e simbólicos do inconsciente, que funciona de acordo com uma ‘lógica’ muito diferente daquela da Razão”. (Hall, 2005. p. 36) O ser humano, portanto, não nasce inteiro e unificado. A identidade “não se desenvolve naturalmente a partir do núcleo do ser da criança, mas é formada em relação com os outros.” (Hall, 2005. p. 37) A construção de si mesmo, portanto, é algo aprendido na interação social. “A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de *uma falta* de inteireza que é ‘preenchida’ a partir do nosso *exterior*, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por *outros*.” (Hall, 2005. p. 39)

O terceiro descentramento foi provocado pela obra do lingüista Ferdinand de Saussure. Ele destacou-se por afirmar que o indivíduo não é autor dos significados

da língua. Ele só pode produzir significados de acordo com as regras da própria língua e dos sistemas de significado de sua cultura. A identidade, como o inconsciente, estrutura-se como a língua.

“O significado é inerentemente instável: ele procura o fechamento (a identidade), mas ele é constantemente perturbado (pela diferença). Ele está constantemente escapulindo de nós. Existem sempre significados suplementares sobre os quais não temos qualquer controle, que surgirão e subverterão nossas tentativas para criar mundos fixos e estáveis.” (Hall, 2005. p. 41)

O filósofo e historiador francês Michel Foucault foi o responsável pelo quarto descentramento. Ele destaca o chamado “poder disciplinar” das instituições, que visa manter as vidas humanas, sob todos os aspectos (o trabalho, a educação, a saúde, a vida familiar e sexual, entre outros), sob estrito controle e disciplina, com base nas instituições (hospitais, prisões, escolas, etc).

“Embora o poder disciplinar de Foucault seja o produto das novas instituições coletivas e de grande escala da modernidade tardia, suas técnicas envolvem uma aplicação do poder e do saber que ‘individualiza’ ainda mais o sujeito e envolve mais intensamente seu corpo. (...) Quanto mais coletiva e organizada a natureza das instituições da modernidade tardia, maior o isolamento, a vigilância e a individualização do sujeito individual.” (Hall, 2005. p. 43)

O quinto e último descentramento citado por Hall foi o impacto dos movimentos sociais da década de sessenta, em especial o feminismo. Esses movimentos tinham grande ênfase cultural, afirmavam as dimensões subjetivas e objetivas da política, proclamavam a espontaneidade e suspeitavam de toda a burocracia das instituições. Além disso, o principal apelo desses grupos era para a identidade social de seus sustentadores. Para além de suas histórias de vida, os militantes uniam-se a esses grupos por sua identificação como mulheres, gays,



lésbicas, negros. “Isso constitui o nascimento histórico do que veio a ser conhecido como *política de identidade* – uma identidade para cada movimento.” (Hall, 2005. p. 45)

O feminismo, em especial, contribuiu para o descentramento conceitual do sujeito cartesiano através de seu slogan “o pessoal é político”. Deste modo, abriu à contestação pública temas antes restritos à vida privada, como a família, o trabalho feminino e a sexualidade. O que começou como forma de questionar a posição social da mulher acabou por tornar-se um movimento de contestação da própria formação das identidades de gênero.

No fim do século XX, a globalização torna-se a principal força causadora do descentramento do sujeito, “integrando e conectando comunidades e organizações em novas combinações de espaço-tempo, tornando o mundo, em realidade e em experiência, mais interconectado.” (Hall, 2005. p. 67) A globalização parte do princípio de uma nova organização da vida social, tendo em vista a compressão de distâncias e de escalas temporais causada pela aceleração dos fluxos de informação.

“O tempo e o espaço são também as coordenadas básicas de todos os sistemas de representação. Todo meio de representação – escrita, pintura, desenho, fotografia, simbolização através da arte ou dos sistemas de telecomunicação – deve traduzir seu objeto em dimensões espaciais e temporais” (Hall, 2005. p. 70)

“Todas as identidades estão localizadas no espaço e no tempo simbólicos” (Hall, 2005. p. 71) Assim, cada ser humano possui sua “geografia imaginária”, bem como suas localizações no tempo, mecanismos que os ligam aos lugares de origem e aos mitos e narrativas do passado. A globalização traz, ainda, a dissociação entre os conceitos de espaço e lugar. Enquanto nas sociedades primitivas os dois conceitos designavam praticamente a mesma coisa, no mundo globalizado o lugar físico, ponto

concreto de prática de relações sociais, muitas vezes difere do espaço, que pode ser cruzado em segundos por fluxos de informação transmitidos via satélite, por exemplo.

A transformação do mundo numa aldeia global promove a valorização das identidades locais, em detrimento das culturas nacionais vinculadas a territórios físicos específicos. Além disso, as informações transmitidas pelos meios de comunicação contribuem para uma certa uniformização das identidades, já que residentes de diversos pontos do globo têm acesso às mesmas mensagens.

“Os fluxos culturais, entre as nações, e o consumismo global criam possibilidades de ‘identidades partilhadas’ – como ‘consumidores’ para os mesmos bens, ‘clientes’ para os mesmos serviços, ‘públicos’ para as mesmas mensagens e imagens – entre pessoas que estão bastante distantes umas das outras no espaço e no tempo.” (Hall, 2005. p. 74)

Na cultura globalizada, temos a sensação de poder escolher entre diversas identidades, cada qual mais ou menos representativa de certa parte de nós. Segundo Hall, o responsável por esse efeito de “supermercado cultural” é o consumismo, difundido em larga escala pelos meios de comunicação. Ao mesmo tempo, porém, em que promove uma certa homogeneização cultural, a globalização instaura um fascínio cada vez maior pela diferença. Nesta dialética entre global e local, o mais provável é que sejam produzidas novas identidades, tanto no âmbito global como no local. Apesar da valorização das especificidades nacionais provocada num momento inicial de choque, tanto por parte dos migrantes quanto dos habitantes do país escolhido como destino, os fluxos migratórios literais e a mescla cultural da convivência em rede tendem a produzir identidades híbridas e sincréticas que, por um lado, amedrontam os mais tradicionais, temerosos de perder seus valores de base. Mas, por outro, tornam-se poderosas fontes criativas e produzem novas formas de

cultura, unindo as peculiaridades dos espaços e tempos de cada habitante desta sociedade em rede.

“Os caminhos inusitados percorridos pela interação máquina-homem situam-se num amplo campo de indeterminações, de temporalidades indiretas e não lineares, onde tudo pode acontecer. A sociedade amplamente permeada por redes tecnológicas inaugura a possibilidade de construir, inclusive em nós mesmos, outros modos de fazer-se, de transformar-se. A multiplicidade de forças criativas é elevada a um nível de alto poder na constituição da multidão. As novas tecnologias são o lugar da multidão, onde ela expressa a sua força, seu poder de criar e agir, onde estabelece sua ética e a estética contemporânea.” (Ferreira, 2005. p. 6)

### 3.2. Comunidades virtuais: emaranhados de nós e laços

Como vimos no capítulo anterior, a multidão<sup>10</sup> age e, principalmente, interage no interior do ciberespaço. As identidades, cada vez mais pautadas por interesses particulares, encontram na rede espaço para a existência e a troca, sejam quais forem suas especificidades. Assim, a adoção da Internet em larga escala possibilitou a articulação de pessoas com interesses semelhantes em torno do que chamamos comunidades virtuais.

Para a sociologia, em seu início, a localização geográfica era fator determinante na constituição de uma comunidade. Contudo, o desenvolvimento dos transportes e, posteriormente, da comunicação, contribuiu para uma desterritorialização cada vez maior das comunidades, até chegar ao conceito moderno:

“As comunidades na modernidade deveriam ter alguns elementos básicos: o sentimento de pertencimento; uma territorialidade (geográfica e/ou simbólica); a permanência; a ligação entre sentimento de comunidade; caráter cooperativo e emergência de um projeto comum; a existência de formas próprias para a comunicação; e a tendência à institucionalização.” (Paulino, 2003. p. 5)

Conforme visto, cada vez mais a territorialidade geográfica cede espaço à territorialidade simbólica, que tem como lugar o ciberespaço. Derrubadas as fronteiras físicas, as pessoas estão livres para agrupar-se de acordo com suas afinidades, trocando experiências e informações entre si, ou seja, cooperando e construindo projetos comuns. Se considerarmos a efemeridade um traço de nossa própria cultura e, por conseqüência, das redes informatizadas, podemos dizer que a permanência das

---

<sup>10</sup> Em oposição à massa, uniforme em suas características, a multidão é formada por indivíduos singulares, que interagem mas, ainda assim, mantêm seu pensamento e características próprias.

comunidades virtuais (desprovidas, como vimos, de um território que as mantenha reunidas) depende exclusivamente do empenho de seus usuários. A comunidade existe enquanto é útil. Não mais o sendo, os elos são desmanchados e seus componentes buscam outro grupo que melhor expresse seus valores e ideais. Mesmo na virtualidade, pode-se observar a tendência à institucionalização na existência de moderadores e na criação de regras pelos próprios usuários em fóruns de discussão e sites de relacionamento como o Orkut<sup>11</sup>, por exemplo.

Segundo Howard Rheingold, possível criador do termo, a comunidade virtual pode ser definida por “um agregado social que surge na Internet, quando um conjunto de pessoas leva adiante discussões públicas longas o suficiente, e com suficiente emoção, para estabelecerem redes de relacionamentos no ciberespaço”. (Rheingold *apud* Paulino, 2003. p. 6) Já para Castells, elas “se entendem como uma rede eletrônica de comunicação interativa autodefinida, organizada em torno de um interesse ou finalidade compartilhados, embora algumas vezes a própria comunicação se transforme no objetivo”. (Castells *apud* Paulino, 2003. p. 6)

Para o estabelecimento de uma comunidade, no mundo físico ou no virtual, é preciso que existam pessoas e um contexto compartilhado, dentro do qual elas possam interagir para criar “os laços e relações sociais que ligam as pessoas através da interação social” (Recuero, 2005. p. 3) A partir daí, o grupo evolui para uma comunidade mais complexa, que “pode também incluir múltiplos canais de comunicação, perfis evolutivos dos membros, vários papéis de liderança, rituais e eventos regulares bem como subgrupos que se formam dentro do cenário da comunidade maior.” (Paulino, 2003. p 7)

---

<sup>11</sup> Disponível em <http://www.orkut.com>

No caso da interação mediada, como a que acontece por meio da internet, podemos observar características peculiares, como “separação dos contextos, disponibilidade estendida no tempo e no espaço, estreitamento da margem de pistas simbólicas, orientação dirigida para outros específicos e caráter dialógico”. (Santaella, 2004. p. 157) Nessas condições, a interatividade, ou, segundo Lucia Santaella, “o processo pelo qual duas ou mais coisas produzem um efeito uma sobre a outra ao trabalharem juntas” (Santaella, 2004, p. 154), depende da tecnologia para se estabelecer.

As comunidades virtuais, em sua maioria, podem ser entendidas como comunidades de sentido, por constituírem

“agregações de indivíduos que partilham interesses comuns, vivenciam determinados valores, gostos e afetos, privilegiam determinadas práticas de consumo, enfim, manifestam-se obedecendo a determinadas produções de sentido em espaços desterritorializados, através de processos midiáticos que se utilizam de referências globais da cultura atual” (Paulino, 2003, p. 7)

Assim, servem de base para a vivência de membros de tribos desterritorializadas que, através do consumo de bens culturais difundidos na rede, agregam seus membros e fazem com que eles se reconheçam uns aos outros como pertencentes ao mesmo grupo, independente do território que habitem.

“As mentes na Rede estão conectadas e comportam-se como cristal líquido em formações estáveis ainda que fluídas. Nunca deixamos de fazer parte de uma multiplicidade de micro-grupos, redes mais ou menos subterrâneas. Acontece é que a sociedade contemporânea já não é uma associação de indivíduos nem de instituições, funciona sim através de redes subterrâneas e isso é organicidade” (Mourão, 2004, online)

É importante compreender a diferença entre as redes de relacionamento que surgem através da interação mediada por computador e seus suportes ou *virtual settlements*, que “são apenas o suporte através do qual um determinado conjunto de atores interage na Internet” (Recuero, 2005, p. 6). As redes, formadas pelo conjunto dos laços sociais entre seus membros, podem se apoiar em diversos sistemas informatizados, inclusive com a possibilidade de “migrar” para outro suporte, diferente daquele que as originou.

“A interação entre as pessoas que fazem parte de um determinado grupo pode acontecer em vários blogs, ou seja, em vários *virtual settlements* e, até mesmo, em sistemas diferentes (como um canal de chat, uma rede de blogs e mesmo em sistemas de mensagens, como ICQ, AIM etc.), embora em alguns sistemas aconteça mais do que em outros.” (Recuero, 2005, p. 6)

Podemos observar este fato, tomando como exemplo o conjunto de leitores de determinado site ou blog que, mesmo utilizando um fórum de discussões na página, criam para seu grupo uma comunidade em sites de relacionamento como o Orkut. Ou ainda, membros de comunidades do mesmo site de relacionamento que, apesar de trocarem opiniões no fórum específico, criam tópicos com o propósito de trocar endereços de e-mail e comunicadores instantâneos, transportando, assim, a rede já consolidada para outros meios. Por outro lado, tal diferenciação também se faz importante para que não se confunda o número de adeptos de um suporte com a qualidade das interações estabelecidas. Salas de chat com muitos membros podem criar a ilusão de uma grande comunidade virtual, quando não passam de um amontoado de mensagens desconexas.

Os diversos sistemas oferecidos pela tecnologia, como blogs, fotologs, chats, correio eletrônico e comunicadores instantâneos, são utilizados para formar e manter redes que, como as do mundo físico, podem apresentar diferentes tipos de ligação entre seus membros. Os chamados laços fortes “são aqueles que se caracterizam pela intimidade, pela proximidade e pela intencionalidade em criar e manter uma conexão entre duas pessoas.” (Recuero, 2005, p. 7) Requerem investimento de tempo e empenho por parte dos envolvidos, pois são reforçados com a frequência e qualidade das interações. Em compensação, trazem consigo a intimidade e a estabilidade, demonstradas muitas vezes em vários mecanismos virtuais simultaneamente. Os laços fracos, por sua vez, “caracterizam-se por relações esparsas, que não traduzem proximidade e intimidade” (Recuero, 2005, p. 7). Propiciam trocas sociais difusas, verificadas em interações esporádicas ou quase inexistentes. Como exemplo da diversidade desses laços, podemos citar as listas de contato de programas de comunicação instantânea, como o MSN Messenger. O usuário pode possuir em sua lista uma centena de contatos, mas dificilmente estabelece trocas sociais com todos eles. No geral, conversa-se regularmente com poucos membros, esporadicamente com outros, enquanto com algumas pessoas o contato é quase nulo.

O capital social pode ser definido como o “conteúdo das relações sociais, que são institucionalizadas através da permanência e da repetição, de forma a constituir o ‘cimento’ das relações sociais dentro de um grupo” (Recuero, 2005, p. 8). O capital social de primeiro nível compreende as características individuais de cada membro da rede, como as relações, as leis ou normas, e o conhecimento. Já no segundo nível (e condicionando sua existência à do primeiro) estão os valores associados a um grupo com relações sedimentadas, como a confiança no ambiente



social e a presença de instituições. Tanto no ambiente físico quanto no virtual, “um segundo nível de capital demonstra uma maior maturidade da rede social, além de maior densidade e existência no tempo de seus laços.” (Recuero, 2005, p. 8) Para o estudo das redes sociais na Internet, pode-se proceder à observação das interações que ocorrem em diversos *virtual settlements*, a fim de apreender os laços entre os membros e a geração de capital social, compreendendo, assim, a estrutura da rede em questão.

Além da organização e da estrutura, outro ponto relevante no estudo das redes é sua dinâmica, ou seja, as alterações sofridas pelo grupo como um todo, ao longo do tempo. As interações promovem variados processos sociais, como a cooperação, o conflito e a competição. A cooperação, que consiste em atuar junto a outrem em prol de um objetivo comum, é essencial para a manutenção das estruturas sociais. A competição, por sua vez, é “resultado das diferenças entre desejos e aspirações e a capacidade de provê-los ou ainda, a inadequabilidade desses recursos para toda uma população”. (Recuero, 2005, p. 10) O conflito difere da competição por seu caráter hostil e pessoal. Ele não deve ser visto apenas como destruição da rede social, na medida em que abre espaço para rupturas que podem gerar novos grupos ou sub-grupos formados por indivíduos com o mesmo posicionamento em relação ao tema geral (no caso de fóruns temáticos, por exemplo).

Redes muito populosas tendem a apresentar um aumento no número de conflitos. Nas redes mediadas por computador, quanto maior o número de usuários, maior a dificuldade em estabelecer conexões. Numa sala de chat com lotação máxima, por exemplo, a quantidade de mensagens é tão grande que não permite ao usuário manter uma conversação com tranquilidade. Quando a função de rolagem automática

da tela é habilitada, mal se pode ler uma frase até que ela desapareça de vista, empurrada pelo fluxo incessante de mensagens que a segue. No caso de comunicadores instantâneos, como o MSN, uma lista de contatos repleta impossibilita a realização de qualquer outra tarefa simultânea, caso o usuário decida manter diálogos em tempo real com a dúzia de amigos que o chamam, cada qual em sua janelinha, piscando na parte de baixo da tela.

Outros aspectos importantes das redes sociais são os comportamentos emergentes e as ações auto-organizadas. “Trata-se de uma característica dos sistemas complexos e envolve o aparecimento de padrões de comportamento em larga escala, que não são necessariamente determinados em microescala.” (Recuero, 2005, p. 12) Como exemplos, podemos citar o aparecimento da ordem em sistemas caóticos e o próprio aparecimento espontâneo das redes sociais na Internet. Essas apresentam, também, diversos comportamentos emergentes, como “a propagação de memes, a adaptação e a auto-organização, bem como o aparecimento de mundos pequenos e *clusters*<sup>12</sup>.” (Recuero, 2005, p. 12)

Todos esses processos de organização, estrutura e dinâmica das redes ocorrem simultaneamente e são interdependentes. Com a crescente velocidade de evolução das novas tecnologias de comunicação, torna-se cada vez mais necessário o estudo detalhado de cada um desses dispositivos, para que se compreenda a sociedade e as relações humanas de nosso tempo.

“O estabelecimento dessa cartografia torna-se ainda mais urgente, já que as questões políticas, culturais, estéticas, econômicas, sociais, educativas e até mesmo epistemológicas de nosso tempo são, cada vez mais, condicionadas a configurações de comunicação. A interatividade assinala muito mais um

---

<sup>12</sup> O termo clusters pode ser entendido aqui como pequenos grupos de usuários.

problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação, do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico.” (Lévy, 1999, p. 82)

## 4. PERSONAS VIRTUAIS: AS VÁRIAS FACES DO EU

### 4.1. Representar-se online

As interações humanas, desde sempre, podem ser entendidas como trocas de imagens. Procura-se transmitir ao outro imagens de si próprio, ao mesmo tempo em que se formam imagens do outro, a partir de informações por ele transmitidas. Para isso, cada um reúne fragmentos dos diversos aspectos de sua identidade: físicos, intelectuais, emocionais, morais, entre outros.

“Dentro desta perspectiva definimos identidade como um processo de apresentação e atribuição de qualidades a um sujeito, segundo sua cultura, atitudes, aparência, e também da expressão de seus valores. Essas qualidades, sem nunca possuírem uma correlação absoluta, uma unidade, possuem semelhanças entre si. Somente protótipos socialmente definidos. Algo que aglutine os diversos fragmentos do que se chama ‘eu’. O *eu* profissional, o *eu* religioso, o *eu* torcedor, o *eu* paterno, e etc.” (Meucci e Matuck, 2005. p. 2)

Nos encontros presenciais, face a face, pode-se obter instantaneamente informações sobre a identidade de seu interlocutor: faixa etária, sexo, cor da pele e vestuário, por exemplo, ajudam a identificar, à primeira vista, a pessoa com quem se fala. Assim, nas relações não-mediadas, há uma identificação mais profunda entre a identidade pessoal e o papel desempenhado naquela situação específica.

No ciberespaço, por outro lado, esta observação instantânea de particularidades do outro não existe. A imagem transmitida depende somente de características (reais ou não) que o próprio usuário decide mostrar aos outros membros da rede. Para Bechar-Israeli,

“ao contrário dos encontros face-a-face, as redes de computadores anulam nossa existência física. De certa maneira, elas nos livram de inibições criadas por nossa identidade física. Nós somos mais iguais na Internet porque podemos ignorá-la e criar um novo eu no ciberespaço.”<sup>13</sup> (2004, online)

Com isso, a Internet abre espaço para a construção de identidades virtuais mais ou menos ligadas à identidade real, conforme o desejo do usuário que as cria. Reforça-se, assim, a idéia de fragmentação do sujeito na modernidade tardia, que evidencia cada vez mais os aspectos subjetivos do indivíduo. As personas virtuais são criadas, principalmente, em salas de bate-papo, blogs, fotologs, sites de comunidades virtuais e programas de comunicação instantânea. Nestes espaços, este processo se realiza, principalmente, através da exposição de dados pessoais, descrições narrativas, imagens e fotos.

“A rigor, podemos pensar que elas são construídas não apenas como elementos diretamente derivados das trocas comunicacionais travadas no ambiente, mas também de um complexo conjunto que contém, além do processo interacional efetivado com os demais participantes, as interações efetuadas com as máquinas (os computadores) e com os respectivos programas tecnológicos (os *softwares*).” (Ribeiro, 2005. p. 6)

Dessa forma, os usuários estabelecem um jogo no qual é necessária a cooperação mútua para que todos possam experimentar novas possibilidades existenciais através das características e práticas comportamentais que escolheram representar no ambiente virtual naquele momento. Tendo em vista o grau de correspondência entre as características dos indivíduos no mundo físico e suas

---

<sup>13</sup> Tradução da autora.

representações na esfera virtual, Ribeiro (2003, p.3) propõe uma classificação em três grupos.

Podemos chamar de *representação transparente* a escolha de características virtuais que procuram refletir com a máxima fidelidade as particularidades reais da pessoa. Nesta modalidade, os traços corporais e comportamentais exibidos no ambiente virtual podem ser reconhecidos como parte tanto do personagem criado para a interação online quanto do indivíduo real que o construiu.

Na *representação translúcida*, características reais e virtuais são parcialmente correspondentes. O usuário seleciona entre seus atributos reais aqueles que deseja evidenciar, ao mesmo tempo em que esconde aspectos e práticas pouco desejáveis de si. Desta forma, ele pode escolher exibir peculiaridades que fazem parte de sua identidade real, mas que, por diversas razões, permanecem ocultas em sua vida cotidiana.

A *representação opaca* ocorre quando o internauta descreve características substancialmente diferentes daquelas que compõem sua identidade real. Para Ribeiro,

“tais descrições de modo geral enfatizam aspectos que o usuário não possui, mas que fazem parte do seu universo de desejos e anseios. Há freqüentemente a criação de uma imagem ideal de si mesmo, muito diferente da percepção que se tem do eu que transita na vida ‘real’”. (Ribeiro, 2003. p. 3)

Essa criação de uma auto-imagem idealizada reflete, na maioria das vezes, os padrões estéticos da sociedade na qual vive o indivíduo. Assim, ao contrário do que ocorre nas interações face-a-face, o usuário pode apresentar os atributos físicos e corporais que

desejar, o que pode ser entendido também como aquelas características que a cultura em que ele está inserido propaga como ideais.

Para Maffesoli (*apud* Ribeiro, 2003. p. 4) “A aparência, mais do que uma simples superficialidade sem conseqüências, inscreve-se num vasto jogo simbólico, exprime um modo de tocar-se, de estar em relação com o outro, em suma de fazer sociedade”. Deste modo, a propagação na Internet de uma auto-imagem ideal mas, ao mesmo tempo, irreal, tem como base o desejo de ser socialmente aceito e, com isso, estabelecer um número maior de interações. Correspondendo ao modelo físico e comportamental cultuado pela sociedade, a pessoa supõe ampliar suas possibilidades de experiências gratificantes no ambiente virtual ou, pelo menos, facilitar os contatos iniciais com os outros participantes da rede.

“De certa forma, estes modelos sugerem o trânsito de tipos ideais, matrizes de modelos que se aceitam e se reconhecem como pertencentes a um grupo seletivo de personagens desejáveis. O que, por sua vez, pode derivar em uma situação de efeito peculiar: a possibilidade da identidade *on-line* – arquitetada para interagir dentro do ambiente virtual – ter uma aceitação social mais receptiva, devido à série de atributos construídos de acordo com os padrões valorizados socialmente, do que a identidade vivenciada no mundo *off-line*.” (Ribeiro, 2003. p. 5)

Através da criação das identidades virtuais, o usuário tem a possibilidade de, temporariamente e de maneira lúdica, driblar a vigilância do poder disciplinar, ou seja, das instituições e normas que têm por objetivo controlar todos os aspectos físicos e emocionais do indivíduo. (Hall, 2005. p. 42) Com isso, escondem-se sob o anonimato do ciberespaço para externar desejos, carências e necessidades emocionais normalmente tolhidas no mundo físico.

As lacunas de informação deixadas pela ausência da percepção imediata de características proporcionada pela interação face-a-face é suprida na *web* por

“um complexo mecanismo de associação das informações e dados efetivamente passados (de forma implícita ou explícita) com as próprias necessidades psicológicas de contatos com pessoas que possuam estas ou aquelas características específicas.” (Ribeiro, 2003. p. 7)

Pela supressão desse primeiro contato, acentua-se a curiosidade do outro quanto aos aspectos mais sutis da personalidade de seu interlocutor. Como na maioria das plataformas interacionais o código predominante é o texto, a maneira de usar as palavras é determinante na composição do “retrato” visual de quem está do outro lado da tela, pois pode denotar sua ligação a determinados grupos do mundo presencial. Uma linguagem correta e acadêmica, por exemplo, pode caracterizar uma pessoa como culta e letrada, enquanto certas gírias identificam “tribos” urbanas, formadas por adolescentes.

“Nesse sentido, a composição das imagens dos interlocutores mostra-se como resultante da soma das informações provenientes do formato em que as palavras escritas se apresentam na tela do computador (estilo, estrutura narrativa etc.), das descrições explicitamente declaradas (físico-corporais, de personalidade etc.), das expectativas criadas pelos usuários e dos dispositivos técnicos e operacionais disponíveis no ambiente.” (Ribeiro, 2003. p. 7)

A construção de uma identidade na Internet não é definida apenas pelo próprio usuário criador. A avaliação direta ou indireta do outro legitima, deslegitima ou acrescenta qualidades ao perfil apresentado na rede. Isso se dá através da transferência do eu, em que um se coloca no lugar do outro na tentativa de adquirir



novas visões e estender seus limites. Independente do processo empreendido pelo criador de uma identidade virtual, “este sofrerá por parte do interlocutor um processo de recriação e recombinação de características e atributos de acordo com as necessidades, expectativas e desejos específicos do momento.” (Ribeiro, 2003. p. 9) Podemos verificar a importância da alteridade para as identidades virtuais através dos comentários dos visitantes em blogs e fotologs, e os depoimentos de amigos no Orkut, por exemplo. Nessas manifestações, a opinião alheia, favorável ou não, contribui para a formação do perfil do usuário, e para a maneira com que esse perfil é percebido pelos demais componentes da rede. (Meucci e Matuck, 2005. p. 12)

A popularização das redes telemáticas fez com que o ciberespaço se tornasse o “lugar” onde muitas pessoas vivem parte considerável de suas vidas. Assim, suas peculiaridades, como a utilização predominante do texto e a possibilidade do ser humano assumir múltiplos papéis, multiplicando as experiências exploratórias do eu, contribuem para determinar a nova subjetividade do século XXI. Essa nova maneira de construir-se em rede amplia o território existencial humano a partir da mistura entre o mundo físico e o virtual. “Ela agencia humano e não humano, carne e metal, cérebro e silício incluindo também grupos humanos, máquinas sócio-econômicas, informacionais, etc.” (Mourão, 2004, online)

#### 4.2. MSN Messenger: aperfeiçoando a experiência do usuário

Como objeto de investigação prática de nosso trabalho, escolhemos o software de comunicação instantânea MSN Messenger. Um comunicador instantâneo é um programa que proporciona aos internautas uma plataforma para troca de mensagens em tempo real<sup>14</sup>. Para ter acesso ao recurso, o usuário cadastra seu e-mail e uma senha. Cada vez que acessa o programa, ele precisa passar por uma espécie de ritual de iniciação, com um marco cerimonial de entrada (login). O processo adquire um caráter sigiloso, ao permitir o ingresso somente daqueles que conhecem a senha, a palavra-chave secreta.

“Esses procedimentos de ingresso, longe de serem considerados como um conjunto de rotinas estritamente técnicas ou centradas apenas nos costumes e convenções, promovem a ‘imersão’ das pessoas em uma ambiência social diferenciada, onde as referências comumente utilizadas no mundo *off-line* são colocadas em suspenso, ou mesmo redimensionadas quanto à sua importância e utilidade. Essas práticas, na verdade, credenciam seus usuários como portadores de passaportes virtuais, permitindo assim tanto o trânsito livre pelas diversas plataformas interacionais quanto a aparição do sentimento de pertença e o reconhecimento por parte dos demais integrantes como sujeitos constituintes e participantes de uma mesma ambiência social e de uma mesma experiência coletiva.” (Ribeiro, 2005. p. 2)

Devidamente cadastrado e iniciado no programa, o internauta passa a ter uma lista de contatos, na qual adiciona amigos que também possuem o mecanismo. Um alerta é exibido cada vez que um contato se conecta à rede, possibilitando, assim, que a comunicação instantânea tenha início. A maioria dos softwares permite que o usuário deixe visível seu estado de uso, a saber, se ele está ou não em frente ao computador em determinado momento, se está ocupado, almoçando ou falando ao

---

<sup>14</sup> Disponível em [http://pt.wikipedia.org/wiki/Mensageiro\\_instant%C3%A2neo](http://pt.wikipedia.org/wiki/Mensageiro_instant%C3%A2neo)

telefone. Pode-se ainda permanecer “invisível”, estado no qual o internauta pode ver quais membros de sua lista estão conectados, sem que seu nome apareça como online nas listas dos mesmos.

Os programas de comunicação instantânea assemelham-se mais ao telefone que ao correio eletrônico. De acordo com Sá,

“no eixo das linguagens, sabemos que o telefone supõe uma naturalidade e coloquialidade de quem fala, semelhante ao diálogo tête-a-tête; ao mesmo tempo que uma certa redundância do discurso – desde o alô inicial – que garante a qualidade da transmissão da mensagem e regras como não falar ao mesmo tempo, afim de eliminar os ruídos da comunicação.” (Sá, 2005. p. 12)

Essas características aplicam-se também aos comunicadores instantâneos, nos quais o diálogo flui coloquialmente, com frases curtas e expressões típicas da linguagem oral. Cada usuário é, ao mesmo tempo, emissor e receptor de informações, visualizando cada linha de texto assim que ela é digitada.

O software pioneiro na categoria foi o ICQ, cujo nome faz uma brincadeira com a expressão em inglês *I seek you* (eu procuro você)<sup>15</sup>. Já no nome, o programa exprime sua finalidade: encontrar e manter contato com outras pessoas. Foi criado em 1997 pela empresa israelense Mirabilis, posteriormente adquirida pela America On Line (AOL). Pouco tempo depois, a companhia desenvolveu seu próprio mensageiro instantâneo, o Aol Instant Messenger (AIM). Com a diminuição dos investimentos, o ICQ foi gradualmente deixado de lado, abrindo espaço para a popularização de outro programa semelhante.

O MSN Messenger, objeto de nosso estudo, é hoje o mais popular software de comunicação instantânea no mundo. Criado pela Microsoft Corporation, é utilizado

<sup>15</sup> Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/ICQ>

atualmente por 240 milhões de pessoas ao redor do globo<sup>16</sup>, o que corresponde a 61% dos consumidores deste tipo de utilitário. O programa é também o líder na categoria de comunicadores instantâneos em nosso país: 19 milhões de usuários residem no Brasil<sup>17</sup>. O tempo gasto pelos internautas nacionais nesse serviço é considerável: em 2005, cada usuário passou em média 22,3% de seu tempo de conexão utilizando o programa<sup>18</sup>.

Além da troca de mensagens de texto em tempo real, o MSN disponibiliza outros recursos para facilitar a comunicação entre seus clientes<sup>19</sup>. Por finalidade prática, para este estudo dividimos as ferramentas do programa em dois grupos: lúdicas e de interação. As últimas foram criadas para efetivamente ampliar as possibilidades interacionais dos usuários, enquanto as primeiras contribuem para a criação de uma interface cada vez mais amigável entre o cliente e o software.

Entre as ferramentas lúdicas podemos citar os emoticons, pequenos arquivos de imagem inseridos no texto para substituir palavras, expressar emoções e estados de espírito; os winks, imagens animadas de diversos temas que executam movimentos na tela; os planos de fundo, imagens exibidas como papel de parede da janela de conversa e que podem ser compartilhadas entre os interlocutores; e jogos online, como damas e jogo da velha, cujas partidas podem ser disputadas na própria janela de diálogo. Recentemente, a Microsoft criou, ainda, um serviço pago chamado

---

<sup>16</sup> Disponível em <http://www.business-standard.com/iceworld/storypage.php?leftnm=8&subLeft=1&chklogin=N&autono=98077&tab=r>

<sup>17</sup> Disponível em <http://promo.msn.com.br/conexao/>

<sup>18</sup> Disponível em [http://idgnow.uol.com.br/internet/2005/02/24/idgnoticia.2006-03-12.9246987691/IDGNoticia\\_view](http://idgnow.uol.com.br/internet/2005/02/24/idgnoticia.2006-03-12.9246987691/IDGNoticia_view)

<sup>19</sup> Para este trabalho utilizamos a versão 7.0 do programa.

MeeGos<sup>20</sup>. Através dele, o usuário pode criar e adquirir emoticons personalizados, winks e outras imagens exclusivas.

As ferramentas de interação facilitam o intercâmbio de informações entre os usuários em diversos formatos. Várias pessoas podem conversar em uma mesma janela, como em uma sala de bate-papo. Através da função de transferência de arquivos, pode-se compartilhar dados com os membros de sua lista de contatos por meio do próprio programa, eliminando a necessidade de anexá-los a uma mensagem de e-mail. Ao ativar a opção “o que estou ouvindo”, o internauta passa a exibir ao lado de seu nickname o nome do arquivo de som que está escutando no momento. Com o auxílio de alto-falantes e microfone, os usuários podem conversar por áudio, como em ligações telefônicas. O programa cria ainda um ambiente de teleconferência na própria janela de diálogo, dentro da qual os interlocutores podem exibir um para o outro imagens de uma webcam conectada ao computador.

O MSN Messenger é vinculado ao Hotmail, um dos mais populares do mundo na categoria webmail, ou seja, serviços de correio eletrônico em que os arquivos ficam armazenados em rede, podendo ser acessados em qualquer computador conectado à Internet, independente do lugar. O Hotmail conta hoje com 18 milhões de usuários<sup>21</sup>, englobando a quase totalidade dos clientes do comunicador instantâneo. A Microsoft criou ainda o serviço MSN Spaces<sup>22</sup>, uma espécie de blog vinculado ao Messenger (versão 7.0 em diante). Cada participante possui sua página, na qual publica textos, fotos e características pessoais. É possível restringir o acesso de outros

---

<sup>20</sup> Disponível em <http://www2.meegos.com/br/default.aspx>

<sup>21</sup> Disponível em <http://promo.msn.com.br/conexao/>

<sup>22</sup> Disponível em [http://en.wikipedia.org/wiki/MSN\\_Spaces](http://en.wikipedia.org/wiki/MSN_Spaces)

usuários, dependendo do grau de relacionamento que se mantém com eles. Os visitantes podem, ainda, fazer comentários em espaços apropriados do site.

À luz das reflexões anteriores acerca da construção de identidades na Internet, e diante da variedade de estudos sobre o tema, abordando, porém, a plataforma dos webchats, optamos por verificar como esse processo ocorre entre os usuários de programas de comunicação instantânea, mais especificamente do MSN Messenger. Para isso, realizamos uma pesquisa entre os meses de maio e junho de 2006, com o intuito de averiguar a utilização do meio como ferramenta de comunicação, a popularidade de seus recursos e a maneira escolhida pelos usuários para representarem-se na tela.

Foram entrevistadas 74 pessoas, de ambos os sexos, diversas faixas etárias e residentes em várias regiões do Brasil. A primeira limitação encontrada foi o fato de o programa não contar com um sistema de busca de contatos, como o que existia no ICQ. No software da Mirabilis, a ferramenta permitia a procura de contatos aleatórios, com base em critérios como dados pessoais, localização geográfica e faixa etária. Diante da ausência de algo semelhante, iniciamos a pesquisa com pessoas próximas, contando com a colaboração delas para o fornecimento de endereços de terceiros. Buscamos, ainda, usuários do programa em outras plataformas interacionais da rede, como as comunidades do Orkut, por exemplo.

Entre as pessoas ouvidas, o acesso residencial é predominante. Setenta delas possuem conexão à rede em suas casas, enquanto 34 acessam a Internet de seus locais de trabalho, 31 da escola ou universidade e 8 utilizam computadores públicos, em lan houses, por exemplo. É importante notar que muitos entrevistados

conectam-se à rede em mais de um local, daí a soma dos números ser maior que o número de pessoas ouvidas.

O tempo de uso do comunicador instantâneo é expressivo: 20 usuários afirmaram permanecer mais de 4 horas diárias conectados ao serviço. Outros 19 disseram ficar de 2 a 4 horas no MSN todos os dias. Sete pessoas declararam estar online durante menos de duas horas diárias. Entre os 23 entrevistados que acessam o programa de duas a seis vezes na semana, 13 deles permanecem conectados por mais de duas horas ininterruptas. Apenas 5 pessoas disseram que utilizam o Messenger uma vez por semana ou menos. Com isso, podemos observar que o programa representa um papel importante na rotina da grande maioria dos componentes da amostra.

Ao questionarmos o que se fazia durante esse tempo de conexão, começamos a delinear a diferença entre o programa de comunicação instantânea e os webchats. Enquanto as salas de bate-papo são utilizadas, principalmente, para estabelecer novas interações, 61 entrevistados declararam como prioridade no uso do MSN o diálogo com pessoas geograficamente próximas, com as quais convive no mundo físico. Para 58 pessoas, o software serve para manter contato com parentes e amigos que moram longe. Vinte e três usuários aproveitam as ferramentas do programa para uso profissional, como troca de informações entre colegas de trabalho, filiais de uma empresa, ou entre essa e seus clientes e fornecedores. Apenas 17 entrevistados afirmaram que utilizam o MSN para conhecer novas pessoas.

Atribuímos este fato à necessidade de possuir o endereço de e-mail do indivíduo para que ele possa ser adicionado à lista de contatos, ao contrário das salas de chat, à qual diversos usuários desconhecidos podem conectar-se e, a partir daí, estabelecer suas interações. A ausência de uma ferramenta de busca, já mencionada

anteriormente, também dificulta a procura por novos contatos. As relações ficam, então, de certo modo, limitadas às pessoas com as quais já temos algum tipo de convivência real, e conseqüente grau de intimidade para a troca de endereços eletrônicos.

Enquanto no mundo físico somos batizados por outros, ao nascermos, com um nome que carregamos por toda a vida, na Internet experimentamos a possibilidade de escolhermos nosso próprio nome, e mudá-lo conforme a vontade. Na ausência de percepção de detalhes visuais, o nickname ou nick, como são chamados os nomes auto-atribuídos na Internet, é a primeira informação transmitida aos outros membros da rede, o “cartão de apresentação” do indivíduo.

“Ora, considerando-se a existência de uma crença de que as primeiras impressões em relação às pessoas geralmente trazem conclusões acertadas sobre a personalidade e os hábitos comportamentais alheios, mostra-se óbvia a significação que uma escolha adequada do *nickname* pode acarretar para o desdobramento de eventuais interações.” (Ribeiro, 2003. p. 16)

Nos webchats, a ausência de qualquer informação pessoal dá ao usuário a chance de esconder-se sob os mais diversos pseudônimos. Os nicks, no caso, são “a única maneira inicial de dizer quem somos, em literalmente uma palavra ou expressão” (Bechar-Israeli, 2004, online) No caso do MSN Messenger, a exibição do endereço eletrônico do usuário inibe, de certa maneira, os jogos de identidade. Ao invés de servir como camuflagem, no software de comunicação instantânea o internauta utiliza o apelido para expressar-se.

Dos 74 entrevistados, 50 disseram utilizar como nick no MSN seu nome real. Trinta e três escolhem palavras ou frases que dizem algo sobre si, suas características



físicas e psicológicas ou seu humor do dia<sup>23</sup>. Jogos de palavras, brincadeiras com sons e trocadilhos são preferidos por 12 usuários ouvidos. Frases relativas a música, literatura, cinema, TV e pessoas famosas representam a escolha de 9 pessoas. Sete internautas elegem como nickname seu apelido, dado por amigos ou parentes. Por fim, um usuário afirma adotar nomes relativos à flora e à fauna, enquanto outro utiliza como nick frases que remetem a sexo e provocação<sup>24</sup>.

Juntamente com os nicknames, as imagens de exibição são outro componente importante da formação de identidades virtuais no MSN Messenger. E, da mesma forma que os apelidos, são utilizadas antes como expressão de peculiaridades reais do indivíduo atrás da tela, do que como máscara para a representação de papéis. Neste quesito, a preferência pela exibição da realidade é ainda maior: 69 usuários afirmam utilizar suas fotografias verdadeiras durante as conversas através do programa. Vinte e quatro adotam imagens que dizem algo sobre si, suas características físicas e psicológicas ou seu humor do dia. Figuras relativas a música, literatura, cinema, TV e pessoas famosas são a opção preferida por 8 entrevistados. Quatro pessoas escolhem charges, imagens bem humoradas e irônicas. Desenhos que remetem à flora e à fauna são utilizados por 3 entrevistados, enquanto um declara sua preferência por figuras relativas a tecnologia, Internet, seus programas e recursos.

A pesquisa também buscou avaliar a utilização das diversas ferramentas disponíveis no programa. Entre os aparatos lúdicos, os emoticons são, sem dúvida, os mais populares. Trinta e seis usuários afirmam que sempre utilizam as pequenas figuras em suas conversas instantâneas, enquanto 19 dizem utilizá-los com frequência

---

<sup>23</sup> As categorias de classificação de nicknames foram baseadas no artigo “Nicknames, play and identity on Internet Relay Chat”, de Haya Bechar-Israeli (2004, online)

<sup>24</sup> Perguntas que possibilitam a escolha de mais de uma resposta apresentam resultados maiores que o número total de entrevistados.

e 13, às vezes. Cinco pessoas apenas testaram o recurso, e somente duas nunca o utilizaram.

Já o uso dos winks não é tão difundido quanto o das imagens menores. Somente cinco usuários declaram enviá-los sempre. Treze utilizam essas imagens animadas com freqüência. A maior parcela de entrevistados, 31, faz uso da ferramenta algumas vezes. Outros onze somente fizeram um teste, enquanto quinze nunca usaram o recurso.

O compartilhamento de plano de fundo não faz parte do cotidiano dos usuários do MSN, visto que somente 3 pessoas utilizam-no com freqüência. Vinte afirmam fazer uso do recurso às vezes, ao passo em que 27 apenas experimentaram e outras 25 nunca compartilharam esse tipo de imagem.

Quanto aos jogos, um único usuário afirmou utilizá-los sempre. Três o fazem freqüentemente. Oito entrevistados jogam às vezes e vinte e um utilizaram a ferramenta a título de teste. Contudo, mais da metade das pessoas ouvidas, 41, jamais disputou uma partida de qualquer dos jogos disponibilizados no comunicador instantâneo.

As imagens de exibição dinâmicas (MeeGos), talvez por serem um serviço pago, são a ferramenta lúdica menos popular. Sessenta e nove entrevistados nunca utilizaram o recurso, enquanto apenas dois fizeram um teste e um único usuário utiliza o serviço algumas vezes.

Entre as ferramentas de interação, a transferência de arquivos é a mais difundida. Vinte e nove pessoas utilizam a facilidade sempre, enquanto número quase igual, 30, afirma fazê-lo com freqüência. Treze internautas fazem uso do serviço às vezes, um apenas testou-o e dois nunca intercambiaram dados através do programa.

A telepresença através de webcams também está com a popularidade em alta. Vinte e um entrevistados declaram utilizá-la sempre, enquanto 9 aproveitam o recurso com frequência. A maior parcela das pessoas ouvidas, 35, usa a ferramenta algumas vezes, ao passo em que 6 o fizeram apenas por teste e treze nunca conversaram através de imagens de vídeo em tempo real.

Outra forma comum de interação através do MSN Messenger é a conversa múltipla, na qual três ou mais participantes comunicam-se na mesma janela. Para três usuários, o recurso é utilizado sempre. Dezesete afirmam utilizá-lo frequentemente. A maior parte dos entrevistados, 44, conversa dessa maneira algumas vezes. Quatro pessoas testaram a ferramenta e 5 declaram desconhecer essa forma de comunicação.

As conversas por áudio, com o auxílio de alto falantes (ou fones de ouvido) e microfone, são utilizadas sempre por 8 usuários. Onze disseram usá-lo com frequência. Para 28 pessoas, o recurso é útil às vezes. Sete entrevistados testaram a ferramenta, enquanto 21 nunca conversaram dessa forma.

A opção “o que estou ouvindo”, que exibe em frente ao nome de contato a música que está sendo ouvida, é ativada permanentemente por 6 usuários. Treze utilizam-na com frequência. Vinte optam pelo recurso às vezes, 6 fizeram apenas um teste e 30 nunca ativaram a ferramenta.

Os blogs do MSN Spaces, vinculados ao comunicador instantâneo, são a ferramenta interativa menos utilizada pelos participantes da pesquisa. Três usuários aproveitam o recurso com frequência e 7, às vezes. Oito pessoas navegaram por suas páginas a título de teste, enquanto a maioria, 55 entrevistados, nunca utilizou o recurso.

## 5. CONCLUSÃO

A Internet, rede de computadores que hoje engloba 1 bilhão de pessoas, ou um sexto da população terrestre, modificou substancialmente o conceito de comunidade, bem como a própria identidade humana. Entre seus elos e nós, a grande teia mundial revelou a seus usuários novas formas de interagir com seus semelhantes. Desprendeu-os das amarras da terra natal, transformando o globo em aldeia, e fez com que desafiassem o tempo, transferindo o conhecimento em bytes por segundo. É nesse fluxo acelerado que hoje aprendemos a viver e, principalmente, a conviver.

Nas interações mediadas e desterritorializadas da rede, as imagens que projetamos de nós mesmos encontram as imagens projetadas de nossos interlocutores em diversas plataformas. Considerando a classificação de Ribeiro (2003), verificamos que a representação pessoal nos webchats é, predominantemente, translúcida ou opaca. Sem compromisso com algum dado pessoal que o identifique, o internauta tem total liberdade para tomar parte em jogos de identidade, atribuindo a si quaisquer aspectos físicos e psicológicos que desejar. As interações são, na maioria das vezes, realizadas entre completos desconhecidos, que buscam passar um ao outro informações que suscitem no interlocutor a construção de uma imagem satisfatória, de acordo com os padrões da cultura em que estão imersos. A projeção do eu real na virtualidade equivale, na maioria das vezes, à construção de um personagem, que pode apresentar pouca ou nenhuma correspondência com seu criador.

Para os usuários do MSN Messenger, programa de comunicação instantânea que serviu como plataforma para nossa pesquisa, o processo de construção de identidades virtuais ocorre de outra forma. A conexão entre duas

peças através do programa pressupõe um grau mínimo de conhecimento prévio entre elas, para que possam trocar os endereços eletrônicos necessários para localizarem um ao outro no software, dada a ausência de um mecanismo de busca. Assim, podemos dizer que as redes virtuais interligadas pelas listas de contatos do MSN refletem, em grande parte, as redes sociais do mundo físico. Na amostra pesquisada, a grande maioria dos usuários utiliza o programa como uma nova forma de comunicar-se com quem, de uma forma ou de outra, eles já se comunicam, como parentes, amigos e colegas de trabalho.

Tal proximidade com as redes sociais físicas e não mediadas e, principalmente, a adoção do endereço de e-mail como critério de busca, seleção e exibição de contatos contribuem para bloquear, em certa medida, os jogos de construção de identidades entre os clientes do MSN Messenger. Com isso, predominam as auto-representações transparentes, construídas através de imagens e nicknames tão fiéis quanto possível aos atributos corporais e psicológicos da pessoa sentada em frente ao computador. De acordo com a pesquisa realizada neste estudo, a maioria dos usuários opta por exibir seu nome e suas fotografias reais.

A representação translúcida também pode ser exercitada através do software, por meio da exibição de imagens e nomes que evidenciem certos aspectos físicos ou psicológicos do internauta considerados desejáveis de acordo com o padrão cultural e, ao mesmo tempo, ocultem suas particularidades pouco valorizadas. É desse princípio que partem os entrevistados que escolhem imagens e nomes que retratam certas características ou gostos particulares.

Independente da forma utilizada para representar-se por meio do programa, é fato que o MSN Messenger consolida-se cada vez mais como um dos meios de

comunicação que mais crescem atualmente. Nesse sentido, nossa pesquisa serviu para captar certas tendências na maneira com que os internautas aproveitam as facilidades da plataforma. Entre as ferramentas classificadas como lúdicas, a maior popularidade dos emoticons entre os entrevistados pode ser explicada por sua praticidade, já que as pequenas figuras podem ser adicionadas com um simples clique, ou ainda aparecer no texto automaticamente, quando associadas a um atalho de teclado. Outros recursos mais elaborados, como as exibições animadas dos winks, os jogos que desviam o foco da conversa, e as imagens de exibição dinâmicas, pelas quais o usuário deve pagar, não obtiveram tanto sucesso.

Entre as ferramentas de interação, a transferência de arquivos destaca-se por sua funcionalidade. Ao permitir o envio direto de dados, livrando o internauta da tarefa de criar uma mensagem de e-mail e anexar o arquivo, o recurso tornou-se o mais utilizado da categoria. Conversas via áudio ou vídeo, por exemplo, podem ser dificultadas pela baixa qualidade da conexão e/ou dos equipamentos envolvidos. Com isso, o usuário desestimulado volta sua atenção para o modo tradicional de comunicação, baseado no texto.

Através dos resultados obtidos, podemos concluir que a preferência dos usuários do comunicador instantâneo MSN Messenger recai sobre os valores-chave da cultura contemporânea ocidental, difundidos tanto pelo conteúdo veiculado na Internet, quanto pela própria estrutura da rede como meio. A velocidade, a funcionalidade, a praticidade e o imediatismo enfatizados pelos teóricos da comunicação pautam as pequenas escolhas dos usuários em sua navegação cotidiana pelo ciberespaço.

Às identidades criadas online podemos relacionar o grau de comprometimento da personalidade virtual com o eu real de seu criador. Quanto mais

elementos compõem a interseção entre os dois mundos, através da exposição de dados reais no ambiente de rede, como o endereço de e-mail, por exemplo, menor é a liberdade dada ao usuário para exercer a plenitude de escolha identitária proporcionada pela Internet. Assim, membros de uma sala de bate-papo, muitas vezes, utilizam os recursos do sistema para criar personas virtuais que escondem suas identidades verdadeiras, enquanto clientes de serviços de comunicação instantânea, como o MSN Messenger, fazem das ferramentas do programa extensões de si, projetando com elevado grau de fidelidade sua existência física para dentro do ambiente online.

Desse modo, independente da plataforma utilizada, continuam válidas ainda hoje, na era da Internet, as palavras de Quintana. A virtualidade das redes oferece uma grande variedade de ferramentas que nos permitem mesclar brincadeiras de criança com um quê de loucura e pintar a nós mesmos na tela de um monitor, seja como nuvens ou árvores, ou como todas as outras coisas passadas e futuras. Ou ainda, mesmo diante de tantas possibilidades, fazer um retrato fiel de quem somos, projetando nossa “eterna semelhança” nos fluxos informacionais do ciberespaço.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECHAR-ISRAELI, Haya. From <Bonehead> to <cLoNehEAd>: nicknames, play and identity on Internet Relay Chat. **Journal of computer mediated communication**. Los Angeles, v.9, n.4, out. 2004. Disponível em <http://www.nicoladoering.de/Hogrefe/bechar.htm> . Acessado em 14 mai. 2006.

ELHAJJI, Mohammed. Globalização & Novas Tecnologias de Comunicação. In: **Lumina** 4. Juiz de Fora v. 3, n. 1, p. 45-64, jan-jun. 2000

FERREIRA, Leonardo Teixeira de Mello. Comunicação e velocidade – O novo espaço-tempo da interação social. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2005.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: 34, 1999.



MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MEUCCI, Arthur; MATUCK, Artur. A Criação de Identidades Virtuais através das Linguagens Digitais. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2005.

MOURÃO, José Augusto. O mundo das redes: a euforia rizomática. **Cadernos do Instituto São Tomás de Aquino**, Lisboa, 2004. Disponível em [http://www.triplov.com/ista/cadernos/mundo\\_das\\_redes.html](http://www.triplov.com/ista/cadernos/mundo_das_redes.html)

PAULINO, Rita C. R. Comunidades virtuais e redes de relacionamentos. In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2003, Belo Horizonte. **Anais**. Belo Horizonte: [s.n.], 2003.

RECUERO, Raquel da Cunha. Redes sociais no ciberespaço: uma proposta de estudo. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2005.

RIBEIRO, José Carlos S. Considerações sobre o processo de gerenciamento de aparências e de informações no ambiente da plataforma interacional *on-line* dos *web-chats*. In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2003, Belo Horizonte. **Anais**. Belo Horizonte: [s.n.], 2003.

\_\_\_\_\_. Múltiplas identidades virtuais: a potencialização das experiências exploratórias do “eu”. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2005.

SÁ, Simone Pereira de. Mediações musicais através dos telefones celulares. In: XXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. **Anais**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004