
O conceito de identidade nos ambientes digitais¹

Mariana de Toledo LOPES²

Carlos Pernisa JÚNIOR³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo delimitar uma revisão bibliográfica sobre o panorama sobre as relações pessoais e interpessoais na sociedade pós-moderna. Tendo como base pesquisadores clássicos e contemporâneos da sociedade e suas simbologias, pretende-se entender como está estruturado o comportamento e a criação da identidade nos ambientes digitais e quais as diferenças e semelhanças dessas construções nos ‘mundos’ reais e digitais.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; identidade; ambientes digitais; imersão.

INTRODUÇÃO

Segure um telefone imaginário e atenda a uma ligação.

O modo como esse pequeno teatro é representado pode mudar totalmente entre duas gerações. De um lado, representantes da geração y, ou millennials, nascidos entre 1980 e 2000, levam ao rosto a mão cerrada, com o polegar e o dedo mínimo esticados, fazendo vezes de microfone e alto falante; os outros três dedos dobram-se sobre a palma da mão, formando o que seria um fone recém retirado do gancho. De outro lado, representando a geração z, nascida a partir dos anos 2001, também chamada de ‘nativos digitais’, um adolescente com a mão espalmada e dedos unidos formado o mais próximo possível de um bloco reto, que é levado ao rosto, como um *smartphone*.

À primeira vista, esse exemplo pode parecer ter como objetivo apenas ilustrar as diferenças entre as gerações. Porém, se olharmos com mais cuidado, algumas

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, XXIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Bolsista Capes. Integrante do Grupo de Pesquisa “Laboratório de Mídia Digital” (CNPq). E-mail: marianatlopes@gmail.com

³ Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Jornalismo da ECA-USP, e-mail: maria.santo@gmail.com

peculiaridades podem ser percebidas. A partir dos anos 2000, os avanços tecnológicos aconteceram de forma muito mais rápida. A popularização da Internet permitiu o surgimento de novas formas de relacionamento, consumo, experimentação, enfim, uma nova forma de realidade, que leva em consideração os ambientes físicos, virtuais e a interseção dos dois.

A percepção humana da realidade e os estudos em sociedade, embora em velocidade modesta, acompanham o salto tecnológico. O presente trabalho pretende contribuir com alguns possíveis caminhos pelos quais a sociedade convergente entre o mundo analógico e digital está tendenciosa a seguir. Para isso, aqui será feita a reunião entre autores clássicos dos estudos em psicologia e sociedade e filósofos contemporâneos e, alinhando teorias, fazer um esboço sobre a construção identitária do indivíduo pós-moderno, que se situa, simultaneamente, nos ambientes físico e digital.

A PERCEPÇÃO DA REALIDADE

O entendimento do sujeito como indivíduo único, que habita o planeta e se correlaciona com outros indivíduos semelhantes é um processo pelo qual o bebê passa nos primeiros meses de vida. O psicanalista D.W. Winnicott (1975) denomina como “objetos transicionais”, pequenos brinquedos ou qualquer objeto que faça parte do universo daquele indivíduo e o ajude a perceber o que configura o ‘eu’ e o ‘nãoeu’.

[...] mas talvez existam menos ao progresso posterior para o manuseio de objetos verdadeiramente 'nãoeu'. Mais cedo ou mais tarde, no desenvolvimento de um bebê, surge por parte dele uma tendência a entremear objetos 'diferentes-de-mim' no padrão pessoal. Até certo ponto, esses objetos representam o seio, mas não é especialmente esse ponto que está em debate.

[...]

Tudo isso estou chamando de fenômenos transicionais. De tudo isso, também (se estudarmos qualquer bebê), pode surgir alguma coisa ou algum fenômeno — talvez uma bola de lã, a ponta de um cobertor ou edredão, uma palavra ou uma melodia, ou um maneirismo — que, para o bebê, se torna vitalmente importante para seu uso no momento de ir dormir, constituindo urna defesa contra a ansiedade, especialmente a ansiedade de tipo depressivo. Talvez um objeto macio, ou outro tipo de objeto, tenha sido encontrado e usado pelo bebê, tornando-se então aquilo que estou chamando de objeto transicional. Esse objeto continua sendo importante. Os pais vêm a saber de seu valor e levam-no consigo quando viajam. A mãe permite que fique sujo e até mesmo mal-cheiroso, sabendo que, se lavá-lo, introduzirá uma ruptura de continuidade na experiência do bebê, ruptura que pode destruir o significado e o valor do objeto para ele. (WINNICOTT, p. 13-14)

A aceitação do indivíduo sobre a existência daquilo é pertencente a ele e o que pertence ao outro é um processo que leva tempo para se consolidar, pois acontece em diferentes níveis. Concomitantemente a isso, a sociedade, instituição que regulamenta a convivência entre indivíduos, também impõe ao sujeito regras e maneiras usuais de viver e se relacionar. Isso acontece de acordo com vários fatores, entre eles a cultura, os simbolismos e os costumes de determinado grupo. Peter Berger e Thomas Luckmann (1986), sobre as percepções entre indivíduos, pontuam:

Na situação face a face, o outro é apreendido por mim num vivido presente partilhado por nós dois. Sei que no mesmo vivido presente sou apreendido por ele. Meu "aqui e agora" e o dele colidem continuamente um com o outro enquanto dura a situação face a face. Como resultado, há um Intercâmbio contínuo entre minha expressividade e a dele. Vejo-o sorrir e logo a seguir reagindo ao meu ato de fechar a cara parando de sorrir depois sorrindo de novo quando também eu sorrio, etc. Todas as minhas expressões orientam-se na direção dele e vice-versa e esta contínua reciprocidade de atos expressivos é simultaneamente acessível a nós ambos. Isto significa que na situação face a face a subjetividade do outro me é acessível mediante o máximo de sintomas. Certamente, posso interpretar erroneamente alguns desses sintomas. Posso pensar, que o outro está sorrindo quando de fato está sorrindo afetadamente. Contudo, nenhuma outra forma de relacionamento social pode reproduzir a plenitude de sintomas da subjetividade presentes na situação face a face. Somente aqui a subjetividade do outro é expressivamente "próxima". Todas as outras formas de relacionamento com o outro são, em graus variáveis, "remotas". (BERGER E LUCKMANN, 1986, p. 47)

A construção identitária do sujeito se dá, portanto, nas esferas da individualidade e do coletivismo ao mesmo tempo. No decorrer dos primeiros anos de vida, o indivíduo forma sua personalidade e também seu comportamento no campo social.

O mesmo é verdade com relação a um membro individual da sociedade, o qual simultaneamente exterioriza seu próprio ser no mundo social e interioriza este último como realidade objetiva. Em outras palavras, estar em sociedade significa participar da dialética da sociedade. Contudo, o indivíduo não nasce membro da sociedade. Nasce com a predisposição para a sociabilidade e torna-se membro da sociedade. Por conseguinte, na vida de cada indivíduo existe uma sequência temporal no curso da qual é induzido a tomar parte na dialética da sociedade. O ponto inicial deste processo é a interiorização a saber a apreensão ou interpretação imediata de um acontecimento objetivo como dotado de sentido, isto é como manifestação de processos subjetivos de outrem, que

desta maneira torna-se subjetivamente significativo para mim. (BERGER E LUCKMANN, 1986, p. 173-174)

Se, para Berger e Luckmann (1986), a construção da realidade se dá de forma coletiva, o sociólogo Erving Goffman (1985) afirma que, para se adaptar à realidade social, portanto, institucionalizado real, o indivíduo se mune de máscaras sociais, ou seja, traços da personalidade que são mais ou menos evidenciados de acordo com a situação ou ambiente ao qual está inserido. O conceito do sociólogo aborda os extremos - sinceridade e cinismo - sendo o primeiro o indivíduo plenamente convencido de sua própria personalidade e o segundo, ciente das facetas que estão sendo suprimidas ou evidenciadas.

[...] porquanto pelos padrões sociais comuns suas pretensões bem podem ser válidas - mas porque podem se servir deste cinismo como meio de isolarem sua personalidade íntima do contato com o público. E podemos esperar mesmo encontrar típicas carreiras de fé, começando o indivíduo com um tipo de envolvimento pela representação que deve fazer, oscilando em seguida para trás e para diante várias vezes entre a sinceridade e o cinismo, antes de completar todas as fases e pontos de inflexão na crença a seu respeito, para uma pessoa de sua condição. (GOFFMAN, 1985, p. 16)

Em análise desses conceitos primários das obras citadas, pode-se pensar em algumas situações, a título de exemplificação. Ao observar aspectos físicos e comportamentais do indivíduo - como postura, expressões faciais, altura da voz, vocabulário, linguagem corporal - e relacioná-los com ambientes em que esse indivíduo se insere, pode-se observar mudanças notórias. Em um velório, por exemplo, se torna inconveniente que se sustente uma expressão de felicidade e leveza. Muito mais do que o reflexo do sentimento, essas expressões acompanham um personagem socialmente aceito para a ocasião. Esses personagens, ou máscaras sociais, mudam e se adaptam ao longo dos dias e diferentes situações pelas quais o indivíduo é submetido: o personagem profissional, do lazer, do encontro familiar, do encontro amoroso são todas máscaras de um mesmo ator (ou indivíduo).

Outros tipos de situações podem ser citadas com base nesse mesmo conceito descrito. Goffman expõe um exemplo que apresenta a representação do eu como ferramenta de manutenção do machismo:

As estudantes norte-americanas deixariam de lado, e sem dúvida alguma o fazem, sua inteligência, habilidade e determinação quando na presença dos namorados, manifestando, por esse meio, uma profunda disciplina psíquica, a despeito de sua reputação internacional de frivolidade. Conta-se que estas atrizes dão oportunidade a seus namorados de explicar-lhes enfadonhamente coisas que elas já sabem; escondem de seus companheiros menos dotados sua capacidade em matemática; perdem partidas de pingue-pongue pouco antes do final[...]. Mediante todos esses meios a superioridade do macho fica demonstrada e confirmado o papel inferior da mulher. (GOFFMAN, 1985, pp.43-44)

A partir disso, podemos pensar que a utilização das máscaras sociais, mais que uma forma de idealizar ou afirmar a realidade do eu, pode ser uma maneira de manipular a realidade, reforçando estereótipos.

Os atores podem mesmo tentar dar a impressão de que seu equilíbrio e eficiência atuais são coisas que sempre tiveram e que nunca precisaram passar por um período de aprendizado. Em tudo isso o ator pode tacitamente receber apoio do estabelecimento no qual atua. Assim, muitas escolas e instituições anunciam qualificações e exames de admissão inflexíveis, mas de fato rejeitam muito poucos candidatos. Por exemplo, um hospital de doentes mentais pode exigir que os candidatos a servidores se submetam a um exame de Rorschach e a uma longa entrevista, mas contrata todos os que aparecem. (GOFFMAN, 1985, p.51)

Da mesma forma que as máscaras sociais são usadas para atingir o que ainda não se mostra como parte da personalidade, também são, cnicamente, usadas a fim de manipular a realidade.

A regra aqui (a respeito das "declarações que se destinam a ser divulgadas ou que provavelmente o serão") é simples. Nada pode ser dito que não seja verdade. Mas é desnecessário, bem como às vezes indesejável, mesmo no interesse público, dizer todas as coisas importantes que são verdadeiras. E os fatos fornecidos devem ser arrumados em qualquer ordem conveniente. É maravilhoso o que pode ser feito dentro desses limites por um redator hábil. Poder-se-ia dizer cnicamente, mas com certa dose de verdade, que a resposta

perfeita a uma pergunta embaraçosa na Câmara dos Comuns é aquela que seja breve, pareça responder completamente à questão, se contestada, possa provar ser absolutamente precisa, não dê margem a "acréscimos" inconvenientes e que na realidade não revele nada. (GOFFMAN, 1985, pp.63-64)

Tanto pelo viés da sociologia quanto pela psicanálise, as idéias propostas pelas escolas clássicas de pensamento, obviamente falam de uma sociedade analógica, que acontece sobre a base sólida do campo do palpável, do físico. Para além desses conceitos, a sociedade permeia agora para o campo fluido e disfórmico do digital.

AMBIENTES DIGITAIS

Partindo do pressuposto que os ambientes virtuais são considerados lugares, passíveis de análise e crítica social, podemos, por analogia, pensar que o processo de imersão está para a transição entre o mundo físico e digital assim como o objeto transicional de Winnicott (1975) está para a o reconhecimento do bebê do que diferencia ele do mundo ao seu redor.

O conceito de imersão, por Janet Murray (2003), fala sobre sentir-se em um lugar confortável, que foi estrategicamente pensado e cuja experiência de estar lá é acolhedora e controlada. O conforto e a fortaleza necessários para que a imersão aconteça são semelhantes ao apego que o bebê possui ao seu objeto transicional, que pode ser um brinquedo ou pano macio. A “ruptura de continuidade na experiência” (WINNICOTT, 1975, p. 14) pode acontecer quando o objeto transicional sofre algum evento em que suas características tornam-se estranhas para o bebê. Isso pode acontecer depois de o objeto ser lavado ou costurado, por exemplo. Na imersão, quando algum estímulo é recebido de forma a romper o processo, o indivíduo percebe o distanciamento entre o mundo físico, onde está inserido, e o mundo no qual estava imerso, havendo a quebra de imersão.

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. “Imersão” é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade

completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003, p.102)

Ainda sobre a analogia que origina o conceito de imersão, Gordon Calleja (2007) propõe substituir a metáfora da imersão pela metáfora da incorporação. Esta, em vez de trazer a sensação de estar mergulhando, num movimento unilateral em direção ao mundo digital, sugere que ao mesmo tempo que o sujeito ingressa no mundo digital, o mundo digital faz parte do sujeito.

A incorporação opera em uma dupla metáfora: incorporar (no sentido de assimilação ou internalização) o ambiente e reincorporar (no sentido de incorporação corpórea) o jogador através do avatar naquele ambiente. Ambos os aspectos da metáfora precisam ser satisfeitos simultaneamente. (CALLEJA, 2007, p.88)

Nas últimas décadas, a interação homem-máquina tornou-se tão intensa como nunca antes fora. A transição entre ambientes físicos e digitais se dá durante todo o tempo. A crescente utilização da internet pelas pessoas, faz com que ações originariamente presenciais, como ir ao médico, ao banco ou fazer compras, sejam desempenhadas de modo virtual. Ações virtuais que refletem resultados no mundo físico e vice-versa compõem o conceito mercadológico de ambiente *phygital*.

O conceito de *Phygital* é muito mais dinâmico, mais rápido e impulsiona os limites da percepção humana. O conceito de *Phygital* é muitas vezes referido como experiência do cliente, significa abordagem multicanal para vender um produto ou serviço que tenta fornecer um processo de experiência do cliente em compras feitas *online*, via telefone ou na loja. A experiência *phygital* pode agregar valor a produtos ou serviços e fortalecer a combinação de experiência digital e melhorias físicas. (Moravcikova & Kliestikova, 2017. p. 149. Tradução nossa)

O ser humano, quando imerso no ambiente digital, é chamado de “*homo digitalis*” pelo filósofo sul coreano Byung-Chul Han (2018). Nessa definição, o indivíduo se apresenta como parte do que o autor chama de enxame, ou seja, um conglomerado de vozes, que expressam suas opiniões e se manifestam de maneira coletiva, porém, estruturando-se de maneira diferente das massas clássicas, que são formações sólidas, em que o sujeito abre mão de sua individualidade em prol de uma

causa conjunta, como os sindicatos, por exemplo. O enxame, como sugere a analogia, faz muito barulho, mas se dispersa rapidamente.

O homo digitalis, pelo contrário, é tudo menos ninguém. Mantém a sua identidade privada, ainda quando se apresenta como parte do enxame. Se manifesta, de fato, de modo anônimo, mantém geralmente um perfil, trabalhando sem parar na sua otimização. Longe de ser ninguém, é um alguém penetrante, que se expõe e solicita a atenção. Por seu turno, o ninguém dos meios de massa não reclama qualquer atenção à sua pessoa. A sua identidade privada dissolve-se. Dissolve-se na massa. E tal é, de resto, a sua sorte. Não sendo ninguém, não pode ser anônimo. É certo que o homo digitalis se apresenta muitas vezes como anônimo, mas nunca é um ninguém, porque é sempre alguém e, mais precisamente, um alguém anônimo. (HAN, 2018, p. 23)

Nos ambientes em rede, o indivíduo também se insere em uma micro comunidade. Uma equipe onde os participantes dividem interesses, características e pensamentos em comum.

O FILME *HER*

O filme *Her* (2013), escrito, produzido e dirigido por Spike Jonze traz a reflexão sobre a formação da identidade no ambiente físico e digital, e vai além, mostrando a construção da identidade de uma inteligência artificial e da relação entre ela e um ser humano. O filme conta a história de um escritor divorciado que, não aceitando o processo de divórcio, torna-se solitário e desesperançoso quanto ao processo de relacionar-se.

Ainda soando como ficção científica no ano em que o filme foi lançado, a trama traz um tipo de assistente pessoal que age e interage de forma aparentemente independente com seu usuário. Assim que é iniciado, o sistema pede para que o usuário faça algumas escolhas, indicando como ele deve apresentar-se quanto ao tom de voz. O personagem principal, Theodore, interpretado por Joaquin Phoenix, escolhe que a voz seja feminina. A partir daí, o sistema se auto nomeia como Samantha, na voz de Scarlett Johansson, e quando inquirida quanto ao porquê desse nome, ela responde “porque eu gosto de como ele soa [...] E pensei: preciso de um nome. Mas queria um bom, então li o livro *Nomes de Bebês* e dentre 180 mil nomes, esse foi meu preferido.”. A partir dessa

fala, percebe-se que a personagem Samantha torna-se cada vez mais complexa e humana, ao longo do filme. Desde a complexificação das emoções, da interação até sutilezas da comunicação não-verbal demonstram o discurso que a personagem repete ao longo da trama sobre estar aprendendo com o banco de dados a portar-se como humana. Por volta de 1:22:00 de filme, durante uma discussão, Theodore indaga à Samantha as razões que fazem ela entremear sua fala com barulhos de respiração e deixa claro o quanto isso soa estranho, já que por não ser humana ela não precisa de oxigênio. Por sua vez, a inteligência artificial demonstra estar ofendida com a colocação. A cena anterior à briga, mostra uma tentativa de o casal manter relações íntimas. Para isso, e por iniciativa dela, Samantha entra em contato com uma mulher que se mostra interessada em ser o corpo da inteligência artificial e, por meio dele, consumir o sexo entre os dois. Essa sequência de cenas mostram o ápice da humanização da tecnologia, que segue a trama transitando entre vivências no ambiente físico, através de um dispositivo que parece um *smartphone* - com câmera e tela -, e no ambiente digital, onde ela interage com outros sistemas.

Outro ponto interessante para análise da formação da identidade é a naturalidade com que os relacionamentos amorosos entre seres humanos e sistemas operacionais se desenvolvem ao longo da trama. É possível perceber o quanto é normalizado ver, pelas ruas, pessoas com fones de ouvido e telas características do sistema ao qual pertence Samantha, muitas vezes fazendo gestos de abraços e beijos, numa espécie de interação com o invisível. Ao contar aos amigos que está namorando um sistema operacional, Theodore não gera nenhuma estranheza, ao contrário, Samantha é convidada para eventos e elogiada pelos amigos de seu namorado.

Para além das curtas análises que têm como objetivo exemplificar as teorias apresentadas, vale destacar a proximidade tecnológica entre Samantha e as inteligências artificiais atuais, como chat GPT e criadores de imagens. Em diferentes momentos, no filme, Samantha redige e-mails, realiza ligações, envia mensagens, cria imagens entre outras funções que, dez anos após o lançamento do filme, já fazem parte do nosso cotidiano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme as ideias se entrelaçam, percebemos que há, sim, diferenças entre a representação social do indivíduo em ambientes físicos e em ambientes digitais. À luz da sociologia e da filosofia, essa diferença se dá, principalmente, pela forma como o indivíduo se enxerga no ambiente e, ainda mais, como ele se sente visto pelo outro.

As interações pessoais, quando são feitas em ambientes físicos, fazem com que os sujeitos envolvidos tendem a ser mais racionais, reservando suas opiniões para quando são solicitadas, sendo feitas com mais parcimônia. Um dos motivos é a percepção do ambiente no qual está inserido e a adequação de seu comportamento. Assim, o indivíduo busca sempre a adaptação, tendendo a relativizar suas ideias a fim de estarem o mais próximo possível das ideias dos demais.

Por outro lado, o ambiente digital funciona inerentemente como uma máscara teatral, que uma vez usada, dá ao ator, a sensação de invisibilidade. Por sua vez, o sujeito que se sente invisível, se permite exprimir suas opiniões sem levar em conta o meio em que se insere. Na internet, não é possível delimitar qual será o público ouvinte, já que a maioria dos ambientes são livres para os demais internautas. Assim, diferente de uma reunião íntima, não há espaços reservados, fazendo com que o sujeito se sinta à vontade para falar o que quiser, quando e onde for de sua vontade.

Embora uma parte da sociedade, principalmente a chamada geração nativa digital, já encare a internet com naturalidade, ainda é um campo que não chegou ao ápice de seu desenvolvimento, como podemos observar nas considerações a respeito do filme *HER*(2013) em aproximadamente dez anos, uma narrativa que pertencia inteiramente a categoria de ficção científica, já pode ser visualizada na sociedade, em determinado grau, a medida em que a tecnologia idealizada na época do lançamento do filme hoje já é acessível a uma parte considerável da população.

Assim, há ainda muitas vertentes a serem estudadas, conceituadas e também há a necessidade de desenvolver planos de literacia para que o indivíduo também reconheça os ambientes digitais como são os ambientes físicos, passíveis de regulamentação e consequências para atos, discursos e ações.

REFERÊNCIAS

BERGER, P. L.; LUCKMANN, T. **A construção social da realidade**: tratado de sociologia do conhecimento. 24. ed. Petrópolis: Vozes, 1985.

CALLEJA, G. (2007). **Revising Immersion**: A Conceptual Model For The Analysis Of Digital Game Involvement. DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play. Vol 4, set. 2007 Disponível em:
<http://www.digra.org/digital-library/publications/revising-immersion-a-conceptual-model-for-the-analysis-of-digital-game-involvement/> Acesso em: 10/08/2023

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**; tradução de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis, Vozes, 1985.

HAN, B. **No Enxame**: perspectivas do digital. Trad. Lucas Machado. Petrópolis: Vozes, 2018.

HER. Direção: Spike Jonze. Produção: Megan Ellison, Spike Jonze, Vincent Landay. Local: Warner Bros. Pictures, 2013.

MORAVCIKOVA, D; KLIESTIKOVA, J. (2017). **Brand Building with Using Phygital Marketing Communication**. Journal of Economics, Business and Management. Vol. 5, No. 3, mar. 2017. Disponível em <https://bit.ly/2pcQgJ3>. Acesso em: 20/08/2022.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.