

CULTURA DE SIMULAÇÃO: UMA PERSPECTIVA DA IDENTIDADE A PARTIR DAS RELAÇÕES VIRTUAIS¹

Aline Antunes Gomes², Daniela Da Rosa Molinari³, Luana Rambo Assis⁴, Luciano De Almeida Lima⁵.

¹ Projeto de pesquisa da dissertação de mestrado

² Advogada. Graduada em Direito pelo Centro Universitário Franciscano – Santa Maria. Pós-graduada em Direito Público pela Universidade Anhanguera – Uniderp. Mestranda em Direitos Humanos Unijuí. Bolsista Unijuí. Email: aline.ag89@hotmail.com

³ Advogada. Mestranda em Direitos Humanos Unijuí. Bolsista Unijuí. Email: danielarmolinari@hotmail.com

⁴ Assistente Social. Graduada URI São Luiz Gonzaga. Mestranda em Direitos Humanos Unijuí. Bolsista Integral da Capes. Email: luanarambo@yahoo.com.br

⁵ Advogado. Graduado em Direito pela URI Santiago. Pós-Graduado em Direito da Criança e do Adolescente pela Universidade Anhanguera – Uniderp. Mestrando em Direitos Humanos Unijuí. Bolsista FAPERGS. Email: lucianoa-lima@hotmail.com.

Introdução

A identidade é um tema amplamente abordado, pois reflete a inserção do sujeito no meio cultural em que vive. Inicialmente, a concepção ideal de identidade estava relacionada com unidade, com um centro que definia o sujeito. Entretanto, com o avanço das tecnologias e da globalização, a identidade passou a ser múltipla. A indeterminação do conhecimento e a nova concepção de espaço e tempo propiciaram uma fragmentação identitária, em que o indivíduo pode construir diversas identidades e conviver com todas elas ao mesmo tempo.

A interação online facilitou esse processo de fragmentação e levou a construção de uma cultura de simulação, em que o sujeito pode imitar a vida real no ambiente virtual. Em razão disso, a pesquisa busca analisar, como objetivo geral, se a identidade online é uma extensão da identidade real ou se o sujeito pode desenvolver identidades diversas para interagir em cada um dos ambientes. E os objetivos específicos são: Conceituar a identidade e apresentar suas diversas abordagens nas sociedades pré-modernas, modernas e pós-modernas; verificar quais as alterações que a identidade sofreu com o advento da modernidade; analisar os impactos que a globalização trouxe para a identidade; apresentar a perspectiva do espaço e do tempo assumidos com a expansão da globalização e da tecnologia; expor os conceitos ligados ao mundo virtual e a internet; disponibilizar uma visão acerca da cultura de simulação; e verificar se a identidade virtual pode ser apenas um suporte para a identidade real ou pode se constituir de maneira diversa.

Metodologia

Modalidade do trabalho: Ensaio teórico
Evento: XIX Jornada de Pesquisa

O método de abordagem utilizado é o dialético porque o problema possibilita a discussão de vários argumentos para se chegar a uma concretização acerca do assunto. E os métodos de procedimentos utilizados são o histórico e o comparativo. O método histórico é utilizado em razão da abordagem da identidade ao longo da história. Há mais de uma perspectiva a ser apresentada. Também se faz presente na conceitualização e contextualização das relações virtuais. Já o método comparativo é utilizado quando são confrontadas as identidades reais e virtuais.

Resultados e discussões

Stuart Hall ensina que a identidade deve ser analisada a partir de três concepções diferentes: a do sujeito do iluminismo, do sujeito sociológico e do sujeito pós-moderno. No sujeito do iluminismo, a concepção da pessoa humana estava baseada em um indivíduo centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, cujo centro essencial do eu era a identidade de uma pessoa. (HALL, 2006, p. 10-11)

Já a noção de sujeito sociológico refletia a complexidade do mundo moderno e a consciência de que o núcleo interior do sujeito não era autônomo e autossuficiente, mas formado na relação com as outras pessoas. A identidade era formada na interação entre o eu e a sociedade. O sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o “eu real”, mas ele é formado e modificado ao interagir com mundos culturais exteriores e identidades distintas. (HALL, 2006, p.11)

E o sujeito pós-moderno é aquele que não possui uma identidade fixa, essencial ou permanente, pois assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um eu coerente. O sujeito está se tornando fragmentado;

composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunham as paisagens sociais 'lá fora' e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as 'necessidades' objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais. O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático. (HALL, 2006, p.12)

Essa fragmentação que acentua a fragilidade das identidades, tornando-as efêmeras e mutáveis conforme o meio no qual o sujeito está inserido, se deu especialmente em razão das mudanças trazidas pela modernidade e dos efeitos da globalização.

A modernidade altera radicalmente a natureza da vida cotidiana e afeta os aspectos mais pessoais de nossa existência. Difere de todas as formas anteriores da ordem social quanto ao seu dinamismo, ao grau que interfere com hábitos e costumes tradicionais e a seu impacto global. As transformações por ela produzidas se entrelaçam diretamente com a vida individual, com o eu. Há uma interconexão entre os dois extremos da extensão e da intencionalidade: influências globalizantes de um lado e disposições pessoais do outro. (GIDDENS, 2002, p.9)

Modalidade do trabalho: Ensaio teórico
Evento: XIX Jornada de Pesquisa

A globalização pode ser definida como a intensificação das relações sociais em escala mundial, que ligam localidades distantes de tal maneira que acontecimentos locais são modelados por eventos ocorrendo a muitas milhas de distância e vice-versa. (GIDDENS, 1991, p.69) Entretanto, esse fenômeno também possui caráter indeterminado, indisciplinado e de autopropulsão dos assuntos mundiais. Não há um centro, um painel de controle ou uma comissão diretora de um gabinete administrativo. A globalização é uma nova desordem mundial. (BAUMAN, 1999, p. 67)

Manuel Castells afirma que o nosso mundo e a nossa vida têm vindo a ser moldados pelas tendências em conflito da globalização e da identidade. A revolução das tecnologias de informação e a reestruturação do capitalismo introduziram uma nova forma de sociedade: a sociedade em rede caracterizada pela globalização das atividades econômicas e pela transformação das bases materiais da vida – tempo e espaço – mediante a criação de fluxos e de um tempo atemporal como expressões das atividades dominantes e das elites que as controlam. (CASTELLS, 2003, p.XXI)

O tempo da sociedade global já não é mais fator impeditivo para se fomentar aproximações, pois o perto e o distante não são tão referenciáveis como antes, afetando a própria concepção de espaço. A distância e a demora são, na sociedade global, reduzidas a breves variações de instantaneidade. A velocidade e a qualidade dos meios de comunicação conectam o mundo numa teia virtual de acontecimentos que se propagam em tempo real, promovendo a desterritorialização das realidades culturais e o divórcio dos sujeitos do seu contexto imediato. (LUCAS, 2010, p.176)

Bauman manifesta que hoje em dia estamos todos em movimento, pois muitos mudam de lugar – de casa ou viajando entre locais que não são o da residência. Alguns não precisam sair para viajar. Podem se atirar na web, inserindo e mesclando na tela do computador mensagens provenientes de todos os cantos do globo. A maioria está em movimento mesmo se fisicamente parado. A distância parece não importar muito, deixou de ser um obstáculo, tendo em vista que basta uma fração de segundo para conquistá-lo. Não há mais “fronteiras naturais” nem lugares óbvios a ocupar. Onde quer que estejamos em um determinado momento, não podemos evitar saber que poderíamos estar em outra parte. (BAUMAN, 1999, p. 85).

Esse cenário afeta diretamente o sentimento de pertencimento, que assim como a identidade não tem a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis. As decisões que o indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age são fatores cruciais tanto para o pertencimento quanto para a identidade (SANTOS, 1993, p.11), pois à medida em que às áreas diferentes do globo são postas em interconexão umas com as outras, ondas de transformação social atingem virtualmente toda a superfície da terra. (GIDDENS, 1991, p. 6)

Hoje um dos principais meios que possibilitam essa interconexão global e as diferentes formas de identidade assumidas pelo sujeito é o meio virtual. A internet gerou a possibilidade de criação e desenvolvimento de um novo espaço público, uma Nova Ágora que apresenta como característica fundamental o fato de ser um híbrido em que o sujeito vive a possibilidade da ambivalência entre o local e o global, entre o eu e o anonimato, entre o eu e o outro do pseudônimo, entre a pertença e o o e o desenraizamento, entre o ser produtor e consumidor de conhecimento à escala global. (SILVA, 2011, p. 1)

Modalidade do trabalho: Ensaio teórico
Evento: XIX Jornada de Pesquisa

A internet é simultaneamente real e virtual (representacional), informação e contexto da interação, espaço (site) e tempo, mas que altera as próprias coordenadas espaço - temporais a que estamos habituados, compactando-as, isto é, o espaço e o tempo na rede existem na medida em que são construção social partilhada. E este novo espaço com áreas de privacidade – um novo mundo virtual ou mundo mediatizado – é um suporte aos processos cognitivos, sociais e afetivos, os quais efetuam a transmutação da rede de tecnologia eletrônica e telecomunicações em espaço social povoado por seres que (re)constróem as suas identidades e os seus laços sociais nesse novo contexto comunicacional. (SILVA, 2011, p.1)

A questão das novas tecnologias e dos mundos virtuais começou com a escrita que é a primeira telecomunicação. Pode-se ir mais longe e dizer que os mundos virtuais são constitutivos da humanidade, pois são o núcleo do imaginário. A informática, enquanto suporte de comunicação, permitiu ampliar o leque de linguagens, a escrita passou a construir uma orquestra semiótica mais vasta que engloba imagens, som, movimento, simulação, permitindo gerar ambientes infocomunicacionais alternativos que estão ao serviço da virtualização. (SILVA, 2011, p.4)

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

Para Manuel Castells, a procura da identidade assume, neste contexto de fluxos globais, o papel de fonte básica de significado social. A identidade está a tornar-se na principal e, por vezes, única fonte de significado num período da história caracterizado pela ampla desestruturação das organizações, deslegitimação das instituições, enfraquecimento de importantes movimentos. (CASTELLS, 2002, p. 3-4)

É possível perceber com isso, que a vida cotiada tem sido invadida progressivamente pela virtualização, o que torna necessário o questionamento acerca das consequências dessa nova realidade nas práticas e nas identidades sociais. (SILVA, 2011, p. 4) É preciso considerar quais as alterações que a virtualização vai trazer para o sujeito real. É possível esse sujeito construir uma identidade real e uma identidade virtual, como extensão da realidade? Ou o ambiente virtual serve apenas como suporte para a construção de uma identidade real que, muitas vezes, só é trazida a público por meio do anonimato virtual?

As pessoas na net não são apenas processadores de informação solitários mas também seres sociais que procuram na internet aspectos relacionados com a sua vida social, como pertença, apoio e afirmação. A internet funciona como uma tecnologia social, em que as pessoas com interesses comuns encontram-se, falam e ouvem, e mantêm ligações ao longo do tempo. (GASPAR, 2008).

João Pissarra Esteves manifesta que os media, enquanto dispositivos nucleares de socialização, de integração social e de reprodução cultural, desenvolvem um trabalho ativo em torno das identidades. O computador é visto hoje como um objeto que expande a presença física de um

Modalidade do trabalho: Ensaio teórico
Evento: XIX Jornada de Pesquisa

indivíduo e possibilita a contemplação de uma vida mental que existe na ausência dos corpos. Forma-se uma cultura de simulação. (ESTEVES, 1997, p. 29-31)

No limiar entre o real e o virtual, é possível observar o caráter múltiplo da identidade, porque cada pessoa pode assumir personalidades distintas no anonimato do ciberespaço. Desta forma, quando atravessamos o ecrã para penetrarmos em comunidades virtuais, reconstruímos a nossa identidade do outro lado do espelho e a Internet representa o nosso laboratório social. (TURKLE, 1997, p. 261) Na cultura online, a projeção de identidades alternativas permite às pessoas trabalharem facetas de si próprias menos desenvolvidas, como uma terapia psicanalítica. Subestimar as experiências pessoais no mundo das redes é um erro, porque (GASPAR, 2008, p. 28) sem uma compreensão profunda das muitas vertentes da nossa pessoa que exprimimos no virtual, não poderemos usar as nossas experiências nesse domínio para enriquecer o real. (TURKLE, 1997, p.402).

Conclusões

A partir das abordagens apresentadas, é possível concluir que a identidade desenvolvida no mundo online é uma extensão da identidade real do sujeito, pois representa apenas uma das facetas do indivíduo. A fragmentação identitária propiciou a construção de múltiplas formas de representação do “eu”, que podem interagir mutuamente. Assim, as relações virtuais servem de suporte para a formação da identidade real do sujeito.

Palavras-chave: Identidade; Globalização; Mundo virtual.

Referencias bibliográficas

- BAUMAN, Zygmunt. Globalização: As consequências humanas. Tradução Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 1999.
- CASTELLS, Manuel. O Poder da Identidade. A era da informação: Economia, sociedade e cultura. Volume II. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.
- CASTELLS, Manuel. A Sociedade em rede. 1ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.
- ESTEVES, João Passarra. Os media e a questão da identidade. 1999. Disponível em http://www.bocc.ubi.pt/pag/_texto.php?html?passarra-media-identidade.html.
- GASPAR, Ana Filipa. A reconstrução da identidade na internet. 2008. Disponível em scholar.google.com.br.
- GIDDENS, Anthony. As consequências da modernidade. Tradução Raul Fiker. São Paulo: Editora UNESP, 1991.
- GIDDENS, Anthony. Modernidade e identidade. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2002.
- HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11ª edição. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- LUCAS, Douglas Cesar. Direitos Humanos e interculturalidade: um diálogo entre a igualdade e a diferença. Ijuí: Ed. Unijuí, 2010.
- MELO, Alexandre. O que é – Globalização cultural. 1ª ed. S.L: Quimera Editores, 2002.

Modalidade do trabalho: Ensaio teórico

Evento: XIX Jornada de Pesquisa

SILVA, Lídia J. Oliveira Loureira da. A internet – a geração de um novo espaço antropológico. 2011. Disponível em scholar.google.com.br.

TURKLE, Sherry. A vida no ecrã – a identidade na Era da internet. Tradução Paulo Faria. 1ª ed. Lisboa: Relógio d'água Editores, 1997.