



A Construção da Identidade na Internet: Múltiplas Possibilidades do Eu, Sujeito Virtual¹

Jéssica Maria Cordeiro VIANA²

Riverson RIOS³

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

Este artigo tem por objetivo compreender os processos que levaram à construção de sujeito virtuais possuidores de múltiplas identidades através de uma revisão bibliográfica de autores que pensaram sobre o tema. As obras que fundamentam este trabalho permitem entender por que a identidade na internet não pode ser classificada como estável e unificada. O ambiente virtual favoreceu o contato com identidades além do espaço físico, mas as mudanças de consciência de si como um “eu” capaz de ser descentrado foram decisivas para possibilitar a fragmentação do sujeito e manter sua coerência como indivíduo. As identidades são múltiplas na internet e para além de seus limites, coexistem e reafirmam a possibilidade do sujeito ser constituído por identidades várias, tornando-se ele variado em sua definição.

PALAVRAS-CHAVE: identidade; internet; sujeito virtual; múltiplo.

INTRODUÇÃO

O advento da internet nas sociedades conectadas em rede tem causado mudanças profundas. Essa forma de conexão virtual transformou a percepção de tempo e espaço através do imediatismo da transmissão de informações. As barreiras físicas, que separavam em distância pessoas e lugares, foram transpostas pela velocidade com que a interação em rede acontece. Desse modo, pode-se dizer que a “compressão espaço-temporal”, conceito formulado por Harvey (1989, p. 240), ocorre em paralelo com a transmissão cada vez mais veloz de *bits*⁴.

A conectividade é a característica central da internet, aquilo que ela consiste em ser, que aproxima o que antes estava distante, elimina o imperativo do tempo e possibilita a

¹ Trabalho apresentado na IJ 06 Divisão de Interfaces Comunicacionais da Intercom – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.

² Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Jornalismo do ICA-UFC, email: jessicamariaviana@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo do ICA-UFC.

⁴ *Bits*: menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida.



interação entre indivíduos cada vez mais diversos do que se é, não só com relação à separação geográfica, mas também levando em conta as diferenças culturais.

Essa conexão com um outro diferente de si mesmo é realizada através do modo de organização dos programas disponibilizados na rede e suas ferramentas de funcionamento. A estrutura do ambiente virtual sustenta e molda a maneira como a interação se dá: nas redes sociais variadas onde o indivíduo, em sua intenção de ser, define a si e com quem irá estabelecer diálogo, e nas janelas que se abrem para abrigar intenções de estar e fazer, implicando na presença distribuída de um mesmo indivíduo.

Nesse espaço de múltiplas opções de escolha com as quais se identificar, permitido pela conectividade, e de múltiplas escolhas dentre as muitas opções, permitida pela estrutura virtual, o indivíduo relaciona-se interpessoalmente e consigo. A conexão com o diferente desempenha papel importante ao alargar os limites de identificação ao passo que as ferramentas de interação tornam viável a construção de sujeitos pelos próprios.

Sujeitos em rede

Hoje em dia, qualquer cidadão tem um imaginário e um horizonte cultural – saberes, costumes, desejos, expectativas – cujas características e configurações dependem, em larga medida, e numa percentagem que cresce cada vez mais depressa, de informações, imagens, ideias e opiniões que circulam e se geram na circulação e se geram na circulação à escala global e não dependem, em larga medida, e numa percentagem que cresce cada vez mais depressa, de informações, imagens, ideias e opiniões que circulam e se geram na circulação à escala global e não dependem das características eventualmente peculiares do território geográfico em que o indivíduo nasce ou vive. (MELO, 2002, p.47)

A internet alterou o sentido de interação social para além das fronteiras do espaço físico, e modificou o sentimento de pertença e identificação com lugares e grupos tradicionalmente escolhidos como seus ou com os quais matinha relação por não haver antes alternativas para escolha.

Ao mesmo tempo em que há um processo de desterritorialização das identidades (ORTIZ, 1994, p. 272), já não mais entendidas como necessariamente ligadas a uma cultura fixada em fronteiras, ocorre o favorecimento da construção de outras novas, com base no reconhecimento subjetivo. Isso implica na construção de territórios na rede pelos sujeitos e na escolha por parte dos mesmos de qual pertencer.

Na internet, sujeitos em conexão definem seu lugar no espaço virtual ao estabelecerem relações baseadas na afinidade e interesse pessoal, criarem espaços de interação e



formação de novas consciências sobre a importância participativa na construção de suas identidades e decidirem, dentre as possibilidades que se apresentam, quais reconhecer como possível de ser, sob seus critérios individuais (CARLOS, ano, p. 34-35).

Sherry Turkle conceitua esse sujeito como um “eu múltiplo, fluido e constituído em interação com uma rede de máquinas” (1997, p.21), e ressalta a capacidade de mudança e adaptação como necessárias. O sujeito virtual desempenha, portanto, um papel ativo na definição de sua própria identidade, construindo a si mesmo e as possibilidades de se fazer ser sujeito.

Assim, a internet “promove o indivíduo [...] como um processo contínuo de formação de identidade múltipla” (POSTER, 2000, p.72) de forma autônoma ao dar acesso ao sujeito às ferramentas que tornam possível essa auto-identificação variada, favorecendo a formação desse “sujeito instável, múltiplo e difuso” (POSTER, 2000, p.45). Quando isso ocorre, reafirma-se dentro do espaço virtual essa característica agregada pelo uso em permitir ao sujeito sua construção identitária, que se reforça conforme a prática, num ciclo que passa pelas etapas de favorecer a construção identitária que acontece e reafirma a estrutura que permite fazê-lo.

Mas apenas no virtual as possibilidades de afirmar-se sujeito são múltiplas ou a construção identitária fora do ambiente em rede também passa por um processo de fluidez na definição do eu? O sujeito virtual é formado sob influência apenas das características do ambiente em rede ou sofre interferência das condições externas?

Sobre as modificações que o sujeito virtual permite ao se constituir variado, Poster afirma que a concepção de identidade na internet de um “*self* como múltiplo, mutável, fragmentado” (2000, p. 91) torna possível pensar sobre a sociedade sob uma perspectiva pós-modernista. Turkle corrobora com a mesma opinião: “os computadores encarnam a teoria pós-moderna e fazem-na entrar no nosso dia-a-dia” (1997, p. 25).

Seria, pois, o sujeito na internet a versão virtual do sujeito pós-moderno?

Sujeitos pós-modernos

Se a construção da identidade na internet acontece através de escolhas individuais e provisórias em meio a opções diversas de ser sujeito, pode-se dizer que o virtual se aproxima do indivíduo pós-moderno.



À medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos provisoriamente. (HALL, 2003, p. 13)

Na pós-modernidade a identidade se constitui através de um processo de identificação não-permanente entre uma variedade de identidades possíveis, e que resulta em um sujeito tão múltiplo quanto múltiplas são as opções. O acesso a essas diferentes identidades dentre as quais é possível escolher foi propiciada pela conexão em rede, mas a transformação de sentido do ser sujeito não é explicada pelo advento da tecnologia. A internet condiciona o surgimento do sujeito fragmento de uma identidade única pelo modo como está estruturado o ambiente virtual, mas pensar em si como sujeito múltiplo e instável não é determinado pelo seu uso (LEVY, 2000, p.25). A internet favorece a construção desse novo sujeito para além de seus limites virtuais, mas a possibilidade de ele se constituir de tal modo não é consequência exclusiva da conexão em rede. O reconhecimento do sujeito como possuidor de múltiplas identidades, todas elas possíveis de se afirmarem e efetivarem, é assim explicado por Hall

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um “sentido de si” estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento – descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos – constitui uma “crise de identidade” para o indivíduo (2003, p. 9)

Essa constante transformação identitária do sujeito se deve ao que Bauman conceituou como liquidez dos novos tempos (2001, p. 8). O sujeito assume uma identidade fluida e mutável, assim como o mundo no qual está inserido, seja ele o virtual ou não. Se antes, “a identidade humana de uma pessoa era determinada fundamentalmente pelo trabalho produtivo desempenhado na divisão social do trabalho” (BALMAN, 2005, p.51), hoje ela é definida pelo próprio sujeito em torno das diferentes atividades exercidas, das funções que se somam umas as outras e dos papéis reivindicados, o que garantem um caráter múltiplo à identidade de um mesmo sujeito. A identidade fluida é em concordância com o tempo fluido em que se está inserido.

Nos nossos dias, a saúde é descrita em termos de fluidez, mais do que estabilidade. O que conta é a capacidade de mudar e adaptar-se – a novos



empregos, novas perspectivas de carreira, novos papéis atribuídos a cada um dos sexos, novas tecnologias (TURKLE, 1997, p.381).

Se em um período anterior a este a estabilidade na escolha de qual identidade assumir era valorizada e reforçada, “agora, na era pós-moderna, as identidades múltiplas perderam grande parte do seu caráter marginal. Muitas pessoas apreendem a identidade como um conjunto de papéis que podem ser misturados e acoplados” (TURKLE, 1997, p. 265). A coerência está na multiplicidade que varia e não no caráter unitário permanente.

Se a identidade não pode mais ser entendida como estável e unificada, é porque “o sujeito [...] está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não-resolvidas” (HALL, 2003, p. 12). Nessa “celebração móvel” de construção do sujeito (HALL, 2003, p. 13) as identidades assumem uma pluralidade que se percebe por serem elas descentradas de um papel principal, deslocadas de um lugar fixo, fragmentadas em características diversas, descontinuadas por não seguirem tradições e provisórias por serem produto de escolhas e não mais imposição. A identidade não mais como uma questão de ser, mas de tornar-se sujeito de suas escolhas. A identidade ganha nova definição e pode ser entendida como “o processo pelo qual um actor social se reconhece a si próprio e constrói significado” (CASTELLS, 2003, p. 26).

Sujeitos em construção

Se as identidades são escolhidas de acordo com as vontades particulares de cada sujeito elas encontram confirmação social de sua legitimação? De acordo com Ortiz, “toda identidade é uma construção simbólica, o que elimina, portanto, as dúvidas sobre a veracidade ou falsidade do que é produzido” (1994, p. 5). As identidades são representações ao mundo de si mesmos, ou do que se considera ser. Sendo a identidade uma construção simbólica, a distinção entre o que se é e o que se pretende ser não encontra respaldo em acontecer, pois identidade efetiva e intencional são discursos sobre o eu sujeito, e aquilo que se é, é o que se pretende ser. A identidade do sujeito é escolha de suas pretensões.

O sujeito virtual é fragmentado em intenções de ser sujeito, mas integrado em torno dessas vontades subjetivas por serem elas criadoras de sua identidade. Assim, o sujeito é construído com base em suas vontades de se fazer sujeito, pois “cada vez mais, as



“... pessoas organizam o seu significado não em torno do que fazem, mas com base no que são ou acreditam ser” (CASTELLS, 2003, p. 3). O sujeito, ao mesmo tempo criador e produto, é um todo heterogêneo, onde as partes que o constitui admite ser independentes entre si, resultando em múltiplas identidades possíveis de único sujeito.

A internet é comparada a um “laboratório social” (TURKLE, 1997, p. 265) porque o ambiente virtual está estruturado como um lugar de experimentação de fazer sujeitos. A conexão em rede com outras identidades e as ferramentas de interação que permitem uma construção identitária compartilhada tornam possíveis não só a escolha, mas também a variedade de opções de escolha, a mudança recorrente do que escolher e da própria escolha, ou seja, a construção de sujeitos não-terminados. As identidades são mutáveis e fluídas, mas os sujeitos são absolutos em sua definição provisória.

Na “realidade virtual, moldamo-nos e criamo-nos a nós mesmos” (TURKLE, 1997, p. 265), em um processo de constante transformação das identidades e, com isso, reconstrução constante dos próprios sujeitos. As possibilidades de identidade e de ferramentas permitem essa multiplicidade variante de definição do eu no virtual.

A ordem na internet é múltipla em seu modo de estruturação, na organização de suas ferramentas e na dinâmica do ambiente em rede. O sujeito que se define no virtual como possuidor de uma identidade múltipla e variável situa-se na mobilidade permitida na internet. As funções desempenhadas e os papéis assumidos são variáveis e vários, pois o espaço virtual é ocupado ao mesmo tempo e em todo lugar.

Na opinião de Turkle “a identidade de uma pessoa no computador é a soma da sua presença distribuída” (1997, p. 17), visto que o sujeito é a junção dessas identidades assumidas e expressadas concomitantemente. Essa presença onipresente, que está em lugares distintos no mesmo tempo, se definido o mesmo aqui e ali ocorre pois o ambiente virtual favorece.

As janelas tornaram-se uma poderosa metáfora para pensar no eu como um sistema múltiplo e fragmentado. O eu já não se limita a desempenhar diferentes papéis em cenários e momentos diferentes [...]. A prática vivida nas janelas é a de um eu descentrado que existe em muitos mundos e desempenha muitos papéis ao mesmo tempo (TURKLE, 1997, p. 18)

Os papéis assumidos e a identidade construída em torno deles podem ser distintos uns dos outros, mas fazem parte de um mesmo sujeito integrado.



Sujeitos virtuais

A identidade dos sujeitos virtuais é entendida sob uma perspectiva de múltipla definição e contínua construção, mas não apenas na internet o sujeito é fragmentado de um sentido único e estável de si. Hall afirma que nesses tempos pós-modernos a identidade é “formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (2003, p.13).

As identidades na internet e aquelas assumidas fora do ambiente virtual mantêm relação de mútua influência pois correspondem a um mesmo eu. O sujeito é a soma das identidades fragmentadas construídas e assumidas nas relações em rede e além dela. Desse forma, é importante compreender de que maneira se dá essa ação recíproca de definição nos ambientes virtual e “real”, em que as identidades se aproximam para a constituição de sujeitos, mas podem manter distância devido à capacidade múltipla que permite sujeitos coerentes em sua diversidade de ser e de se fazer ser.

Na internet, as identidades podem assumir uma relação de aproximação com as identidades do sujeito que não estão nos limites do virtual quando as características que definem ambas são de algum modo parecidas. Quando as identidades não apresentam distinção entre si, a relação é de semelhança, embora não haja uma igualdade plena devido às diferenças de atuação e efetivação no virtual e fora dele.

Nancy Baym, em seu estudo sobre as comunidades virtuais, afirma que “a realidade parece ser que muitos, provavelmente a maioria, dos usuários sociais de comunicação mediada por computador criam personalidades on-line compatíveis com suas identidades off-line” (1998, p. 55). A diferença consiste não nos papéis assumidos, mas na realização distinta dos mesmos papéis devido às diferenças existentes entre virtual e real, espaços onde são realizados.

As identidades também se relacionam mudando umas às outras, dependendo de quais atividades são desempenhadas, se integrantes ou excludentes. Por serem relativas a um sujeito único, mesmo quando há alteração dessas e daquelas, o sentido de origem comum permanece. O sujeito é o mesmo, apesar de contraditório.

A relação de transposição ocorre quando as identidades são construídas no virtual como foram fora dele. Se a identidade virtual está integrada à outra que não está construída na internet, a relação é de complementação.



Sobre a relação de distanciamento do real que pode ocorrer, Turkle adverte que

A adoção de pontos de vista múltiplos suscita um novo discurso moral. Eu tenho afirmado que a cultura da simulação pode ajudar-nos a alcançar uma visão duma identidade múltipla, mas integrada, cuja flexibilidade, elasticidade e capacidade de alegrar-se advêm do fato de ter acesso às muitas personalidades que nos constituem. Todavia, se, entretanto, nos tivermos divorciado da realidade, ficaremos claramente a perder (ano, p. 401).

Para Turkle a simulação de realidade no virtual é definida como algo indesejável e que não trará consequências positivas. A “cultura da simulação” (ano, p.401), favoreceu a consciência do sujeito como possuidor de identidades múltiplas, mas o sentido de realidade, a distinção entre o que é virtual ou não, é defendido pela autora como necessário manter.

Esse sentido de realidade persiste quando “a noção de realidade resiste. As pessoas que vivem vidas paralelas na tela são, não obstante, limitadas pelos desejos, a dor, e a mortalidade de suas pessoas físicas” (TURKLE, 1995, p.267).

Turkle também adverte sobre a tendência em encarar a experiência no virtual como uma fuga à realidade

alguns de nós sentem-se tentados a encarar a vida no ciberespaço como algo de insignificante, uma fuga à realidade ou uma diversão sem grandes implicações. Estão enganados. As nossas experiências no reino do virtual são uma coisa séria. Subestimá-las é correr sérios riscos. Devemos compreender a dinâmica das experiências virtuais para antever quem poderá estar em perigo, bem como para utilizar essas experiências de forma mais útil (1997, p. 402).

Outra relação que se estabelece entre o virtual e a realidade é de preferência do sujeito por estar em um em detrimento do outro, o que não exclui a participação e construção de identidades em ambos. O virtual causa fascínio pois a internet, “através da realidade virtual, permitem-nos passar uma maior parcela do nosso tempo imersos nos nossos sonhos” (TURKLE, 1997, p. 399). A escolha de estar no virtual ocorre pois o ambiente está construído de modo à causar predileção. “As imagens seduzem quem as vê. São mais ricas e mais cativantes do que a vida real” (TURKLE, 1997, p. 402).

Virtual, extensão do real?

As identidades virtuais assumem invariavelmente relação com àquelas que não se efetivam dentro dos espaços da internet. Ambas podem ser construídas em um e outro ambiente, virtual ou não, mas o meio que se efetivam é que determina sua natureza.



O sujeito descentrado é assim constituído por ser possuidor de múltiplas identidades e por serem essas identidades realizadas e realizáveis na internet e além desse espaço de conexão em rede. A possibilidade de ser fragmentado e manter uma coerência em uma definição de si permitiram identidades múltiplas no virtual e fora dele. O sujeito é constituído de identidades variantes que se alteram umas às outras.

A relação que essas identidades virtuais estabelecem com àquelas não-virtuais é, dentre outras possíveis de serem estabelecidas, de extensão. A internet é “parte das rotinas da vida cotidiana” (TURKLE, 1997, p.12), o que implica em uma apropriação do espaço virtual como parte integrante do espaço físico.

Se a internet “é uma extensão da vida como ela é, em todas as suas dimensões e sob todas as suas modalidades” (CASTELLS, 2003, p. 100), não apenas as identidades construídas, mas também seu modo de construção se modifica em relação de influência conjunta. A constituição das identidades e o modo como é feita essa constituição múltipla acontecem de maneira semelhante ao real posto que o virtual é seu reflexo.

Essa relação de extensão do real pode levar a compreender o virtual como reflexo da realidade. Porém, considerando que “a vida real é só mais uma janela e normalmente não é a que mais me agrada” (TURKLE, 2007, p. 18) a construção identitária do sujeito passa a ser feita como um hipertexto, em que o real é só mais uma janela de uma “realidade” maior. Nessa transposição da estrutura do virtual para o real, a realidade seria vista como extensão do modo de organização da rede, não o contrário.

Considerações finais

O sujeito como capaz de possuir múltiplas possibilidades de definição de um mesmo “eu” é possível sejam virtuais ou não suas identidades. A internet favoreceu o contato com essas identidades além do espaço físico, mas as mudanças de consciência de si como um eu capaz de ser descentrado foram decisivas para possibilitar a fragmentação do sujeito e manter sua coerência como indivíduo. As identidades são múltiplas no ambiente virtual e para além de seus limites, coexistem e reafirmam a possibilidade do sujeito em ser vários e ao mesmo tempo um só.

A internet, capaz de expandir “a presença física dum indivíduo” (TURKLE, 1997, p. 29) torna possível, assim, a extensão das identidades e do sujeito. A internet possibilita



“uma vida mental que existe na ausência dos corpos” (TURKLE, 1997, p. 31), tornando virtual e realidade extensões um da outra. O sujeito é, portanto, constituído por identidades várias, tornando-se ele variado em sua definição.

Referências Bibliográficas

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- BAYM, Nancy. “**The emergence of on-line community**” em Steve Jones (org.), *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer Mediated Communication and Community*, p. 35-68. Thousand Oaks, CA: Sage, 1998.
- CARLOS, Ana Fani A. **O lugar no/do mundo**. Sao Paulo: Hucitec, 1996
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges; revisão técnica, Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2003.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**, trad. Tomáz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP & A. 2003. 7ª ed. ou reimpressão.
- HALL, Stuart. “**Minimal Selves**”, in *Identity: The Real Me*. ICA Document 6. Londres: Institute for Contemporary Arts, 1987
- HARVEY, David. **The Condition of Post-Modernity**. Oxford: Oxford University Press, 1989.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**, trad. José Dias Ferreira, Col. «Epistemologia e Sociedade», 1ª Ed., Lisboa: Instituto Piaget, 2000.
- MELO, Alexandre. **O que é – Globalização Cultural**, 1ª ed., S.L.: Quimera Editores, 2002.
- ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- POSTER, Mark (2000). **A Segunda Era dos Média**, trad. Maria João Taborda e Alexandra Figueiredo, 1ª Ed. (ed. original 1995), Oeiras: Celta Editora.
- TURKLE, Sherry. **A Vida no Ecrã – a Identidade na Era da Internet**, trad. Paulo Faria, 1ª ed. (ed. original 1995). Lisboa: Relógio d’Água Editores, 1997.