

IDENTIDADE E FRAGMENTAÇÃO: QUAIS SÃO OS RISCOS?

Lady Selma Ferreira Alberna¹

RESUMO: O artigo apresenta reflexões sobre o livro de Sherry Turkle, *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. (1996). Realiza a análise interna da obra considerando o uso dos conceitos antropológicos, a metodologia e o alcance da generalização. Analisa criticamente as conclusões do livro, lançando mão de alguns autores que assumem posições diferentes da de Turkle quanto ao papel das novas tecnologias para a transformação da sociedade ocidental.

UNITERMOS: identidade; internet; Sherry Turkle.

A grande vantagem dos Zodíacos, Cartas de Baralhos, bandeiras, Brasões,(...) era que, com eles, eu enchia o Buraco cego e vazio do Mundo e o Deserto-assírio da minha alma. Sentindo meu sangue pulsar com violência, não havia mais como duvidar de mim. Meu sangue me garantia a existência do meu corpo, e o corpo, a de minha Alma.

Ariano Suassuna,
Romance d'A Pedra do Reino (1970:436)

Este ensaio apresenta algumas reflexões sobre o livro de Sherry Turkle, *Life on the screen: identity in the age of the Internet* (1996)², tendo dois objeti-

¹ Professora Assistente em Antropologia, Deptº de Ciências Sociais – Ufpe e aluna do Doutorado em Ciências Sociais, IFCH, Unicamp.

² A concepção deste ensaio iniciou-se com a apresentação de um seminário sobre o livro de Turkle na disciplina Seminário de Teoria e Metodologia, ministrada pelo Profº: Dr. Thomas Patrick Dwyer, no 1º semestre de 2000, no Curso de Doutorado em Ciências Sociais – IFCH, Unicamp.

vos principais. O primeiro deles é uma análise interna da obra, considerando o uso dos conceitos antropológicos, a metodologia e o alcance da generalização proposta. O segundo objetivo é analisar criticamente as conclusões da autora sobre o aspecto positivo da experimentação do “eu” no espaço virtual, e a dimensão de liberdade individual subjacente a este processo. Para realizar esta crítica lanço mão de alguns autores que assumem posições diferentes da Turkle quanto ao papel das novas tecnologias nas transformações recentes da sociedade ocidental. E ainda, de outros autores que refletem sobre a construção da identidade fragmentada e a efetiva ruptura de posições estruturadas socialmente, indicando as correlações de poder que não são evidenciadas por autores, que como Turkle, fazem uma apologia da liberdade individual.

O ensaio está dividido em duas partes. Na primeira delas, discuto o emprego de dois conceitos antropológicos pela autora: a) *bricoleur*, desenvolvido por Lévi-Strauss; b) liminaridade, elaborado por Turner. A metodologia e adequação dos dados para o alcance da generalização propostas por Turkle, também serão contempladas nesta parte. Na segunda parte, analiso as conclusões da obra num diálogo com alguns autores que postulam noções e avaliações sobre identidade e tecnologia num sentido diferente daquele assumido por Turkle. Operando nestes dois níveis de análise necessariamente se terá um objetivo subjacente cuja dimensão epistemológica é evidente, qual seja: a adequação entre conceitos e dados coligidos. Há também uma discussão de caráter ético sobre as implicações dos nossos postulados teóricos de cientistas sociais, face aos nossos entrevistados e à sociedade como um todo. Há que se lembrar ainda, que este ensaio é um exercício metodológico, neste sentido, o elemento da crítica – que fica mais evidente no decorrer da análise, acentuado por mim propositadamente com o

A apresentação do seminário foi precedida de uma discussão do livro com os colegas e amigos de turma Maria Helena Ortolan e Paulo Coutinho, que também apresentariam um seminário sobre a obra. Agradeço a solidariedade e aprofundamento dos debates que ambos me proporcionaram ao decidirmos discutir a obra antes de apresentar o livro para toda a turma.

intuito de incitar novas discussões – visa possibilitar novos caminhos para a pesquisa empírica que sejam mais acurados e tragam novas contribuições ao conhecimento científico.

JOGOS CONCEITUAIS, MÉTODOS E GENERALIZAÇÃO. OU, O PENSAMENTO BRICOLEUR E FILOSOFIA PÓS-MODERNA: LIMINARIDADE ENTRE VIRTUAL E REAL?

Segundo Sherry Turkle a pesquisa, que resultou no livro *Life on the screen: identity in the age of the Internet* (1996), foi motivada pelo desejo de investigar o que ela considera como mais significativo e obrigatório nas relações entre pessoas e computadores, as quais seriam a base para uma nova cultura da simulação e a fundamental reconsideração da identidade humana. A autora utilizou como evidências mais importantes, e que justificariam a investigação, as mudanças ocorridas em meados dos anos 80 através da tecnologia de *interface* da Macintosh; da ficção científica, cujo exemplo é o *Neuromancer*; da introdução da computação na educação em todos os níveis; do aumento de importância das redes de trabalho através do computador; dos programas de simulação da realidade cada vez mais acessíveis; dos investimentos em computação para trabalhos na graduação.

Apresentar, discutir e analisar este livro de Sherry Turkle não são tarefas das mais fáceis. Nele a autora se propõe quatro questões complexas e de grandes dimensões no campo das ciências sociais, da psicologia e da filosofia. Partindo da relação homem/tecnologia – especificamente as novas tecnologias de informação e de máquinas que interagem através de processos que imitam padrões humanos de comportamento tais como comunicação/emoção/razão/raciocínio – a autora busca responder aos seguintes objetivos: a) como esta relação afeta a construção do “eu” (*self*); b) como esta mesma relação erode as fronteiras entre real e virtual; c) como ela reconfigura a distinção entre vivo e não vivo; d) finalmente, uma hipótese teórica, da possibilidade desta relação com a tecnologia “fazer descer à terra” a

filosofia pós-moderna que propõe o descentramento do “eu” (*self*) – o que transformaria o computador num objeto evocativo para pensar a identidade, similar ao pensamento do *bricoleur*, segundo a definição de Lévi-Strauss. Este último objetivo faz um paralelo com o processo de popularização da psicanálise entre as pessoas comuns e como isto afetou a construção das suas identidades, neste sentido, como a relação homem-tecnologia ensinaria o acesso ao conhecimento que o “eu” não é mais unitário – portanto, centrado; mas múltiplo – portanto, fluido, fragmentado e descentrado. Dos objetivos da autora, resumidos acima, escolhi para a analisar: 1. a construção do “eu”; 2. os limites entre real e virtual; 3. a dimensão do computador como objeto evocativo para pensar a identidade pós-moderna; 4. a interação virtual como meio para alcançar o autoconhecimento.

Na minha opinião, a primeira parte do livro de Turkle apresenta o argumento mais instigante e original para discussão da relação homem tecnologia, na seara atual dos debates sobre computadores. O centro da argumentação é a cognição humana, para demonstrar a sua hipótese teórica, qual postula que as mudanças na tecnologia da computação transformam o computador num instrumento de *bricoleur* para pensar a pós-modernidade. Para a autora a primeira fase da computação obedeceria à racionalidade moderna da superioridade e controle do homem sobre a máquina, cujo exemplo seria o sistema IBM, que veria o computador como grande calculadora, que serve aos humanos e a sua vontade de controle sobre a verdade. Nesta visão o conhecimento se dá do abstrato para o concreto, de um plano prévio de conhecimento e domínio sobre o real. A autora denomina esta fase de estética moderna, cujo estilo de programação seria *hard*, de controle sobre os mecanismos internos do computador desvendando-se o que está além da superfície da tela.

O surgimento do Macintosh, nos anos 80, desafiaria esta estética ao oferecer para os usuários uma nova forma de relação com o computador, distanciando-os da necessidade do controle interno dos seus mecanismos. Seria a cultura da simulação, que não deixaria claro o que está sob a tela,

quais os mecanismos internos de ação da máquina. Ou seja, o usuário não precisaria saber, como se dava nos programas da IBM, como os comandos simplificados transformavam a linguagem eletrônica dos bytes, em palavras, desenhos, jogos, etc. Ao mesmo tempo, a superfície da tela se ofereceria como simulação do real, cujas imagens misturariam real e fantasia, borrariam as fronteiras destes dois níveis da existência. A cultura da simulação, segundo esta argumentação, seria um exemplo do uso do computador como um objeto para pensar sobre a pós-modernidade – definida como opacidade, recusa da investigação de origem, privilégio da superfície.

A partir desta argumentação Turkle pretende demonstrar que as pessoas usam os objetos a sua volta para assimilar idéias, a exemplo da teoria do *bricoleur* de Lévi-Strauss (1976, 1975), segundo a qual *a natureza é boa para pensar*. Ou seja, há uma forma de construção de raciocínio que não parte da abstração para o concreto, mas antes da experimentação com o concreto para a construção da abstração – que é o *bricoleur*. É o método de tentativa e erro dos artesões em contraposição aos projetos e planos da ciência moderna ocidental de aprendizado através de análise. A bricolagem, para Turkle, significa que as distâncias entre pensamento e coisa, pensamento e forma, seriam encurtadas. O que permite à autora sugerir que a razão abstrata é apenas um estilo de raciocínio, e não a forma correta de pensar, corroborando a afirmação de que as pessoas aprendem melhor quando têm seu estilo próprio respeitado, quando escolhem a forma de relação com as coisas e de pensar sobre elas. O computador que possibilita criar objetos pela simulação, quase como objetos físicos, sedimentaria este estilo cognitivo.

Do lado da produção dos computadores os programadores vislumbraram vários caminhos de programação, e cada vez mais retiraram dos usuários a necessidade de pensar os mecanismos internos da máquina, ou seja, como os bytes da linguagem eletrônica se transformam em palavras e imagens. Os programas passaram a ser feitos para facilitar o uso da máquina, livrando o usuário de compreender seu funcionamento, são os programas *soft*. Dessa maneira o usuário teria uma dupla relação com o computa-

dor: a) propiciar a criatividade; e, b) colocar as pessoas numa interação com a máquina que parece ser de dentro, alterando o processo cognitivo (que não requer mais compreender a máquina por dentro, mas se perceber dentro dela). Estas alterações na relação ampliaram o uso dos computadores, trazendo novos usuários até então avessos a esta tecnologia como os artistas e as mulheres – e dando-lhes a sensação de interagir com o mundo de uma forma mais próxima. O *“pensar com os objetos”* – defendido por Turkle, tem assim duas dimensões, a primeira a relação entre o objeto e as abstrações teóricas que construímos sobre o social, e a segunda a disseminação dessa forma de uso entre muitas pessoas remodelando a forma como se pensa dentro desta cultura/sociedade.

Para Turkle o programa Windows, que roda sobre o MS/DOS da IBM, permitiu o embaralhamento destas duas culturas, a da IBM de desvendar por dentro, considerada moderna, e da Macintosh de não revelar o funcionamento interno, pós-moderna, dando acesso aos mecanismos internos do computador sem perder seu caráter de simulador. Dessa forma o computador é um ator na disputa do entendimento entre moderno e pós-moderno e funcionaria também como uma analogia para que melhor se entenda o próprio homem e sua mente. Os diferentes estilos de uso, assim, exemplificariam por um lado, a teoria do conhecimento da modernidade segundo a qual por trás da aparência há um mundo profundo que precisa ser descoberto. E por outro lado, a pós-modernidade, que afirma que o mundo é a superfície, com e sem profundidade. Permitiu personalizar ainda mais o processo de uso da máquina como extensão dos seus donos. A própria Macintosh faz uma campanha publicitária destacando os aspectos de personalização dos computadores. Segundo a autora a liderança de vendas do Windows não se dá apenas pelo preço, mas como escolha subjetiva diante da forma de interação com a máquina. Domínio sobre a máquina e também a simulação. Aí o computador seria realmente pessoal demonstrando a personalidade dos seus proprietários. E ainda mais, permitindo manter zonas de mistério – através da opacidade da tela que funciona como simula-

dor. O que de certa forma corresponderia à forma de vida nas grandes cidades, onde impera a complexidade das relações sociais e algumas dimensões da vida parecem impossíveis de estar sob controle ou com transparência política para os cidadãos.

A É aí que Turkle coloca a experiência no MUD (Multi-User Domains – em português DMU – Domínios Multiuso. TURKLE, S. 1998:8) como uma poderosa metáfora para pensar sobre o “eu” como um múltiplo, um sistema distribuído, porque se dá através das janelas do windows como acontece na relação do usuário comum com o computador. O MUD funciona como um tipo de jogo virtual de salão, sendo uma nova forma de comunidade. Nas palavras de Turkle (1998: 8):

“Nos DMUs, os jogadores criam personagens que praticam sexo casual e romântico, têm empregos, participam de celebrações, se apaixonam e casam e sobem e descem em termos de status. A maior parte da ação on-line se desenrola por meio do que os participantes escrevem uns aos outros (...) Os DMUs oferecem uma vida paralela e tornam indistintas as diferenças entre o ser e o jogo, o ser e o papel representado, o ser e a simulação.”

Neste sentido, assim como na Internet, e noutros espaços interativos através do computador, é oferecida ao usuário “*a possibilidade de desempenhar um papel tão perto ou tão longe do seu self real quanto escolher*” (Cf. Turkle, 1996:12. Tradução minha). Considerar o jogo do MUD como uma metáfora permite a Turkle aproximar a experiência da vida prática do uso do windows como uma experiência de viver um eu descentrado, que existe em muitos mundos e joga muitas regras ao mesmo tempo. Ao comparar com a experiência de viver personagens nos jogos e teatros tradicionais, Turkle indica uma diferença com o Mud. Nos primeiros a pessoa joga dentro e fora de um personagem – mas um personagem cuja direção, posição e sentido são previamente conhecidos. O MUD, por contraste, oferece identidades paralelas, vidas paralelas. Portanto, para Turkle, a experiência do paralelismo encoraja tratar a vida na tela e fora da tela com um surpreendente grau de igualdade. A internet estende a metáfora do

windows, agora, para a Vida Real (*Real Life*), ela mesma podendo ser, exatamente, mais uma janela.

As conclusões de Turkle apontam que o computador, na estética da simulação, seria um laboratório de identidade. O anonimato dá para as pessoas a possibilidade de expressar múltiplas identidades e abrir espaços inexplorados do “eu”, jogar com suas identidades e tentar novos “*alguéns*”. Cria identidades fluidas e múltiplas, forçando o limite da noção de identidade. Além disso, possibilita vários tipos de interação, a vivência de vários papéis sociais que não se vive na vida real, refletir sobre gênero e sexualidade, desafiando a idéia da unidade do eu. Assim, o computador, no sistema windows, adapta-se para pensar sobre a pós-modernidade na medida em que define a identidade do sujeito como fluida, descentrada, fragmentada. Ao mesmo tempo, a identidade definida nestes termos, não correria o risco da alienação, implícita na teoria da modernidade cujo pressuposto era a centralidade do sujeito, porém estaria em crise, pela ansiedade provocada pela fragmentação, fluidez e descentramento contido na sua definição. O espaço virtual serve para entender a fluidez, pelos usuários do computador, porque este espaço é de interação, mediado pelo computador e não de isolamento, como havia sido pensado na década passada – as pessoas e suas máquinas. É um espaço para realizar várias atividades interativas e criativas que experimentam com a própria personalidade. São criados programas que dão o sentido de ambiente, de forma que se pode pensar como um *bricoleur*, ou seja, através do concreto para o abstrato.

Toda esta discussão enseja a conclusão de que o computador substituiria, até certo ponto, o processo psicanalítico do autoconhecimento. Através de vários exemplos, na terceira e última parte do seu livro, a autora nos mostra como está sendo vivenciada a multiplicidade de identidades através da interação entre os usuários do MUD, e *chats* da Internet. Experiências que servem tanto para o entendimento da multiplicidade e fragmentação do eu, como para resolução de sofrimentos psíquicos através do autoconhecimento. Os jogadores ao criarem personagens expressam dimensões de si

mesmos que podem ser próximos ou distantes daquilo que são na vida real. A autora dá especial atenção à dimensão das relações de gênero, à possibilidade de ver o masculino e feminino como construções sociais, na medida em que homens e mulheres, que vivenciam personagens opostos ao seu sexo biológico, defrontam-se com esta construção e podem conviver com o sexo oposto de uma forma que não viveriam na realidade. Isto também permite embaralhar a fronteira entre o vivido e o simulado na tela, permitindo colocar as duas dimensões no mesmo patamar. A autora dá maior ênfase aos exemplos positivos dessas vivências de identidades pessoais, mas também alerta para o perigo de dissociação de personalidade, ou ainda para o isolamento ao se privilegiar o mundo virtual em detrimento do real. Por fim, ela conclui que há uma crise de identidade, pela saturação do eu, e a vivência de um processo de liminaridade – segundo a definição de Victor Turner – entre o real e o virtual.

Esta apresentação detalhada dos argumentos e hipóteses da autora – especialmente, a hipótese do computador como um objeto evocativo para colocar a filosofia pós-moderna na terra, entre as pessoas comuns – e a experimentação de diferentes identidades, teve como objetivo deixar claro o pensamento da autora e assim, possibilitar a discussão de como o conceito de *bricoleur* de Lévi-Strauss (1976) foi empregado por ela. O que me parece inadequado no uso do conceito de *bricoleur* é que o mesmo foi criado num processo de formulação teórica para provar a universalidade da estrutura do pensamento e da mente humana. Tudo aquilo que a pós-modernidade quer negar. Como empregar um conceito que se situa dentro do esforço de demonstração da estrutura bipolar da mente humana, que serve à criação de categorias ordenadas de pensamento em pares de oposto, base da teoria estruturalista, para evidenciar a apreensão da fluidez da identidade na sociedade pós-moderna? Esta contradição se acentua, no meu modo de ver, na medida em que o conceito de pós-moderno é demonstrado, nas suas principais teorias, através da crítica às dicotomias do estruturalismo.

Na teoria estrutural de Lévi-Strauss (1976), a exemplificação das diferenças entre pensamento científico, arte e bricolagem têm como objetivo encontrar a base subjacente comum do funcionamento da mente e estrutura do pensamento humano a qual, em certa medida se apóia nas oposições dicotômicas entre natureza/cultura, e, prática/razão. Assim, se o pensamento do *bricoleur* parte da experimentação prática para construir a abstração, a oposição entre prática e abstração, sobre a qual se funda o pensamento *bricoleur*, permanece como sentido mais profundo da teoria estrutural. Mesmo que em termos de sua definição o pensamento *bricoleur* se configure como “*pensar com as coisas*”, ele implica na separação entre razão e prática, ainda que seja numa relação recíproca. Se a operação funciona de forma inversa à razão do engenheiro – que vai da análise para prática – suas bases são as mesmas, na concepção de Lévi-Strauss. Tanto é assim, que a própria teoria do mito deste autor persegue a sua decodificação em pares de opostos binários que mostram a mente selvagem tão apta ao raciocínio lógico ocidental, quanto qualquer cientista da modernidade. Assim, o exemplo do pensamento *bricoleur* não tem a intenção de diluir dicotomias, mas demonstrar duas formas de construir coisas, a do cientista e a do artesão – do ocidente ou das sociedades primitivas, ambas situadas na mesma base polarizada que elabora dicotomias para o ordenamento do mundo, que constitui o modelo estrutural.

Não quero com isso negar a possibilidade do diálogo entre teorias que se fundamentam em bases distintas, ou do passeio entre noções da antropologia moderna e da pós-moderna, isolamento que aumentaria ainda mais o hiato entre estas duas posições nas ciências sociais atual. Mas, penso que levando até o fim a aplicação do pensamento *bricoleur* – que segundo Turkle estaria sendo operado na simulação de identidades no computador para a compreensão da filosofia pós-moderna da fluidez da identidade e embaralhando as fronteiras entre virtual e real – chegar-se-ia a uma situação inversa de oposição entre virtual e real, ficando a fluidez situada no plano da virtualidade, reforçando a centralidade do eu na vida real. Em suma, o con-

ceito de *bricoleur* de Lévi-Strauss colocado isoladamente parece útil, mas ao ser recolocada no seu contexto – o que na teoria pós-moderna configura-se como um preceito extremamente valioso por permitir evidenciar a relatividade e particularidade das elaborações humanas e a crítica dos universais – parece colocar Turkle num beco sem saída entre dados e teoria. Não perco de vista que a autora está interpretando dados empíricos que parecem bem fundamentados, entretanto, há algumas dimensões deste empírico que aparentam receber o recorte que lhe dê a possibilidade de demonstrar a hipótese.

Neste sentido, a autora não discute uma dimensão muito importante dos seus dados que é o fato da construção das identidades estar se dando no plano do anonimato e a partir de personagens elaborados livremente pelos sujeitos em interação, mas sem que se tenha qualquer parâmetro sobre quão perto ou tão longe tais personagens se encontram do *self* fora da tela. Como construir identidade a partir de posições e relações sociais que não permitem a verificação da sua veracidade³ – posto que as *personas* criadas podem ser próximas ou distantes do *self* vivido fora da tela? Ou seja, como posso confiar no que me é dito sobre minhas *personas*? Ou como os outros podem confiar nas opiniões que eu dou sobre suas personagens? Assim, como utilizar este processo de interação para afirmar ou negar dimensões das minhas múltiplas identidades? A identidade, tanto no nível social quanto em termos subjetivos baseia-se no processo contrastivo entre o eu e o outro (Gilman, 1985), mesmo que, na pós-modernidade, o outro só venha a interessar ao indivíduo na medida em que maximize o emblema do eu e da sua identidade individual (Birman, 1997:228), ainda assim será necessário basear-se na veracidade do que me é afirmado. Neste sentido, a possibilidade de transpor estas experiências para o plano de resolução de conflitos no mundo fora da

³ Segundo Cardoso de Oliveira, a verdade é um princípio orientador do fazer científico, mas que não pode ser alcançado dado seu caráter metafísico. O que se pode alcançar é a veracidade, que são afirmações resultantes da negociação nas comunidades de comunicação (Seminário: O Trabalho Etnográfico, IFCH – UNICAMP, 26/09/2000). Neste sentido, se as personagens são criações anônimas as interações para construção das identidades nos jogos e na comunicação via internet não tem base de verificação da veracidade entre os agentes destas interações.

tela, quando o computador funcionaria enquanto terapeuta, torna-se também muito difícil.

Há o exemplo de um personagem criado num jogo de salão (MUD) cujo jogador que o cria transforma-o num estuprador. Como saber se tal jogador fez o personagem para se livrar desta prática na vida real, ou se o fez no jogo por fazê-lo na vida real? Outra questão que este exemplo suscita é, para que viver a experiência de ser estuprada no mundo virtual? Que experiência positiva isto pode trazer na construção de identidade ou para as relações de gênero fora da tela? Penso que algumas dimensões da vida não necessitam ser vividas para saber o seu significado na trajetória individual. Além do mais a autora perde de vista outros espaços da produção sócio-cultural, como a literatura, que ocupam importante posição na experiência humana para elaborar o trânsito entre vivido e imaginado, enriquecendo sobremodo nossas reflexões sobre vida, morte, e construções morais mais ou menos fluidas.

Esta argumentação me leva a considerar também que talvez o pensamento do *bricoleur* – no sentido de sair da prática para abstração – não se complete, na medida em que as vivências da internet e do MUD, muito provavelmente não possam ser transpostas para a vida real, dado o espaço de anonimato em que se fundam tais experiências. As incertezas estão postas, é evidente. Porém, há uma diferença entre incerteza e a possibilidade da total não veracidade daquilo que nos é dito. Se estas experiências possibilitam o autoconhecimento o que fazer com elas se na interação face-a-face as identidades experimentadas na internet forem questionadas pela avaliação do outro, e neste sentido levarem a negação do sujeito sobre si mesmo, ou ao seu isolamento caso o outro não lhe possibilite maximizar o emblema do eu (Birman, 1997)? Em suma, os “eus” elaborados na tela do computador, numa interação baseada no anonimato, podem perfeitamente permanecer apenas no reino da fantasia e não servirem para alcançar o autoconhecimento na experiência fora da tela, nas interações face-a-face. E tal afirmação baseia-se no fato de que a autora não explorou a construção da identidade

na vida cotidiana dos seus entrevistados. Assim, não há parâmetro para comparar como a simulação de personagens pode levar ao entendimento mais acurado da fluidez e fragmentação da identidade no cenário da pós-modernidade fora da tela, e assim, fazer a filosofia pós-moderna, realmente, baixar à terra.

Por outro lado, a autora é injusta com Lévi-Strauss ao dizer que o mesmo relega o pensamento do *bricoleur* para os selvagens, quando o exemplo para expor esta forma de pensamento é retirado da experiência de pessoas em subúrbios parisienses, as quais a partir do ajuntamento de materiais dispersos vão construindo novos objetos sem que haja qualquer planejamento prévio. Com isso Lévi-Strauss pretende demonstrar que as diferentes modalidades de pensamento estão tanto no ocidente, quanto entre os povos chamados primitivos, o que está de acordo com o caráter universal do seu modelo teórico que objetiva evidenciar a estrutura também universal do pensamento humano⁴.

Ao nos voltarmos para o uso de liminaridade de Victor Turner (1974), percebe-se os mesmos problemas da descontextualização do conceito do arcabouço teórico em que se encontra. Primeiro liminaridade vincula-se ao conceito de *communitas* – o desejo da plena igualdade e ausência da hierarquia em oposição à estrutura que reafirma poder, hierarquia e diferença, na definição de Turner. Segundo, liminaridade está associado às diferentes modalidades de processos de mudança social, dentre eles os rituais de passagens, sejam coletivos, sejam das pessoas. Mas o mais importante, nos limites deste ensaio, é a afirmação de Turner de que o processo liminar, em todas as situações, e especialmente no caso da mudança social, é transitório e ao fechar seu ciclo liminar – no ritual ou na mudança – terá como resultado

⁴ Nunca é demais esclarecer que Lévi-Strauss trabalha esta estrutura enquanto um modelo formal, abstrato, cujos conteúdos simbólicos são preenchidos de diferentes formas nas diversas organizações sociais e culturais humanas. Inclusive permite o trânsito de identidades, mas que dentro do modelo, quando se busca o que está além das aparências, que são as estruturas inconscientes, o modelo abstrato será bipolar e dicotômico.

reforçar a importância da estrutura para a vida em sociedade. Após a etapa liminar – que é de grande dramaticidade e certo desconforto para a pessoa ou o grupo – a estrutura pode ser reafirmada nas suas características iniciais, ou pode ser reconfigurada, nos casos de mudança social, e em ambos casos, ela – a estrutura – volta com mais força, valor e legitimidade para todos as pessoas e grupos de uma dada sociedade, sedimentando laços de solidariedade, hierarquia e poder.

Turner (1974:117) define o conceito de *liminaridade* como o indicador de situações sociais ou de pessoas que se encontram numa situação de ambigüidade por que elas se furtam às redes de classificação. Ou seja, uma situação ou pessoa é liminar quando pode ter uma classificação ou outra, não ocupa em relação à estrutura uma definição clara e segura de sua posição social ou simbólica. Por isso na sua obra Turkle usa o conceito de *liminaridade* para entender a ambigüidade entre real e virtual, provocada pela possibilidade de criar várias *personas* mediante a interação virtual. Pela discussão acima, onde aponto os desdobramentos da liminaridade para a análise social, empregar o conceito apenas porque haveria uma indefinição de fronteiras entre os domínios do real e virtual, como faz Turkle, seria empobrecer-lo e descontextualizá-lo. O conceito de liminaridade indica uma ruptura na estrutura, porém ela é conjuntural e antecede um reforço à estrutura, mesmo que haja profundas mudanças na sociedade. O conceito é usado por Turner como uma maneira de entender processos sociais, sendo a sociedade vista como um sistema que sempre retoma sua estrutura de ordenamento de posições. Turner, não se pode esquecer, é da escola britânica de antropologia, sendo a estrutura social uma das unidades de análises mais importantes para esta escola. Neste sentido, como Turkle apenas indica que há uma modernidade que requer eus centrados, seguida de uma pós-modernidade cujo eu é descentrado, não me parece haver aqui uma análise que indique como era a estrutura antes, e como ela ficará depois que encerrar o momento liminar, posto que análises estruturais não se colocam no horizonte de grande parte das teorias da pós-modernidade.

Por outro lado, pelo que Turkle vinha propondo na sua obra, o embaralhamento das fronteiras entre virtual e real é considerado criativo e de certa forma libertador do indivíduo dos constrangimentos sociais provocado pelas posições que ocupa na estrutura social. Para Turner a liminaridade, e ambigüidade que lhe acompanha, são desconfortantes e devem cessar para que a estrutura seja recomposta. Na liminaridade a pessoa é exortada a suprimir seu egoísmo em favor do coletivo na posição, em geral socialmente superior, que ela irá ocupar após a etapa liminar, após a qual também a sociedade e sua estrutura de posições se fortalecem. A análise da liminaridade, portanto, para este autor serve para entender como as situações de conflito são incorporadas para construção da estrutura, tentando evitar as armadilhas do valor do consenso como estruturante, sem o qual a sociedade poderia deixar de existir. O conceito de liminaridade tem a perspectiva de solucionar questões desta ordem e poder abarcar a complexidade das situações de conflito no entendimento da estrutura social. Não parece ser este o caso das situações analisadas por Turkle, posto que a própria situação liminar é considerada positiva, e por outro lado, as interações através do computador parecem indicar uma negação do valor da coletividade, em favor da interação intermediada pela máquina que valoriza o indivíduo. Neste sentido o conceito de liminaridade não é apenas para indicar uma situação de margem – onde a estrutura estaria momentaneamente suspensa – ele necessariamente se desdobra para uma análise da estrutura que valoriza o coletivo e não o indivíduo. Assim, como voltar a uma situação estruturada no contexto da pós-modernidade? Isto poderia significar a reestruturação da identidade num processo de centramento?

Dessa forma me parece que o conceito de liminaridade, que ocupa uma posição privilegiada na antropologia moderna, está sendo usado muito aquém do seu alcance analítico, posto que ele não se limita, na sua amplitude, apenas à situação de fronteira embaralhada entre duas qualidades opostas, neste caso entre real e virtual. Há desdobramentos do uso da liminaridade para discutir estrutura e *communitas*, processos de mudança, assim co-

mo, da relação entre indivíduo e sociedade, processos de solidariedade, que no livro de Turkle parecem questões menores em face da necessidade de demonstrar a fragmentação da identidade individual.

* . * . *

As análises realizadas até aqui têm também sua dimensão metodológica, mas agora me voltarei para o aspecto mais específico da adequação entre dados e as generalizações propostas. É evidente que Sherry Turkle, mesmo considerando o livro como muito pessoal, resultando de observações clínicas e etnográficas, onde a sensibilidade e tato da pesquisadora constituíram o principal instrumento de investigação, ela não se descuidou da metodologia, que se apresenta rica em volume de dados, na diversidade social da população – quanto à idade e nacionalidade – e variedade de instrumentos e técnicas de pesquisa. Estes dados resultaram de vários estudos realizados entre 1984 a 1992. Esta riqueza metodológica parece ao leitor mais atento uma tentativa de garantir maior abrangência de generalização e também, garantia para as afirmações audaciosas a que o livro se propõe. Generalização que se não é dita está implícita, pois em nenhum momento Turkle afirma que seus resultados devem ser vistos como relativos à população investigada. Há um certo tom para afirmar tendências mais abrangentes, do que simplesmente relativas aos casos estudados.

Turkle reuniu mais de mil entrevistas, numa população cuja maioria assim se caracteriza: jovens no final da adolescência e o início dos 20 anos, de classe média, predominantemente homens, com alguns acima de 30 anos. Dentre esta população foram entrevistadas 300 crianças. A pesquisa contemplou diferentes formações universitárias: arquitetura e planejamento, física, química e engenharia civil do MIT (Massachusetts Institute of Technology) – áreas escolhidas porque obtiveram os maiores benefícios com os programas de computação, através dos quais os estudantes deixaram de realizar cálculos de grande dificuldade. E, finalmente, a população era distinta quanto à nacionalidade, tendo investigado principalmente crianças

norte-americanas, inglesas e nascidas na antiga União Soviética, para compreender a cultura da computação na escola elementar, enfocando as distinções entre vivo e não vivo. Segundo Turkle a pesquisa teve como resultado paralelo o refinamento das idéias sobre relações de gênero e sobre a psicologia dos diferentes estilos de uso do computador.

As técnicas de abordagem e instrumentos de pesquisa da autora consistiram de entrevistas; observações; testes psicológicos – baseadas principalmente na antropologia, sociologia e psicologia. Destaca-se o trabalho de campo antropológico – diário de campo e observação participante; e a clínica de psicologia – entrevista em profundidade (similar ao processo terapêutico da psicologia clínica) especialmente usada para investigar a construção do *self*. As temáticas abordadas foram desde os diferentes estilos de programação, passando pelo estilo e psicologia da computação – explorando a forma como as pessoas relacionam/relatam diferentes sistemas de operação, interfaces e programas específicos; até, a experiência no uso do computador ou dos seus programas para navegar, para escrever, para construir, para experimentar ou comunicar-se. Sherry Turkle privilegiou o uso de entrevistas face-a-face e não apenas on-line, sendo que esta última coloca o desafio, para futuros pesquisadores da realidade virtual, de como usar e o que fazer com a entrevista on-line.

A primeira questão que o elenco de dados coligidos me suscita é quanto à concentração de homens na amostra a partir da qual é analisada a construção do *self*. Como generalizar para o conjunto da população, tendo em vista as diferenças de construção de identidade pessoal e social entre homens e mulheres? Da mesma forma, como proceder à generalização se há uma forte predominância de jovens, da classe média, e com alta escolaridade? Afinal, será que a classe trabalhadora não qualificada dos EUA pensaria da mesma forma? E os não jovens, podem ser englobados a partir dos jovens? E as pessoas de outros graus de escolaridade, como usariam o MUD? Em resumo, a amostra não foi suficientemente estratificada para colocar a crise da identidade (saturação do eu), por um lado, nem seu des-

centramento, fragmentação e fluidez por outro como um fenômeno abrangente, dado que apenas uma parcela muito pequena da vasta complexidade de posições sociais, dos grandes centros urbanos, foi contemplada na amostra. Neste sentido, e com certa dose de ironia, poderia ser questionado se a pós-modernidade é um fenômeno geral da sociedade, ou específica de uma parcela da população: os homens jovens, de classe média e de alta escolaridade.

Por sua vez há um limite metodológico ao não ser discutido em profundidade e comparativamente outros elementos da cultura que propiciam experimentar com a multiplicidade de *eus* que constituem o *self*. Nas palavras de Calvino (1997:138):

“Alguém poderia objetar que quanto mais a obra tende para a multiplicidade dos possíveis mais se distancia daquele unicum (it.) que é o self (it.) de quem escreve, a sinceridade interior, a descoberta de sua própria verdade. Ao contrário, respondo, quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leitura, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis. Mas a resposta que mais me agradaria dar é outra: quem nos dera fosse possível uma obra concebida fora do self (it.), uma obra que nos permitisse sair da perspectiva limitada do eu individual, não só para entrar em outros eus semelhantes ao nosso, mas para fazer falar o que não tem palavra, o pássaro que pousa no beiral, a árvore na primavera e a árvore no outono, a pedra, o cimento, o plástico...”

Esta reflexão de Calvino ilustra, com riqueza, profundidade, além do excelente estilo, como a experiências de “eus” múltiplos antecede no tempo a comunicação virtual, e mais ainda, retira da internet seu caráter privilegiado de refletir sobre este tema, como Sherry Turkle pretende demonstrar. De certo que a autora expõe – porém muito rapidamente – qual seria a diferença entre viver personagens no teatro – onde se fica ao mesmo tempo dentro

e fora de um personagem; e, a criação de múltiplos eus no MUD – que propiciaria viver identidades paralelas, vidas paralelas – diminuindo os limites entre a vida na tela e fora dela, borrando e embaralhando fronteiras. Retirando a hierarquia e dicotomia entre real e imaginado. Mas será que a experiência da leitura da obra literária, assim como a encenação de uma peça coloca limites tão precisos entre o real e o virtual?

A historicidade e práticas culturais constroem diversas relações entre os domínios do real e os da ficção, esta última poderia analogicamente ser considerada como da ordem do virtual, posto que no domínio da ficção sempre foram desafiados os limites do real. Por outro lado, a vida em sociedade constrói suas definições de real e de realidade mediados pelo simbólico, que ordena nossa percepção do mundo da experiência do concreto e das relações sociais. As cosmologias são um bom exemplo do imbricamento das duas esferas, dado que o mundo real – digamos que aquele da estrutura das relações sociais na sua interação também com o ambiente – é explicado como uma criação de seres imaginados, os deuses, os espíritos, as entidades astrais. Dessa maneira o que pode ser interrogado é: qual a novidade que Turkle quer apresentar sobre a relação entre construção de identidade com a possibilidade de manipular muitos eus no mundo virtual? Na verdade, talvez o grande esforço sócio-cultural, na longa trajetória humana, seja indicar caminhos mínimos a serem percorridos, diante da vastidão de possibilidades oferecida pela plasticidade, adaptabilidade, e criatividade destes mesmos humanos. Não é por acaso que a autora passa muito rapidamente pela crise da identidade fragmentada, que provoca ansiedade. Dessa forma ela pode evitar discutir o lado negativo da experiência do muitos e infinitos eus e enfatizar seu pólo positivo.

Outra dimensão inexplorada é o próprio limite do eu individual no leque das experiências vividas. Podemos viver muitas vidas, mas findaremos por viver apenas uma, dado as posições e relações dentro de um grupo social, ordenado pela subjetividade e intersubjetividade culturalmente negociada. O que nos remete ao próprio Calvino citado acima – o limite do eu indivi-

dual para sair de si mesmo. Assim, os conteúdos simbólicos dos personagens criados pelos jogadores do MUD – que em alguns momentos assustam pelo seu desejo de sentirem-se demiurgos não apenas de si, mas do mundo e do outro – não são recolocados no seu contexto cultural, surgem quase sempre como força criativa em estado puro. Há de fato total liberdade criadora, para além da vivência cultural? Podemos criar sem interagir no mundo? Tal fato aponta para outra ausência: análise dos conteúdos modernos destes símbolos, que em termos metodológicos inviabiliza a comparação de quais conteúdos está em disputa entre moderno e pós-moderno e qual é o lugar, e a partir de quais inter-relações, acontecem a construção e valoração destes conteúdos simbólicos.

A idéia de descentramento e fragmentação não surge como valor isoladamente, a que se ter uma relação com outros significados e símbolos culturais. Como afirma Birman, na pós-modernidade: *“O que passa a importar para a individualidade é a construção de sua carreira e de sua identidade profissional, os únicos valores que norteiam sua existência e sua maneira de ser. (...) questões como o amor, o afeto e o desejo passam a ter pouca ou nenhuma relevância... (...) o outro só interessa ao indivíduo na medida em que (...) possa maximizar o emblema do eu e da identidade do indivíduo”*. (1997:228). E este contexto que valoriza a fragmentação é também o que nega o outro, que não interessa tanto pela sua diferença e contraste, mas pela similitude com o *self* em construção. A identidade estaria em crise, ou estaria fadada à exclusão da diferença?

E finalmente, encerrando esta primeira discussão, Sherry Turkle não mostra ao leitor como se dá a construção da identidade fora da tela pelos seus entrevistados. Mesmo que haja algumas discussões sobre a passagem das experiências vividas na tela para resolução de conflitos fora dela, os exemplos são poucos diante da discussão da construção do *self* na interação virtual. Não há uma descrição de como o *self* é construído na interação face a face que está permeada por relações de poder inerentes – no meu ponto de vista – ao processo interativo. Como discutido anteriormente, o anonimato e a simulação possibilitam colocar-se fora de relações de poder, assim

como do questionamento dos conteúdos identitários contrastados na interação, posto que se o personagem não me agrada eu não preciso permanecer em interação, o que se dá com total liberdade na ausência de regras de obrigatoriedade – inclusive posso matar meus personagens. No mundo real descartar identidades não é tão fácil, pois não posso, por exemplo, se sou negra deixar de sê-lo, ou assumir outra nacionalidade, ou mudar de sexo, ou ainda falar uma língua sem nenhum sotaque, ou mudar de laços familiares, ou mudar de cidade. Há limites de tempo, espaço, poder, fatores econômicos, da própria biologia – que além de um fenótipo sobre o qual pouco posso negociar, me faz inexoravelmente envelhecer, adoecer, morrer. Ao discutir gênero alguns destes elementos são apontados, porém para reafirmar a positividade de vivê-los dentro da virtualidade, que supostamente facilitaria resolução de conflitos fora da tela. Mas na ausência de dados sobre tal passagem – do simulado para o real – a não ser por alguns depoimentos, a afirmação fica inconsistente. Dá mesma forma que pode ajudar, pode ser apenas ponto de fuga.

Mas o limite maior da ausência da discussão da interação face a face é, de fato, não ter como se fazer comparação entre as duas dimensões, o real e o virtual, para a construção da identidade e porque esta identidade vai se configurar como descentrada, fluida e fragmentada. Infelizmente, mesmo com todo o cuidado metodológico da autora, ficou perdida a dimensão do real para que possamos entender como o descentramento se dá nos dois planos, no virtual e no real. O que talvez resulte do maior peso da psicologia na análise do que da antropologia, esta última, se usada acuradamente, pede a discussão das configurações estruturais sobre as quais se constroem as identidades. E mesmo este maior peso na psicologia não foi capaz de evitar outra lacuna analítica: como o computador pode funcionar similar a um processo psicanalítico na ausência de um terapeuta? Quais as implicações desta ausência, posto que o esforço do terapeuta na clínica é, entre outros, o de redimensionar a relação do seu paciente com as regras e limites da vida em sociedade face ao desconforto do eu ao ver negado seus desejos?

Em outras palavras, como barrar a exacerbação de demiurgos que existe em cada um de nós, na ausência do terapeuta, nestes jogos identitários nas redes do computador?

- **Identities virtuais, descentramento e fragmentos do eu...**

Nesta segunda parte analiso as conclusões de Sherry Turkle sobre o aspecto positivo da experimentação do eu no espaço virtual, e a dimensão de liberdade individual subjacente a este processo. A discussão está fundamentada em autores que assumem diferentes posições quanto ao papel das novas tecnologias nas transformações recentes da sociedade ocidental e suas implicações políticas. Como também, em autores que refletem sobre a construção da identidade fragmentada e a efetiva ruptura, ou não, de posições estruturadas socialmente, indicando as correlações de poder que são negligenciadas por aqueles que fazem uma apologia da liberdade individual.

A epígrafe escolhida para este trabalho é, em certa medida, uma declaração de opção teórica – no sentido de que seres humanos são corpo e mente, dependem da relação recíproca de ambos para se realizar no mundo, individual e coletivamente – e de postura face às relações entre ciências sociais e a literatura. Já se disse em tom jocoso em algum lugar, que nós cientistas sociais, particularmente antropólogos, somos literatos frustrados. Bem, se isso é verdade, penso que não é nem tanto por razões estilísticas, mas pela dimensão reflexiva – livre das armadilhas do método – que a literatura pode alcançar sobre a complexidade do humano, revelando seus sonhos, suas emoções, seus desejos, os limites da racionalidade. Recoloca a humanidade no mundo e em relação consigo mesma. Vai além da dimensão da prova, da regularidade, voa livre, porém não foge da discussão de universais, mesmo que os desafie ao recolocar o particular das pequenas ou grandiosas trajetórias de cada um de nós. Há sempre o indizível para o cientista que o artista recupera e nos desafia para continuar tentando o melhor entendimento da grande aventura de estarmos vivos, pensantes e sensíveis.

Domínios que não devem perder as fronteiras, mesmo que, aqui e ali, deva-se embaralhá-las, mas sem borrá-las de todo. Esta relação também será sempre inconclusa, contraditória, complementar, que ela não finde...

Começo a crítica utilizando as reflexões de Susan Bordo (1997), sobre a pretensa liberdade da manipulação do corpo físico que possibilitaria jogar com múltiplas identidades. Na opinião desta autora a cultura de massa – a partir de anúncios de revistas e TV – vem chamando para a remodelação do corpo como expressão de liberdade de se construir e reconfigurar identidades, mas traz subjacente um ideal de ajustamento dos corpos segundo o padrão de beleza branco ocidental. Neste enunciado a autora recoloca a importância da estrutura e de posições sociais – especialmente classe, gênero e raça – para analisar a construção da identidade, do indivíduo e do grupo. Bordo questiona até que ponto se está livre para criar identidades/construir o corpo. Para ela as construções da identidade estão condicionadas à práxis social, ao poder normatizador das imagens culturais e à continuidade da realidade social de dominação e subordinação (Cf. Bordo, 1997:357). Indo ainda mais longe, esta autora percebe nesta ênfase da liberdade na manipulação dos corpos uma nova inscrição da dicotomia mente/corpo, com um esvaziamento da práxis material na vida das pessoas. E eu acrescentaria que esta dicotomia sobrevaloriza a mente sobre o corpo. Mas não é um corpo livre, é um corpo em processo de apagamento, pois deve ajustar-se a padrões. Além disso, a este corpo é negada a possibilidade de ter história, pois não pode envelhecer, ter marcas inadequadas, quer sejam ou não, oriundas dos processos biológicos vitais. Turkle, para mim, reforça estas idéias da desincorporação dos indivíduos na medida em que constata que o corpo pode ser negado frente aos eus elaborados no MUD, ou *Chats*, e não dirige nenhuma crítica a esta visão contida nas declarações dos seus entrevistados, mas vem reforçá-la sutilmente com a idéia de liberdade criativa na manipulação das *personas*.

Os argumentos de Birman (1997) fortalecem as sugestões de Bordo ao afirmar que a subjetividade pós-moderna se funda no apagamento da

singularidade do outro; baseada na prática predatória do corpo do outro, com o objetivo de enaltecimento de si próprio. Estas práticas convergem para a estetização da existência. “*Se o que perpassa a individualidade é o gozo e a manutenção da individualidade inviável, tudo se transforma num objeto de estetização para ocupar a existência como um cenário teatral*”. Birman (1997:229). Teatro que, se nesta citação é uma analogia, no cenário do MUD torna-se um fato e o indivíduo pode negar quase completamente a vida fora dele, dependendo do grau de identificação e satisfação que o jogo traz para cada uma das pessoas entrevistadas por Turkle. Este corpo aqui recolocado, entretanto, é apenas aparência, pois se encontra aprisionado na semelhança entre o eu e o outro – e de qualquer forma é um corpo na mira de depredação, é objeto de consumo e não uma existência.

A identidade pós-moderna nega a diferença, segundo a concepção de Birman, aceita-se apenas o outro que enaltece o eu, não pelo contraste, mas pela *mesmidade*⁵. Indo na direção oposta, Turkle afirma que a acepção moderna da identidade requer a mesmidade, no plano da adequação entre duas qualidades, neste caso entre a pessoa e sua ou seu *persona*. O que se apresenta como realidade a ser alcançada, na medida em que as ações da vida cotidiana parecem convocar um eu autônomo, unitário e intencional. Mas a experiência pós-moderna do descentramento e fragmentação do eu desafia esta unidade e coloca a identidade do sujeito em crise, ao se perceber como múltiplo. Colocar este argumento de Turkle em confronto com as opiniões de Birman me sugere que a identidade pós-moderna, dos múltiplos eus, parece bem menos criativa do que pretende, pois está baseada na negação da diferença do outro, posto que no meu eu – ou para cada sujeito – ao estar contemplado o todo (todos os eus possíveis) não vejo a necessidade do outro e de negociar com ele as relações entre os diferentes. Dessa forma a liberdade criativa dos sujeitos pós-modernos, assim como o próprio sujeito, parece irremediavelmente perdida. O embaralhamento virtual/real que Tur-

⁵ A terminologia de *mesmidade* é de Birman.

kle vê de forma positiva, viabilizadora da fragmentação do eu, também só é possível na medida em que é simulada, porém não vivida e serve para eliminar do meu raio de interação o diferente que o questione.

Por isso mesmo, talvez, Turkle não aponte na direção do esvaziamento da vida pública que estas interações virtuais configuram. Ao enfatizar que as novas tecnologias não representam o isolamento que se temia há duas décadas – as pessoas e seus computadores – mas antes espaço de interações rico e intenso, reconfortante psiquicamente, Turkle não se volta para entender porque interagir através da tela e não face a face. Aqui não estou querendo negar que através da internet têm sido constituídas redes mundiais de solidariedade, voltadas para protestos políticos e denúncia de subordinação, dominação, autoritarismo, etc, unindo pessoas que jamais poderiam estar juntas se não por este meio de comunicação. Mas a ação de tais redes não implica, necessariamente, em maior transparência governamental, como pretende Turkle, pois a corrupção, a tortura, e processos políticos decisórios realizados totalmente a portas fechadas continuam predominando no mundo político. E, até este momento, tem predominado em todos os sistemas políticos relações de subordinação, dominação e desigualdade confirmada pela ampla parcela da população mundial em absoluta pobreza. O uso da internet – com finalidade política – parece-me antes um jogo tenso de resistência para continuidade da vida pública, onde ela aparece como espaço relativamente seguro e rápido de mobilização face ao perigo e violência das ruas. Ruas que também estão se fechando, práticas seguidas pelos espaços institucionais que se cercam em nome da segurança (Carvalho, mimeo.). Assim, a sociedade e a cultura parecem, na sua totalidade, tomadas pela agorafobia – o pânico frente aos espaços livres, ao público (Carvalho, mimeo.). É interessante que Turkle chama a atenção para a internet substituindo comunidades de vizinhança, as interações em bares, mas ela não discute quais as implicações e significados desta preferência pelo mundo fechado, ilusoriamente compartilhado na rede de computadores – ilusório no sentido de que não se sabe exatamente quem está do outro lado.

Os argumentos de Wolton (2000)⁶ fortalecem a necessidade de atentar para estas questões, segundo este autor o distanciamento/proximidade entre as pessoas, enquanto visão de mundo que valoriza um dos pólos – público/privado – vai também indicar/orientar a relação homem máquina. Neste sentido, ao enveredar por este caminho de não refletir sobre a dimensão compartilhada no espaço público, Turkle também não discute a rede mundial de computadores na perspectiva das relações sociais a partir das quais a rede se constitui. Talvez por isso ela pôde atribuir tanta ênfase ao surgimento de uma nova sociedade em decorrência desta nova tecnologia. Wolton (2000) não é contra a Internet, a qual ele vê como complementar dos meios de comunicação de massa. O que ele critica é a cegueira de jornalistas e políticos frente aos poderosos interesses comerciais que estão por trás da internet, a imposição de um certo modelo cultural de comunicação, chamando a atenção sobre o engano de acreditar que progressos tecnológicos seriam sinônimos de melhor comunicação entre os povos. Segundo Wolton, este equívoco é decorrente da redução da comunicação *“às técnicas e as técnicas tornam-se o sentido ao ponto que a sociedade de amanhã vir a ser chamada de sociedade da informação ou da comunicação”* (Wolton, 2000:34). Visão que se complementa na aversão de qualquer crítica à internet, logo classificada como hostil ao progresso. O que lhe permite acrescentar que: *“É a negação de pensar verdadeiramente a comunicação que explica a força excessiva do discurso tecnológico e econômico. (...) Só a ausência de cultura teórica facilita esta idéia de uma mudança radical da sociedade no ritmo das novas tecnologias”*. (Wolton, 2000:34-35).

Para Wolton o significado profundo da Web não é sua dimensão de comunicação livre, mas o essencial de sua inovação reside no seu sistema de informação comercial. Devemos desmistificar a palavra rede, pois se trata de uma estrutura. O conhecimento exige ordem e tempo. Como explicar que os economistas vêem na acumulação da informação um novo princípio

⁶ A obra de Wolton (2000) está sendo apresentada aqui a partir da análise realizada por Noëlle Marie Paule Lechat, assim como as citações e tradução.

de riqueza e de poder e que, por outro lado, esta informação estaria na internet livre de todo poder e de toda hierarquia? A informação nunca é adquirida, ela é sempre o fruto de uma batalha política e ela tem um custo. O volume das mensagens, a velocidade e a interatividade não bastam para constituir uma cultura, pois esta se constrói por acumulação numa relação constante entre patrimônio e novidade, tradição e modernidade. Estas dimensões de poder implícitas na rede estão ausentes das discussões de Turkle, por isso a questão: Quem afinal produz este meio de comunicação e para que? Não será respondida por esta autora. Que necessidades? Para quem? Antecipadas por quem? Wolton (2000) tenta responder estas questões afirmando que tais serviços são pensados em função de um modelo implícito, o da família moderna urbana de um certo nível sócio-cultural, que vem se constituindo desde os anos 50, mudança que não é contextualizada na obra de Turkle. Para mim esta última pensa a internet mais em relação às suas capacidades técnicas de transmissão – e encurtamento do espaço tempo – e menos quanto à comunicação e, por conseguinte, não insere a mudança de tecnologia nas relações sociais em que se produz.

Estas reflexões de Wolton permitem passar para outra seara de discussão sobre a pós-modernidade que se opõe ao descentramento, recolocando a estrutura social e propondo a constituição das identidades a partir da posicionalidade⁷ relacional – construção da identidade no entrecruzamento de várias posições: raça, classe, gênero, etnia, etc (Friedman, 1995). Mesmo que nesta concepção defendida por Friedman a identidade se construa através dos processos lingüísticos, assim como é percebida também por Turkle, a primeira delas não nega a realidade material da identidade, sua construção a partir de posições estruturadas, que geram e reproduzem a o-

⁷ O termo posicionalidade não vem sendo traduzido como posição apenas, por estar baseado no cruzamento de posições distintas sempre olhadas sem uma determinação unívoca. Por exemplo, classe, gênero e raça numa análise de posicionalidade relacionais irá considerar que as posições sociais dos indivíduos na situação de interação, e as desigualdades sociais, como resultado da inter-relação das três posições que o indivíduo ocupa em cada situação de interação.

pressão múltipla dos sujeitos. Friedman defende que existe uma diferença entre opressão múltipla – derivada de um sistema encaixado de opressão resultado do entrecruzamento das posições sociais – e pluralismo (todos podem ser tudo) que suprime as relações estruturais de poder. Poder que é percebido como multidirecional. Neste sentido percebe-se que Turkle e Friedman apresentam pontos de convergência, tais como: identidade fluida, fragmentada e constituída através da linguagem. Porém, as relações sociais que são subsumidas na discussão de Turkle, são realçadas na discussão de Friedman, que recoloca os sujeitos no mundo sócio-histórico-cultural. Este mundo, sobredetermina e constrange as possibilidades de negociação daquilo que estes sujeitos podem ser. As relações sociais são a base da construção das identidades, que estão perpassadas pelo poder e são compartilhadas face a face, e mais que isso, são julgadas valorativamente, o que não parece se dá num processo interativo baseado no anonimato, que inviabiliza, na minha opinião trazer para a vida real as identidades virtuais, as quais não parecem em cheque frente ao poder do outro, do grupo, da cultura e da sociedade.

Aliando as concepções de Wolton e Friedman percebe-se então porque Turkle pôde ver tão positivamente a construção da identidade no computador como elemento terapêutico, e ao mesmo tempo, para que os indivíduos pudessem entender melhor a identidade descentrada, fluida e fragmentada definida pelos pós-modernos. Primeiro, porque para Turkle os indivíduos aparentemente estão livres de determinações sociais, daí ser possível excluir o analista do processo terapêutico, não há que se barrar desejos, mesmo que a autora coloque que existem discussões sobre as regras de funcionamento dos *chats* da internet e para os jogos no MUD, a eficácia destas regras para propiciar o autoconhecimento fora da tela não está demonstrada. Segundo, porque Turkle não faz a crítica da produção da tecnologia e sua inserção no contexto social que lhe confere valor e legitimidade, dando a moldura para o seu uso. Assim, o entendimento do descentramento – se de fato houver – não se dá apenas via tecnologia, mas também por outras experiências culturais que reforçam o sentimento do eu que contém o todo

e é onipotente. Nossa interpretação sobre a máquina é colocada como um efeito dela sobre nós, como ela vai recompor nossas identidades, por um lado, e por outro, na ausência da discussão sobre as bases de poder em que se constituem tanto a tecnologia, quanto a identidade, torna-se possível ver como processo positivo a fragmentação e o descentramento do eu.

Na minha opinião o maior problema do trabalho de Turkle, e o seu maior risco enquanto produção de um especialista, é que nele há um encorajamento ao isolamento e afastamento do mundo social que, mesmo diante de uma ampla margem de escolha da constituição das identidades sociais, ainda é quem nos fornece os elementos para a formação destas identidades – individual e coletiva – implicando numa comunicação negociada das nossas limitações e diferenças. Neste sentido, se vivemos numa sociedade em que há um esvaziamento e perda de legitimidade do político, estaremos cada vez mais fadados a não encontrar soluções se prevalecerem construções de identidades que excluem a diferença, baseiam-se no anonimato e no sentimento simulado de demiurgos, não apenas de cada um de nós, mas também do mundo, e do outro. E que cada vez mais distanciem os humanos da sua condição de seres vivos, constituídos não apenas pelo social, mas também pela dimensão natural dos seus corpos, que serão tanto mais livres, quanto mais interagirem também com o ambiente que os cerca. A simulação em detrimento da vida pouco poderá oferecer a esta sociedade que nega ver-se a si mesma.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BIRMAN, Joel. *Estilo e modernidade em psicanálise*. Rio de Janeiro, ED. 34, 1997. pp. 211-233.
- BORDO, Susan. "Material girl" – effacements of post-modern culture. In: LANCASTER, R. N. & DI LEONARDO, M. (eds.) *The Gender/sexuality readers*. N. Y. & London, Routledge, 1997.

- CALVINO, Ítalo. *Seis Propostas Para O Próximo Milênio: Lições Americanas*. (2ª ed, 2ª reimpressão). São Paulo, Cia das Letras, 1997.
- CARVALHO, José Jorge de. *Um mundo de grades: da claustrofobia à agorafobia*. Mimeo.
- FRIEDMAN, Susan S. *Beyond white and Other: relationality and narratives of race in feminist discourse*. SIGNS: Journal of women in culture and society, 21 (1), 1995.
- GILMAN, Sander L. *Introduction: What are stereotypes and why use texts to study them?* In: *Difference and Pathology – stereotypes of sexuality, race and madness*. Ithaca & London, Cornell University Press, 1985. pp. 15-35.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *O Pensamento selvagem*. (2ª ed.). São Paulo, Ed. Nacional, 1976.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Totemismo hoje*. Petrópolis, Vozes, 1975.
- SUASSUNA, Ariano. *Romance d'A Pedra do reino e o príncipe do sangue do vai-e-volta*. Romance armorial popular brasileiro. Rio de Janeiro, José Olympio, 1972.
- TURKLE, Sherry *Life on the screen: identity in the age of the internet*. London, Weidenfeld & Nicholson, 1996.
- TURKLE, S. *“Quando as conversas na rede viram ‘psicanálise’”*. Folha de São Paulo. São Paulo, 19 de fevereiro, 1998. Especial, p. 8.
- TURNER, Victor. *O Processo ritual*. Estrutura e anti-estrutura. Petrópolis, Vozes, 1974.
- WOLTON, Dominique. *Internet et Après? Une théorie critique des nouveaux médias*. (2ª ed.) Paris, Flammarion, 2000.