

O EU E O SOCIAL NA CIBERCULTURA

Fernanda Morena¹

A necessidade de ter o indivíduo um espaço definido no mundo atual brota da possibilidade de realização de si em outras realidades, que não a realidade com a qual já se acostumou a se impor. Todos querem um espaço próprio. Todos querem deixar sua marca. Todos estão na disputa pelo reconhecimento.

Essa questão de ter o *eu* reduzido a uma figura notável e concluso é o objeto de ambição de todos. As celebridades se tornaram tão fascinantes que a comunidade, em geral, quer ter seu espaço também. Para isso, a cibercultura auxiliou e muito. Possibilitou que uma pessoa *comum* tivesse suas idéias publicadas em *blogs*, *web pages* etc. Mas, de onde vem essa necessidade de ter no *eu* e no reconhecimento do *eu* a satisfação total, a felicidade mais sublime?

Para responder a tal questão, é preciso entender o que é o *eu*. Temos, na psicologia, a definição freudiana de *ego*, *id* e *superego*. O *ego* é o mediador, o encarregado dos interesses da totalidade da pessoa. É o pólo defensivo da personalidade. O *id* constitui o pólo da impulsão da personalidade. E o *superego* é o juiz, o sensor relativamente ao *ego*. É definido como o herdeiro do complexo de Édipo; constitui-se por interiorização das exigências e das interdições parentais.

Essa divisão feita por Freud em *O Ego e o Id*, de 1923, é a divisão das instâncias da personalidade dentro da consciência. Nos estudos de filosofia, o filósofo alemão Georg Wilhelm Friedrich Hegel, em 1807, lança a obra *Fenomenologia do Espírito*, a qual descreve o processo de elaboração da consciência desde suas bases até o saber absoluto. Não usa narrador; narra o percurso da consciência por ela mesma, mostrando como ocorre o processo de conhecimento.

166 – In den – Nos modos precedentes da certeza, o verdadeiro é para a consciência algo outro que ela mesma. Mas o conceito desse verdadeiro desvanece na experiência (que a consciência faz) dele. O objeto se mostra, antes, não ser em verdade como era imediatamente em si: o essente da certeza sensível, a coisa concreta da percepção, a força do entendimento, pois esse Emsi se revela uma maneira como o objeto é somente para um Outro. O conceito do objeto se suprassume no objeto efetivo; a primeira representação imediata se suprassume na experiência, e a certeza vem a perder-se na verdade. Surgiu, porém agora o que não emergia nas relações anteriores, a saber: uma certeza igual à sua verdade, já que a certeza é para si mesma seu objeto, e a consciência é para si mesma o verdadeiro. Sem dúvida, a consciência é também nisso um ser outro, isto é: é ao mesmo tempo um não-diferente².

Ou seja, para Hegel, temos que, no percurso da consciência, ela não irá encontrar um objeto, mas sim uma outra consciência, a qual trata como objeto para se realizar como consciência de si, a qual será, para si, verdadeira, na medida em que a certeza será o objeto. O objeto somente se torna conceitual quando encontrado pela consciência, que lhe atribuirá veracidade. E a consciência, outrora verdadeira, tornar-se-á um não-diferente, ou seja, um objeto, quando assim for percebido.

A partir dessa passagem, é possível fazer uma relação entre o que a consciência humana encontra no mundo virtual. Seriam objetos os quais a consciência não reconhece como outra consciência por não serem verdadeiros, ou por serem passíveis de serem não-verdadeiros?

347 – Das Selbstbewusstsein – A consciência de si encontra a coisa como a si, e a si como a coisa, quer dizer: é para ela que essa consciência é em si efetividade objetiva. Não é mais a certeza imediata de ser toda a realidade; mas é uma certeza tal, que o imediato tem para ela a forma de um suprassumido, de modo que sua objetividade só vale como superfície, cujo interior e essência é a própria consciência-de-si. Assim sendo, o objeto a que ela se refere positivamente é uma consciência-de-si; um objeto que está na forma da coisa, isto é, um objeto independente. No entanto, a consciência-de-si tem a certeza de que esse objeto independente não lhe é nada de estranho, pois sabe que por ele é reconhecida em si. Ela então é o espírito, que tem a certeza de ter sua unidade consigo mesmo na duplicação de sua consciência-de-si e na independência das duas consciências-de-si (daí resultantes). Essa certeza tem agora de elevar-se à verdade, para a conscienciade-si: o que para ela vale como sendo em si, e em sua certeza interior, deve entrar na sua consciência e vir-a-ser para ela³.

Assim, fica claro pensar que o ser humano, dotado de consciência, só *descoisifica* o objeto quando reconhece nele uma consciência, a qual também deve reconhecê-la como consciência. Ou seja, uma pessoa conversa com outra por meio de um *Chat* qualquer. Enquanto a pessoa é apenas um *nick* – aqueles apelidos que se dá para encobrir a verdadeira identidade, ou, ao contrário, identificar-se – ela é um objeto. Uma coisa ainda não verdadeira, com consciência. No momento em que se abre janela de conversa, e o *nick* reconhece a pessoa como consciência, a partir desse momento o *nick* deixa de ser um objeto e passa a ser uma pessoa – *A Cris*, o *Dedo*, o *boy_poa*, o que for. Torna-se uma consciência quando reconhece é reconhecida como tal.

Há, nessa relação de conhecimento, também uma razão de liberdade. É reconhecido aquele que assim desejar. Não somente aquele capaz de se demonstrar uma consciência pensante e não coisificada, mas uma consciência dotada de espírito, de alma, e também de objetividade. E é tão de livre-arbítrio essa relação que as janelas de conversa, que funcionam como a porta da caverna de Platão, abrem-se e fecham-se deliberadamente, sem que haja um poder sobre ela.

598 – Das Absolute Wesen – A essência absoluta não se esgota, pois, na determinação de ser a simples essência do pensar, mas é toda a efetividade; e essa efetividade só existe como saber. O que a consciência não soubesse, não teria sentido; nem pode ser um poder para ela. Na sua vontade sabedora, recolheu-se toda a objetividade, e (todo o) mundo. É absolutamente livre porque sabe sua liberdade, e precisamente esse saber de sua liberdade é sua substância e fim e conteúdo único⁴.

A pessoa humana não é aquilo a que se chama *homo sapiens*. Pelo menos, não somente isso. A pessoa humana é um conceito atribuído ao ser humano, ao *homo sapiens*, o qual é dotado de consciência, direitos e deveres. É, também, como temos em Alberto Marcos Onate, uma junção de outras coisas.

Na estrita concepção nietzschiana, o corpo (*leib*) constitui um território indemarcável permeado por algumas dimensões relacionais passíveis de reunião apenas a nível semântico: instintos (*instinkte*), impulsos (*triebe*), sensações (*empfindungen*), sentimentos (*geföhle*), afetos (*affekte*), apetites (*begierden*) e paixões (*leidenschaften*). (...) É nessas coordenadas teóricas que se deve inscrever um dos planos de Nietzsche para a obra *Vontade à Potência*: ‘Nosso intelecto, nossa vontade, bem como nossas sensações, são dependentes de nossas valorações: estas correspondem a nossos impulsos e as suas condições de existência’. Assim, os mecanismos que nos tornam indivíduos humanos são reportados a valores estipulados pelas condições impulsivas. Da pluralidade instintiva estritamente relacional e, portanto, formal, emergem os fios unificadores daquilo que se reputa como sendo as faculdades sensitivas, intelectivas, volitivas, encarando-as enquanto blocos de estruturação da identidade que singulariza e simultaneamente diferencia o humano de toda alteridade. Lembre-se que Nietzsche atribui à pluralidade do corpo um sentido, mas não esclarece, ao menos no decorrer do discurso de Zarathustra, qual é tal sentido unificador que permite falar de um corpo. Esclarecimento que ele parece pronunciar na seqüência do fragmento citado acima.

(...) O que permite reunir a dispersão instintual num horizonte circumstanceável ou, utilizando-se de um termo expressivo, o que possibilita a incorporação é a partilha da diretriz intrínseca de superação, de contínua intensificação, que leva à concatenação temporária dos vários esforços expansionistas aglutinados em formações transitórias de domínio que o filósofo chama de ‘a maravilha das maravilhas’⁵.

A pessoa humana é, portanto, uma convergência de fatores do *id*, do *ego* e do *superego*. Para ser *eu*, é preciso alma, impulso e razão. Zaratustra exprime isso com rara beleza poética: *teu corpo e sua grande razão: esta não diz eu, mas faz eu*. E como se dá esse *eu* na Internet? Como é possível ver essa convergência de fatores, essa manifestação de relações filosóficas e enigmáticas da consciência para que se exista além do *nick*? O que acontece quando uma consciência deseja ser revelada e revelar a si e a outras no ambiente da cibercultura?

O processo começa pela necessidade de se relacionar, que é, para Aristóteles, natural. O ser humano é naturalmente comunitário. Pensa no todo em detrimento da parte naturalmente. Essa necessidade se vê facilmente realizável na realidade virtual, onde se é possível ser o que se aparenta ser, ou esconder aquilo que se verdadeiramente é. Pierre Lévy diz que:

o ser é constituído por uma rede de relações cósmicas que o definem e designam seu lugar. E a exterioridade transforma-se em interioridade: situado no universo, o indivíduo humano é, ele próprio, um microcosmo, um eco, um reflexo do todo. Cada parte de seu corpo ou movimento de sua alma remete a acontecimentos ou lugares do mundo. (...) No espaço do saber, a identidade do indivíduo organiza-se em torno de imagens dinâmicas, imagens que ele produz por intermédio de exploração e transformação das realidades virtuais das quais participa. Devemos representar esse ‘corpo virtual’ do indivíduo como a imagem animada do herói ou de seu veículo (nave espacial, carro de corrida,...) em um videogame. A imagem animada que representa o jogador desloca-se no mundo virtual, combate inimigos, ganha ou perde ‘vidas’, atinge certos objetivos

transforma eventualmente seu tamanho ou seu aspecto, altera seus poderes. (...) Enfim, o videogame simula um universo físico, enquanto um intelectual coletivo projeta um espaço de significações e de conhecimentos.⁶

Será isso que ocorre com a identidade do *eu* no ambiente virtual, ela se apresentar como o herói, como o melhor que há, ou ela se cria dessa forma? Será que Pierre Lévy estava certo quando disse que, na cibercultura, nós somos o melhor que há em nós? Será que podemos fazer esse recorte do que somos, do que somos melhores? Será que é isso que representamos, ou aquilo que gostaríamos de ser, na realidade?

Quando Lévy diz que a exterioridade transforma-se em interioridade, pode-se ler também que o *eu* pode tomar para si características que não lhe são próprias. Apropriar-se daquilo que gostaria que fosse verdadeiro a seu respeito. Quando Hegel fala em consciência, ele fala do néctar, da alma, do que há de mais subjetivo na pessoa. Quando Hegel fala em reconhecer-se como consciência, é o extravasar do conteúdo interior, é ser reconhecido como aquilo que é. No universo virtual, esse extravasar pode ultrapassar a concepção de Hegel, e se tornar o extravasar daquilo que se foi apropriado.

Em Nietzsche, há uma pluralidade instintiva, resultado da junção dos blocos sensoriais, racionais, impulsivos. Se a consciência pode revelar-se não sendo o que realmente há na alma, mas aquilo que gostaria que fosse, se o corpo é a versão pluralizada de diferentes blocos de ser, que nem sempre estão em comunicação um com o outro, como poder afirmar que o *eu* dentro do ambiente cibernético é o resultado de uma escolha, uma seleção de partes, quando não há um todo 100% genuíno?

Essa lacuna entre o ser real e o desejável manifesta-se, sobretudo, no social, e na função que o *eu* exerce no social. Há, em todas as partes da vida social, uma representação de papéis. Se para Aristóteles a vida em comunidade era uma necessidade natural do homem, para Rousseau é uma convenção, faz parte de um pacto por utilidades comuns ao todo. Nesse todo, cada parte exerce um papel fundamental, senão, não faria parte do pacto, já que ele é feito em nome da conveniência.

Erving Goffman, em *A Representação do Eu na Vida Cotidiana* diz que se está constantemente representando papéis, sendo

os homens atores dentro da sociedade. Dessa forma, a representação do indivíduo acentua certos aspectos e dissimulam outros. Mais: adiciona, absorve, apreende os que ao possui. Tenta se apropriar das riquezas, posses, aspectos de caráter que não possui. Novamente, pode-se analisar Pierre Lévy, quando diz que:

Na Terra, o nome marca a identidade, mas também o fazem outros signos: tatuagens, brasões, totens ou máscaras. A definição de um indivíduo por sua participação no clã, na linhagem, o antiqüíssimo sistema de filiação e de aliança datam da grande Terra pré-histórica. (...) Os indivíduos são redefinidos por seu papel na fabricação, na circulação e no consumo de coisas, informações e imagens. No espaço mercantil, os signos da identidade tornam-se quantitativos: renda, salário, conta bancária, 'signo exterior de riqueza'. Para empregar uma linguagem ultrapassada, a identidade depende aqui do lugar nas relações de produção e da posição nos circuitos de consumo e de troca⁷.

Lévy também fala em papéis, como se a realidade do indivíduo fosse uma constante *roleplay*. Basta analisar de maneira criteriosa sites como o Orkut, a grande febre na rede. Se no espaço mercantil a identidade é balizada pelo quantitativo, também o é no mundo virtual. Quantos amigos se tem no Orkut é o indício de popularidade, o número de fãs, de *scraps*, de *testimonials*. A partir daí já é possível ver que o indivíduo não mais se realiza dentro de sua subjetividade, de suas características, de sua alma, sua consciência, mas dos números. Também esses números refletem a tentativa de ser o que não se é verdadeiramente.

O *eu* na Internet manifesta-se muito semelhantemente ao *eu* da vida real sob esse aspecto; ele também não é real quando exposto ao social, quando aplicado ao comunitário. No entanto, não é uma seleção do que há no verdadeiro, como em geral funciona na realidade inteligível. Na realidade inteligível, o *eu* representa, sim, papéis, mas tendem a ser mais constantes e mais palpáveis do que o virtual. Isto é, em ambientes sociais reais, os indivíduos tendem a representar papéis e não oscilam muito entre eles; o brincalhão é sempre o brincalhão, o impulsivo é sempre o impulsivo, o caridoso, o inteligente, o emocional, o racional. Goffman cita a seguinte frase de Robert Ezra Park:

Não é provavelmente um mero acidente histórico que a palavra **pessoa**, em sua acepção primeira, queira dizer máscara. Mas, antes, o reconhecimento do fato de que todo homem está sempre e em todo o lugar, mais ou menos conscientemente, representando um papel... É nesses papéis que nos conhecemos uns aos outros; é nesses papéis que nos conhecemos a nós mesmo⁸.

Ou seja, cada indivíduo utiliza-se de uma máscara para se reconhecer e ser reconhecido pelos outros. Essa máscara é, como o *nick*, um meio de identificação. É possível apontar quem é quem pelo *nick*, no virtual, pela máscara, no real – apesar de os dois serem igualmente maneiras de se esconder. O que ocorre é que a máscara é tanto mais constante quanto o *nick* é inconstante. No MSN, por exemplo, os indivíduos mudam indefinidamente seu *nick* por dia. Aquela frase ao lado do *nick* é tão resultado das emoções quanto a expressão facial. Por isso, na realidade, as máscaras podem ser mais constantes, porque há os elementos visuais que não permitem que a máscara seja totalmente falsa. Uma pessoa dificilmente poderá usar a máscara de outra classe social, ou de um humor totalmente contrário ao verdadeiro, ao passo que, no virtual, tudo é possível.

No virtual, é possível não somente usar uma máscara, mas mudar completamente de identidade. Revelar aquilo que adormece dentro da consciência, e expor aquilo que gostaria que fosse verdade. Quando um indivíduo de baixa-estima utiliza a foto de uma personagem, ou de um ator reconhecido pelos seus atributos pessoais, físicos ou intelectuais, ele não está revelando o que há dentro de si adormecido, mas mostrando algo que queria que fosse a sua realidade. Por isso Lévy está incompleto; no virtual, há sim a possibilidade de o *eu* ser um recorte do que há de melhor em si, mas também de ser uma coisa totalmente diferente. De o *eu* ser aquilo que se gostaria de ser. De se manifestar com a máscara que bem entender, dependendo do ambiente social em que se encontra.

Por isso, mesmo velhos amigos podem dizer um para o outro: *mas tu és tão diferente quando conversamos pela Internet*. Porque não é o amigo no seu costumeiro papel, e nem precisa ser, porque não é possível recorrer aos aspectos visuais que muito revelam do indivíduo. Ele pode se mostrar incontrolavelmente feliz mesmo

chorando. Ele pode se mostrar amigo e estar xingando ao mesmo tempo. Pode se mostrar solidário e, em outra janela, estar depreciando o amigo a que ajuda.

No virtual, as máscaras se criam conforma as necessidades, e a isso se volta em Rousseau. As máscaras se criam dentro do social, e o social só existe por ser oriundo de um pacto de conveniência. Ou seja, é conveniente representar o papel do caridoso em determinado grupo, do inteligente em outro, e assim por diante.

Francisco Rüdiger, em *Elementos para a Crítica da Cibercultura*, diz que:

Para que surja uma forma de organismo superior, “o sujeito humano tem virtualmente de morrer”. A salvação advirá do abandono do corpo real e da absorção do ser humano pela máquina. O cérebro deverá se tornar à interface da rede. Deseja-se crer que a síntese dialética entre cultura e natureza se dará com nosso ingresso no estágio da vida artificial: caberá à máquina a condição de morada do ser do qual falava Heidegger⁹.

Ou seja, a cibercultura e a realidade do universo virtual chegarão a um ponto em que o *eu* não se realizará mais fora dele, mas apenas *dentro* dele, como uma peça integrante de um sistema. O *eu* será não mais a consciência, o ego, o id e o superego de um indivíduo, mas de uma máquina.

REFERÊNCIAS

DERTOUZOS, Michael. **O que será** – Como o novo mundo da informação transformará nossas vidas. Companhia das Letras, 1997.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Vozes, 1985.

LAPLANCHE, J., Pontalis, J. -B. **Vocabulário da Psicanálise**. Martins Fontes, 1983.

HEGEL, G.W.F. **Fenomenologia do Espírito**. Vozes, 1807.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. ed. 34, 1997.

_____. **A Inteligência Coletiva** – Por uma antropologia do ciberespaço. Loyola, 1994.

ONATE, Alberto Marcos. **Entre Eu e Si ou A questão do humano na filosofia de Nietzsche**. 7 Letras, 2003.

RÜDIGER, Francisco. **Elementos para a Crítica da Cibercultura**. Hacker, 2002.

NOTAS

1 Estudante de jornalismo na Famecos/PUCRS.

2 Hegel, F. **Fenomenologia do Espírito**. 1807.

3 Hegel, F. **Fenomenologia do Espírito**. 1807.

4 Hegel, F. **Fenomenologia do Espírito II**, 1807.

5 Onate, Marcos Alberto. **Entre eu e si**, ou A questão do humano na filosofia de Nietzsche. 2003.

6 Lévy, Pierre. **A Inteligência Coletiva** – Por uma antropologia do ciberespaço. 1994.

7 Lévy, Pierre. **A Inteligência Coletiva** – Por uma antropologia do ciberespaço. 1994.

8 Park, Robert Ezra. **Race and Culture**. 1950.

9 Rüdiger, Francisco. **Elementos para a Crítica da Cibercultura**. 2002.