



Identities virtuais: um relato de experiência¹

Ivan Carlo Andrade de OLIVEIRA²
Universidade Federal do Amapá, Macapá, AP

RESUMO

O artigo trata do processo de construção da identidade no mundo atual, em especial sob a égide da web 2.0.. O objetivo é discutir como as identidades nas redes sociais se tornam simulacros, duplos, das pessoas reais, mais atrativos que estas, a partir dos artefatos visuais disponibilizados e compartilhados na rede. Da mesma forma é analisado como muitas vezes esses duplos tomam o lugar da pessoa “real”. Para isso é abordado um relato de experiência do próprio autor.

Palavras-chave: Identidade virtual, simulacro, duplo

1 Introdução

"O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas" (Hall, 2005, p. 12)

A citação acima, de Stuart Hall, sintetiza boa parte da discussão deste trabalho. Na Idade Moderna o indivíduo era visto como um todo coerente e a personalidade como algo absoluto, tão absoluto quanto o tempo e o espaço na mecânica quântica. Hoje, entretanto, fica cada vez mais patente que a personalidade é a união de várias identidades sociais, culturais e psicológicas. Do ponto de vista social, por exemplo, uma pessoa pode ser mulher, negra, executiva, mãe, em momentos diferentes do dia. Sua persona social será a somatória de todos esses papéis. O mesmo ocorre com sua persona psicológica.

Se esse fenômeno já é visível no mundo cotidiano, ele se torna mais manifesto no ambiente das redes virtuais, onde a persona é construída através de vários artefatos, como fotos de perfil, das publicações e demais artefatos visuais. Essas personas virtuais

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Rádio, TV e Internet do XVI INTERCOM SUL realizado de 4 a 6 de junho de 2015

² Professor da Universidade Federal do Amapá. Doutorando da FAV-UFG, email: profivancarlo@gmail.com



muitas vezes chegam a ser mesmo opostas às personas fora da rede (uma pessoa tímida pode, por exemplo, torna-se extrovertida na rede social) e, em alguns casos, essa personalidade se torna mais famosa ou mais importante a ponto de engolir a persona concreta.

É o caso do autor deste artigo. Desde 1989 utilizo o pseudônimo de Gian Danton ao assinar minhas histórias em quadrinhos. Quando surgiram as redes sociais, como Twitter, Orkut e Facebook, continuei assinando como Gian Danton, o que tem levado muitas pessoas a conhecerem apenas o Gian Danton e desassociarem-no da persona Ivan Carlo Andrade de Oliveira. O simulacro, por ter mais visibilidade, acabou se tornando mais famoso que a pessoa.

Assim, este artigo analisa as mudanças sofridas pela identidade diante de um mundo cada vez mais virtual incluindo aí o relato do próprio autor.

2 A questão da identidade na pós-modernidade

Na era moderna, a identidade era visto como unívoca, muitas vezes associada a uma nacionalidade, especialmente graças a um esforço governamental. Segundo Bauman (2004, p. 26):

A ideia de “identidade”, e particularmente de “identidade nacional”, não foi “naturalmente” gestada e incubada na experiência humana, não emergiu dessa experiência como um “fato da vida” auto-evidente. Essa ideia foi *forçada* a entrar na *Lebenswelt* de homens e mulheres – e chegou como *ficção*.

As pessoas, nesse período, eram identificadas por sua localidade, pelo local onde tinham nascido. Mas essa identidade era uma criação artificial:

A “identidade nacional” foi desde o início, e continuou sendo por muito tempo, uma noção *agonística* e um grito de guerra. Uma comunidade nacional coesa sobrepondo-se ao agregado de indivíduos do Estado estava destinada a permanecer não só perpetuamente incompleta, mas eternamente precária, um projeto a exigir vigilância contínua (...) (BAUMAN, 2004, p. 27)

A nacionalidade era a única característica da identidade aceita pelas autoridades e a única presente nas carteiras e passaportes. Segundo Bauman (2004, p. 28), “Outras identidades, “menores”, eram incentivadas e/ou forçadas a buscar endosso-seguido-de-proteção dos órgãos autorizados pelo Estado, e assim confirmar indiretamente a superioridade da “identidade nacional”.



Além disso, segundo Efland, Freedman e Sthur (2003), o conceito moderno de identidade era baseado na ideia de singularidade, o que levou ao conceito de gênio (que terá pesadas implicações no conceito de arte).

Entretanto, no mundo contemporâneo, essa visão da identidade (como unívoca e atrelada a uma identidade nacional) entrou em crise. Hoje, pessoas no Brasil usam carros asiáticos, celulares americanos feitos na China, acompanham seriados americanos e novelas brasileiras que logo serão sucesso no mundo todo. Hoje se tornou quase impossível esconder a condição precária e inconclusa da identidade:

As forças mais determinadas a ocultá-la perderam o interesse, retiraram-se do campo de batalha e estão contentes com a tarefa de encontrar ou construir uma identidade para nós, homens e mulheres, individual ou separadamente, e não conjuntamente. A fragilidade e a condição eternamente provisória da identidade não podem mais ser ocultadas (BAUMAN, 2004, p. 22)

Segundo Hall (2005, p. 12), o sujeito, que antes era visto como uma unidade identificável e estável, tornou-se (ou passou a ser visto) como fragmentado, composto não de uma, mas de várias identidades, algumas inclusive contraditórias ou não-resolvidas.

Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma "celebração móvel": formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (HALL, 2005, p. 12-13)

Segundo Bauman (2004, p. 19) as identidades flutuam à nossa volta, algumas escolhidas por nós, outras criadas e lançadas pelas pessoas que estão à nossa volta: “Sempre há alguma coisa a explicar, desculpar, esconder, ou, pelo contrário, corajosamente ostentar, negociar, oferecer e barganhar. Há diferenças a serem atenuadas ou desculpadas, ou, pelo contrário, ressaltadas e tornadas mais claras”.

A busca de identidade, ou ao menos da identidade única passou a ser uma busca impossível. Os caminhos que percorremos, os grupos que escolhemos, aquilo com o qual nos identificamos, as nossas representações visuais, todos esses elementos compõem nossa identidade.

Para Hall (2005, p. 13), o sujeito assume diferentes identidades, em diferentes momentos:

identidades que não são unificadas ao redor de um "eu" coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. (...) A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, 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 temporariamente.

Já Magalhães (2014, p. 2) lembra que essa visão de identidade, múltipla e transitória, está no cerne da discussão sobre pós-modernidade:

A ideia de pós-modernismo também vem do mundo hispânico, nasceu na década de 1930. Segundo Anderson (1999, p. 10), foi Frederico de Onís quem imprimiu o termo, do inglês *postmodernism*, usando para “descrever um refluxo conservador dentro do próprio modernismo”. Depois, o termo passou a ser usado em diferentes contextos, inclusive, no emprego do termo “sujeito pós-moderno”, que seria o indivíduo da era da tecnologia, da globalização – fenômeno social de escala mundial que consiste em integrar o caráter econômico, social, cultural e político de diferentes países –, a qual vivemos.

Nessa nova realidade, a proximidade física deixou de ser um valor para construção da identidade. Ao contrário, as pessoas passam a se aglutinar movidas por interesses em comum. A proximidade de interesses se tornou o aspecto mais relevante. Assim, as pessoas migraram a necessidade de interação para as redes sociais. As relações também passaram a ser mediadas pelos meios tecnológicos:

O ambiente pós-moderno significa basicamente isso: entre nós e o mundo estão os meios tecnológicos de comunicação, ou seja, de simulação. Eles não nos informam sobre o mundo; eles o refazem à sua maneira, hiper-realizam o mundo, transformando-o num espetáculo. (SANTOS apud MAGALHÃES, 2014, p. 3)

Assim, com o surgimento da Web 2.0, a questão do simulacro se desloca também para a identidade, com o surgimento das identidades criadas nas redes sociais, tema de nosso próximo capítulo.

3 Identidade nas redes sociais

La lógica inclusiva de esta segunda época de la red, habitualmente denominada como la “web social”, “web participativa” o “Web 2.0” se basea em um principio elemental: cuantos más usuarios, mejor será una determinada plataforma o red social, es decir, que hay valor en el volumen (...) el empeño de las nuevas empresas de la “Web 2.0” sea generar em todos nosotros la necesidad de pertenencia y participación, de vincularnos a um grupo, a una comunidade digital, de colaborar



y aportar cosas para compartilas em las nuevas redes sociales.
(PRADA, 2008 p. 66)

A Web 2.0 é um fenômeno recente, caracterizado pela constante colaboração dos usuários, que são estimulados a gerar e compartilhar conteúdo.

Nenhum fenômeno resumiu tão bem as características da Web 2.0 quanto as redes sociais. Nelas, não há um conteúdo gerado por um provedor de informações a ser lido ou visto pelo usuário. Ao contrário, é o próprio usuário que gera seu conteúdo, compartilhando textos, imagens e vídeos ou comentando os textos, imagens e vídeos compartilhados pelos outros, num eterno fluxo de informações. Os conteúdos prontos, quando surgem, aparecem como mais um elemento do fluxo, compartilhado por um dos integrantes da rede, como no caso das notícias de portais. Blogs, Youtube, Facebook e Twitter são exemplos de redes sociais de enorme sucesso.

Para Magalhães (2014, p. 3), os sites de redes sociais são definidos como sistemas que permitem: “a) a construção de uma persona através de um perfil ou página pessoal; b) a interação através de comentários e c) a exposição pública da rede social de cada ator”.

Nesse contexto, as redes se configuram como são ferramentas para a criação de um novo tipo de identidade:

as redes são espaços de expressão e de construção de impressões. Assim, a sociabilidade da rede se dá, em grande medida, pela impressão, percebida e construída, dos atores. Dessa forma, eles constroem uma imagem de si – condizente ou não com a realidade – para a interação com outros usuários. (RECUERO apud MAGALHÃES, 2014, p. 8)

Segundo Ferreira (2014, p. 186), ser sujeito atualmente implica sofrer os efeitos de todo um processo de reorganização da experiência marcada pela mediação tecnológica: “Fundamentalmente, os media contemporâneos – tal como sucedeu com os anteriores – estão a criar novas formas de acção e interacção, e a reordenar a maneira como os indivíduos interpretam e reagem ao mundo social”.

O mesmo autor compreende a identidade não como produto simbólico externo, ou como ente fixo a que o indivíduo recorre imediata e diretamente, “mas como projecto simbólico que o indivíduo constrói a partir de materiais simbólicos que encontra disponíveis, com os quais tece uma explicação coerente de quem é, uma *narrativa da própria identidade*”. (FERREIRA, 2014, 186)



Nas redes sociais, os materiais simbólicos que o indivíduo encontra disponíveis são a foto do perfil, suas postagens, as pessoas com as quais se relaciona, os grupos dos quais faz parte, as mensagens, fotos e vídeos que posta, as páginas que curte: “Essa mediação, então, traz a possibilidade de se construir uma identidade virtual conforme o desejo do indivíduo, condizente ou não com o que ele é no ‘mundo *offline*’, no ‘mundo real’”. (MAGALHÃES, 2014, p. 8-9)

Para Ferreira (2014, p. 187), a internet constitui um espaço de construção de sistemas alternativos, onde o indivíduo encontra formas diferentes de auto-representação:

Nesta medida, é possível considerar o IRC a arena da experimentação de papéis sociais específicos: mudar de gênero, por exemplo, é algo tão simples quanto a mudança do “*nickname*” para algo que sugira o sexo oposto – operando uma mudança numa das mais sólidas e fundamentais instituições da sociedade, que, tradicionalmente, envolve complexos rituais, tabus, procedimentos e estigmas. É a possibilidade de “aparentar ser, literalmente, quem se quiser ser” e o potencial de experimentação que lhe está associado que governa as expectativas da generalidade dos utilizadores das comunidades virtuais.

Castells (2000, p. 441) lembra que na primeira pesquisa psicanalítica sobre redes sociais (com membros do grupo Multi Users Dungeons - MUDs) concluiu-se que os usuários interpretavam papéis e criavam identidades on-line: “Mas isso gerava uma sensação de comunidade, mesmo que efêmera, e talvez trouxesse algum alívio a pessoas carentes de comunicação e auto-expressão”.

Dessa forma, as comunidades virtuais são espaços onde os indivíduos experimentam identidades através de formas de apresentação ao mundo. São simulacros e duplos.

A noção de simulacro remonta a Platão. Segundo o filósofo grego, havia o modelo original, perfeito, no mundo das ideias. Tudo em nosso mundo era cópia imperfeita desses modelos perfeitos. E, finalmente, havia o simulacro, a cópia da cópia. (WALTY, 1986).

No simulacro as imagens são apenas signos, sem qualquer relação com um referente. Não se trata mais de representar o mundo, mas de simulá-lo, de criá-lo:

O modelo digital é assim mais real que o real, fazendo desse vítima de um crime (quase) perfeito (...) As novas formas de criação de imagens são, de agora em diante, um meio mais eficaz de tomar o mundo e de fazê-lo funcionar sobre a forma de um modelo (o simulacro)



concebido sob a forma numérica. O mundo torna-se, com as imagens de síntese, um simulacro fabricado a partir de informações binárias, transformadas e traduzidas por computadores. Com as imagens digitais, o referencial desaparece por simulação matemática (...) As novas imagens (digitais) não mais representam o mundo; elas digitalizam o real. (LEMOS, 2000, p. 232)

O resultado disso, são imagens hiper-reais, que parece transcender as imagens do mundo, sendo, na maioria das vezes, mais sedutoras do que eles.

Jair Ferreira dos Santos (1994, p.12) refere a história de uma menina que era elogiada pela beleza, ao que a mãe respondeu: “Você diz isso porque ainda não viu a foto dela em cores”. “Cínica, a piada contém a essência da pós-modernidade: preferimos a imagem ao objeto, a cópia ao original, o simulacro (...) ao real”.

Ainda de acordo com Santos (1994, p. 13), “O ambiente pós-moderno significa basicamente isso: entre nós e o mundo estão os meios tecnológicos de comunicação, ou seja, a simulação. Eles não nos informam sobre o mundo, eles o refazem à sua maneira”.

Num mundo em que se manipula cada vez mais signos no lugar de coisas, em que a propaganda nos vende um mundo idealizado e perfeito dentro de certas características, com mulheres com corpos impossíveis, sanduíches que são perfeitos e saborosos no anúncio como um sanduíche nunca será na realidade, nesse mundo, a identidade se modifica, moldando-se em torno de simulacros e da hiper-realidade.

Castells (2000) lembra que todas as formas de comunicação são baseadas na produção e consumo de sinais, de modo que não há separação entre a “realidade” e sua representação simbólica, uma vez que toda realidade é representada e comunicada por meio de símbolos.

O que há de novo é a virtualidade real, em que

a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, inteiramente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência. (CASTELLS, 2000, 457)

Ou seja: já não há mais um suposto real a respeito do qual o símbolo nos informa, os próprio símbolo passa a ser a realidade. Passamos a viver num mundo de pleno simulacro.



Numa correlação com as identidades virtuais, os perfis nas redes sociais tornam-se simulacros, imagens belas e hiper-reais, que encantam e muitas vezes sobrepõe a pessoa real (como iremos demonstrar mais à frente). A escolha cuidadosa de fotos e até mesmo sua manipulação (Um recurso hoje fácil, muita vezes embutido na própria câmera fotográfica ou no celular), ajudam a criar esse perfil hiper-real e mais crível que a pessoa concreta.

O perfil na rede social passa a ser um duplo.

O duplo é uma constante na arte desde a antiguidade. Edgar Allan Poe tornou o tema célebre no conto “William Wilson” e praticamente redefiniu-o filosoficamente. Na história, o personagem narrador é atormentado por uma figura semelhante a ele, nascida no mesmo dia, do mesmo nome, tendo entrado no colégio no mesmo dia.

O momento que William avança sobre o colega à noite, afim de pregar-lhe uma peça e recua, horrorizado, é a essência do pânico provocado pelo duplo:

Olhei, e um calafrio, uma sensação enregelante no mesmo momento me atravessou o corpo. Meu peito ofegou, meus joelhos tremeram, lodo o meu espírito se tornou presa de um horror imotivado, embora intolerável. Arquejando, baixei a lâmpada até quase encostá-la no seu rosto. Eram aquelas ... aquelas as feições de William Wilson? Vi, de fato, que eram as dele, mas tremi como num acesso de febre, imaginando que não o eram. Que havia em torno delas para me perturbarem desse modo? Contemplei, enquanto meu cérebro girava com uma multidão de pensamentos incoerentes. Não era assim que ele aparecia – certamente não era assim – na vivacidade de suas horas despertas. O mesmo nome! Os mesmos traços pessoais! O mesmo dia de chegada ao colégio! E, depois, sua obstinada e incompreensível imitação de meu andar, de minha voz, de meus costumes, de meus gestos! Estaria, em verdade, dentro dos limites da possibilidade humana que o que eu então via fosse, simplesmente, o resultado da prática habitual dessa imitação sarcástica? Horrorizado, com um tremor crescente, apaguei a lâmpada, saí silenciosamente do quarto e abandonei imediatamente os salões daquele velho colégio, para neles nunca mais voltar a entrar. (POE, 1965, p. 266)

O tema era caro ao escritor Jorge Luís Borges, que o abordou em vários textos (da mesma forma que outros temas recorrentes, como o espelho e o labirinto). Em “O Outro”, Borges vê alguém sentar-se ao seu lado e descobre ser ele mesmo, mais moço. O conto “Os teólogos” mostra um pensador da Idade Média, que se esforça para combater uma heresia. Ao morrer, descobre, desconcertado, que Deus pouco ligava para as diferenças teológicas entre ele e seu inimigo: “Más correcto es decir que em el paraíso, Aureliano supo que para la insondable divinidad, él y e Juan de Panonia (el ortodoxo y el herege, el aborrecedor y el aborrecido, el acusador y la víctima) formavam una sola persona”. (BORGES, 201, p. 54)



Desde a obra de Poe, o duplo é o igual, mas oposto. Willian Wilson compartilha tudo com seu duplo, inclusive o nome e a data de nascimento. Mas é o oposto deste em termos de personalidade.

Os teólogos de Borges são o mesmo aos olhos de Deus, mas gastam sua vida em uma acirrada e violenta disputa acadêmica. O mesmo Borges encontra a si mesmo, mas são opostos: um é jovem, o outro é velho.

O “Outro” somos nós. Para a cartesiana mente moderna, o “Outro” amedronta porque revela que somos feitos de muitas partes, muitas delas conflitantes. Cada pessoa é a junção de várias outras personalidades.

Se na modernidade essa hipótese era motivo de terror, na pós-modernidade, essa mudança torna-se algo desejado. O “Outro” passa a ser não só aceito, mas também demarcado, seja através da troca de roupas, de corte de cabelo ou através de mudanças no perfil da rede social.

4 Um relato pessoal

Com as relações sociais disseminadas por todo o globo e com o conhecimento das outras culturas a relativizar as nossas atitudes e a privar-nos de toda e qualquer norma, existimos num estado de contínua construção e reconstrução, onde as noções individuais de *eu* desaparecem, dando lugar ao primado das relações. Como resultado, a identidade dilui-se fora da teia de relações onde estamos inseridos. (FERREIRA, 2014, p. 192)

O interesse pelo assunto deste artigo não surgiu por acaso. Afinal, da mesma forma que Willian Wilson de Poe, sou assombrado por um “Outro”, a persona das redes sociais conhecido como Gian Danton.

O pseudônimo Gian Danton surgiu em 1989, quando apareceu o convite para escrever uma coluna sobre histórias em quadrinhos no jornal *O Liberal*, em Belém do Pará. Foi o mesmo período em que comecei a escrever roteiros de histórias em quadrinhos. O fato de já existirem três Ivans colunistas de *O Liberal* (dois deles com os sobrenomes Andrade e Oliveira) fez surgir a necessidade de procurar um nome que fosse único. O resultado foi uma mistura do italiano Gian (homenagem ao artista barroco Gian Lorenzo Bernini) e do francês Danton (homenagem ao líder da revolução francesa, que completava seu bicentenário naquele ano).



O trabalho realizado com quadrinhos, em especial a parceria com o desenhista Bené Nascimento (hoje Joe Bennett) tornou o pseudônimo famoso, a ponto dos editores não aceitarem uma troca para o nome verdadeiro.

Quando começaram a surgir as redes sociais, como o Orkut, a escolha pelo uso do pseudônimo se relacionou a dois fatores: 1) O Gian Danton na época já era mais famoso nacionalmente do que o Ivan Carlo Andrade de Oliveira, que era conhecido apenas na cidade de Macapá onde ministrava aula em faculdade local; 2) o perfil tinha como maior objetivo divulgar a produção literária e quadrinística e o público consumidor desses dois gêneros me conhecia como Gian Danton.

Entretanto, as redes sociais ampliaram em muito o alcance do pseudônimo, a ponto de uma quantidade muito pequena de amigos nessas redes sociais saberem o meu nome verdadeiro.

Gian Danton tornou-se um duplo, a ponto de muitas pessoas que me conhecem pessoalmente, mesmo aquelas que nunca leram minha produção literária ou quadrinística, me chamarem de Gian Danton. O perfil virtual agigantou-se a ponto de engolir a pessoa “real” e suplantá-la, o que provoca confusões. Recentemente ao ingressar no doutorado em Arte e Cultura Visual da FAV-UFG, os demais alunos se espantaram ao descobrir que havia um aluno no grupo da turma do Facebook que se chamava Gian Danton e não constava na lista de chamada (ao descobrirem a verdade, passaram todo o período das aulas indecisos sobre como deveriam me chamar – se pelo meu nome de registro ou pelo pseudônimo).

Em abril de 2014, em uma viagem a São Paulo, o celular descarregou e a qualidade da internet no hotel me impediu de entrar no Facebook. Foram praticamente 24 horas off-line, e isso fez com que muitas pessoas acreditassem que eu havia morrido, em especial depois de um apelo de minha esposa, que chegou a registrar um boletim de ocorrência por desaparecimento justamente por não conseguir contato via celular e perceber que não havia nenhuma atualização na minha página na rede social.

O mais curioso é que dezenas, talvez centenas de pessoas acreditaram que eu havia morrido e passaram a divulgar a informação justamente porque não havia atualização na página do meu duplo. Raquel Recuero (2009, p. 25) explica que

No espaço offline, uma notícia ou informação só se propaga na rede através das conversas entre as pessoas. Nas redes sociais online, essas informações são muito mais amplificadas, reverberadas, discutidas e repassadas. Assim, dizemos que essas redes proporcionaram mais voz às pessoas, mais construção de valores e maior potencial de espalhar informações. (RECUERO, 2009, p. 25)



Na semana seguinte, passei a maior parte do tempo tentando explicar que ocorrera apenas um engano, uma vez que a informação de que eu estava morto se alastrou como um viral pelas redes sociais.

O Outro virtual não só me substituíra, mas também de certa forma me matara. Afinal, num mundo conectado 24 horas por dia, estar off é estar morto.

O caso reflete o mundo atual, de simulacros e perfis hiper-reais, em que não apenas existe um “Outro”, mas este toma o lugar de seu referente. Baudrillard referenciando a literatura de ficção científica, lembra que na era de ouro do gênero as histórias versavam muitas vezes sobre astronautas que vão parar em outro planeta e encontram seu duplo. Em autores como Philip K. Dick, a separação entre o real e seu duplo desaparece:

Não se tem aí em vista um cosmo alternativo, um folclore ou um exotismo cósmico, nem proezas galácticas – esta-se, à partida, numa simulação total, sem origem, imanente, sem passado, sem futuro, uma flutuação de todas as coordenadas (...) – não se trata de um universo duplo, ou mesmo de um universo possível – nem possível, nem impossível, nem real, nem irreal: hiper-real (...) o duplo desapareceu, já não há duplo, está-se já sempre noutro mundo, sem espelho nem projeção nem utopia que possa refleti-lo. (BAUDRILLARD, 1991, p. 155)

Da mesma forma, o duplo desaparece na rede social. Ele não é mais reflexo da pessoa “real”, mas toma o seu lugar. Se é verdade que as identidades nas redes sociais são ficções, em que as pessoas têm, na maioria das vezes, vidas ideais, em certo ponto a ficção se torna real. A pessoa passa a ser vista pelo que ela é na rede social e os acontecimentos desse duplo, que já que não mais duplo, mas o verdadeiro, tornam-se os acontecimentos da persona. Se esta persona virtual morre – ou é bloqueada – morre também sua contrapartida.

5 Conclusão

Durante muito tempo a identidade foi vista com um ente absoluto, amparado, inicialmente, pela localização geográfica: a identidade passava pela nacionalidade. Psicologicamente, a identidade era vista como única. Variações de persona eram vistas como patologias, como algo a ser temido. O outro assustava as pessoas a ponto de entrar para a literatura como um arquétipo negativo, exemplificado por Willian Wilson de Poe.

O surgimento das redes sociais mudou esse processo. Segundo Ferreira (2014, p. 188)



ao estimularem os indivíduos a voltarem-se para os seus próprios recursos a fim de construírem uma identidade coerente para si mesmos, estes novos media colaboram para tornar o processo de construção mais reflexivo e pessoal. Mas, ao mesmo tempo, assiste-se a uma profunda crise da ideia de identidade – ou pelo menos dos antigos princípios de referenciação do eu e de identificação com os outros. A identidade do indivíduo organiza-se em torno de imagens dinâmicas, imagens que ele produz através da exploração e da transformação das realidades virtuais nas quais participa.

Dessa forma, o que antes provocava medo, a identidade fragmentada, exemplificada pelo Outro, tornou-se algo positivo. Mais que isso, o outro transformou-se em outros, a identidade que varia, que se transforma e cuja mudança precisa ser demarcada, muitas vezes com mudanças corporais e hoje com mudanças no perfil.

Em mundo em que as pessoas estão cada vez mais conectadas, o Outro cibernético (ou Outros) tomam o lugar da pessoa física e a morte deste muitas vezes acaba sendo a morte do eu. Como no conto de Poe, quando o protagonista mata Willian Wilson e este decerta:

Venceste e eu me rendo. Contudo, de agora em diante, tu também estás morto... morto para o Mundo, para o céu e para a Esperança! Em mim tu vivias... e, na minha morte, vê por esta imagem, que é a tua própria imagem, quão completamente assassinastes a ti mesmo! (POE, 1965, p. 273-274)

Bibliografia

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**, Lisboa: Relógio D'água, 1991, pp. 123-132.
- BAUMAN, Zigmunt. **Identities**: entrevista a Beneddeto Vecchi. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulações**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.
- BORGES, Jorge Luís. **El aleph**. Madrid: Alianza, 2010.
- CAVALHEIRO, Juciane; FONSECA, Rosa Maria Tavares .O duplo em Borges: Análise dos contos “O outro”, “O sul”, “O inverossímil impostor Tom Castro” e “O morto” . **Anuário de Literatura**. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2011v16n1p154>. Acesso em: 6 abr. 2014.
- ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.



EFLAND, Arthur; FREEDMAN, Kerry; STHUR, Patrícia. Teoria pós-moderna: cambiar concepciones del arte, la cultura y la educación. In _____. **La educación em el arte pós-moderno**. Barcelona: Paidós, 2003, p. 39-92.

FERREIRA, Gil Baptista. Que identidade nas redes virtuais? O eu flexível, entre a unidade e a Fragmentação. **Exdra**: revista da escola superior de educação de Coimbra, n. 6. Disponível em: <http://www.exedrajournal.com/docs/N6/12-CCE.pdf>. Acesso em: 22 maio 2014.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10a ed. Rio de Janeiro: dp&a; 2005.

LEMONS, André. Arte eletrônica e cibercultura. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da. **Para navegar no século 21**. Porto Alegre: Sulina, 2000, p. 225-243.

MAGALHÃES, Davi de Castro de. Construção da identidade em redes sociais: análise do Orkut. **XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro- Oeste**. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2010/resumos/R21-0040-1.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2014.

MARTINS, Débora da Silva; SALES, Paulo Alberto da Silva. **O pós-modernismo: (Des) continuidades estéticas**. Disponível em: <http://www.smb.ueg.br/iconeletras/artigos/volume7/primeirasletras/posmodernismo.pdf>. Acesso em: 15 set. 2013.

O QUE É WEB 2.0? Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/web/183-o-que-e-web-2-0-.htm>. Acesso em: 01 junho 2014.

POE, Edgar Alan. **Ficção completa, poesia e ensaios**. Rio de Janeiro: Aguilar, 1965.

PRADA, Juan Martin. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte em el contexto de la Web 2.0. **Estudios visuales 5**. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo. Murcia, Enero, 2008, p. 66-79.

RECUERO, Raquel in: SPYER, Juliano (Org.). *Para Entender a Internet - Noções, práticas e desafios da comunicação em rede*. S.L: S.N, 2009.

SANTOS, Jair Pereira dos. **O que é pós-moderno**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SCHABBACH, Leonardo. **A nova posição da ficção na pós-modernidade e a mídia**. São Paulo: Biblioteca 24 horas, 2009.