

5. “Somos todos um *nick*”

“Antes de começar, devo informar que tenho somente três dias de contato com o programa IRC (Internet Relay Chat), aquele que a meu ver é o condutor de todos os relacionamentos na rede, sejam esses amorosos ou não. Somente três dias me deram base que julgo ser suficiente para uma avaliação boa. Rápido, como tudo na rede. (...) no primeiro dia de IRC, fiquei quatro horas ‘grudada’ na tela. No segundo, somente três porque tinha médico. Hoje, sete horas não me pareceram suficientes. (...) E eu sequer tinha almoçado. Fome? (...) Essa longa introdução foi somente para dar a seguinte magnitude: o virtual é sem dúvida real. (...)

Gostaria agora de destacar (...) [alguns] tipos de contato que travei a fim de exemplificar o que me pareceu acontecer na Rede.

Pit era um canadense que em cinco minutos disse que me amava. Estava apaixonado. Mas deixou bem claro que era amor virtual (seja lá o que isso for). O curioso é que depois de muitas palavras, ele não quis de modo algum me dar seu e-mail. Acho que ele não sabia mandar pmsg⁴⁰ e não queria lançar seu endereço para todos.

Lithium foi interessante. Ele estuda informática na PUC e no meu segundo e terceiro dias de IRC sentou do meu lado [no terminal]. Mas só percebeu quando já estava em outro lugar. Ele sabe quem sou, mas eu não me lembro do seu rosto.

Ciclón me mandou uma pmsg logo de supetão. Eu não entendi. Depois percebemos que havia uma outra Jo que era a namorada virtual dele e que foi confundida comigo.

Bird é um caso à parte. Bird é francês, estuda em Paris e tem vinte e três anos. No primeiro dia que o encontrei, disse-me que estudava Literatura (conversamos em inglês). Queria muito saber como eu era fisicamente e lançou cantadas um pouco mais ousadas. Mandou-me um e-mail também. Parecia um adolescente, bem diferente da minha imagem de um francês que estuda Literatura. Hoje descobri que na verdade ele estuda Engenharia... (...)

Com esses relatos, procurei mostrar como no IRC existe qualquer tipo de coincidência, e uma grande diversidade de intenções de aproximações. Não posso deixar de dizer que é muito curioso encontrar pessoas de dias anteriores ou que saíram e depois voltaram ao canal. As saudações (e as saudades) dão a impressão de que conheço aquelas pessoas há muito mais tempo! É interessante também notar que não sei se eu gostaria de conhecer essas pessoas fora da virtualidade. A rede dá um poder de contato e um poder de palavras que o ‘olho no olho’ não dá. Você pode tudo! (...) Hoje me assustei com as minhas sete horas e com a minha ânsia de voltar amanhã (e com a preocupação de ficar um mês de férias fora da rede). E eu não sou tímida e só estou a três dias no IRC.” (Nicolaci-da-Costa, 1996, anexo 1)

Começo este capítulo, último de minha tese, de forma pouco ortodoxa. A citação acima é o depoimento escrito por uma aluna de Nicolaci-da-Costa e citado no projeto da autora enviado ao CNPq em fevereiro de 1996. A aluna era eu e o projeto era o primeiro de Nicolaci-da-Costa sobre os impactos subjetivos

⁴⁰ “pmsg” é uma abreviação para *private message* (mensagem privada). Este era um recurso do IRC em que as pessoas podiam mandar mensagem umas para as outras de forma privada, sem que os outros frequentadores do canal (sala de bate-papo) pudessem ler ou interferir.

da Internet, que tinha acabado de se tornar comercial no Brasil. Em outras palavras, ali estava o começo de tudo. Se retorno a este início agora é porque, certamente, ali estava também o começo desta tese.

Ao encontrar o projeto, largado em uma gaveta do velho arquivo, recuperei uma série de impressões esquecidas. Meu depoimento hoje é tão antigo e tão distante que dá até mesmo a sensação de que poderia ter sido escrito por outra pessoa.

O ano era 1996 e aquele era meu primeiro contato com um programa que permitia interação em tempo real, o *IRC*. Naquela época, para se utilizar esse tipo de programa ou qualquer outro na Internet era preciso aprender uma série de comandos que eram digitados em um terminal *UNIX* (ou seja, em uma tela preta). Em 2000, quando realizei minha pesquisa, o mesmo programa ainda existia, mas com recursos gráficos muito mais avançados e sem haver a necessidade de decorar comandos específicos. Como se diz na terminologia da informática, o programa passara a ter uma “interface amigável”.

Embora tenha me deparado com esse depoimento após um longo período de tempo, creio que ele não é datado. A partir da minha primeira – e impactante – experiência com o *IRC*, vejo que muitas das minhas impressões são semelhantes a impressões de alguns sujeitos de minha pesquisa. Também neste depoimento descrevo sensações análogas a de outras pessoas que começavam a usar a Rede.

Uma delas é aquela que depois foi chamada, a princípio de brincadeira, de “netvício”, como revela Nicolaci-da-Costa (1998). O “netvício” posteriormente foi levado a sério, sobretudo por psiquiatras e psicólogos americanos, que inclusive tentaram incluí-lo, ainda sem sucesso, no DSM (a esse respeito, ver Young, 1998 e Greenfield, 1999). No meu caso e, provavelmente, no caso da maioria dos usuários que se referiam a esse “vício”, usávamos a comparação para tentar mostrar o quanto a Internet era estimulante, prazerosa e, especialmente, o quanto era possível ficar horas diante da tela do computador sem ver o tempo passar. O “netvício” fez parte do impacto que foi a entrada Internet na vida de muitas pessoas.

Além das minhas próprias impressões, não poderia deixar de citar as de Nicolaci-da-Costa (1998), descritas em **Na Malha da Rede**:

“Quanto mais velhos ficamos, mais difícil se torna ter uma primeira vez impactante. Já fizemos nossa primeira viagem, já demos nosso primeiro beijo, já experimentamos os altos e os baixos da nossa primeira paixão, (...) já festejamos as nossas primeiras vitórias e choramos os nossos primeiros fracassos, já ganhamos e já perdemos... A isso comumente damos o nome de experiência de vida.

Por esse critério posso afirmar que sou uma pessoa experiente. Por isso mesmo, há algum tempo achava que seria improvável ter alguma primeira vez impactante e, muito menos ainda, desconcertante, fascinante, intrigante e, acima de tudo, transformadora de uma forma de ver e sentir o mundo – e de me ver e de me sentir dentro dele – altamente consolidada pelos anos de vida. (...) era assim que me sentia até que uma jovem guia me mostrou como cruzar o umbral de um novo mundo a partir da tela de computador.

A tela era negra – a de um terminal de Rede operando no sistema UNIX – e contrastava com a bela tarde ensolarada que havia deixado do lado de fora. A princípio, somente minha curiosidade e o rosto iluminado da minha jovem instrutora me forneciam a energia necessária para estar ali, numa sala repleta de telas como aquela à minha frente e igualmente repleta de jovens excitados e iluminados que delas faziam uso que eu desconhecia.” (Nicolaci-da-Costa, 1998, pp. 1-2)

O relato de Nicolaci-da-Costa, apesar de ser diferente do meu, é igualmente intenso. Além de revelar que a Rede foi capaz de modificar sua forma de ver e de sentir o mundo, Nicolaci-da-Costa também observa os jovens. Fala da energia daqueles que, como eu, passaram alguma época de suas vidas em salas repletas de computadores, ávidos por absorver aquelas novas experiências.

Agora, passados alguns anos da entrada da Internet no Brasil, ela talvez não seja tão impactante e não traga experiências tão novas. Ela continua, no entanto, sendo um espaço diferente do mundo *offline* e, assim, traz para seus usuários experiências que eles não teriam fora da Internet.

Essas experiências podem ser muito variadas, pois mudam não só de pessoa para pessoa, mais também dos programas utilizados, da finalidade do uso, etc. Aqui, quero destacar dois tipos de experiência que a Internet, notadamente os programas interativos permitem: a experiência da multiplicidade e o brincar criativo.

Sobre o brincar criativo, vimos que, no capítulo 4 (“O brincar e a realidade’ (virtual)”), busquei inspiração nos conceitos de brincar e de espaço potencial de Winnicott. A partir desses conceitos, tentei mostrar que o ambiente da Internet, notadamente os ambientes interativos da Internet, podem servir de espaço potencial para alguns sujeitos que, assim, têm a experiência do brincar criativo na Rede.

Já sobre a experiência da multiplicidade, como vimos no capítulo 3, parece que o uso dos de programas interativos na Rede pode dar aos sujeitos uma sensação de multiplicidade. Ainda que os sujeitos não necessariamente criem personagens na Internet, o fato de estarem no ambiente virtual já possibilita que eles se sintam de forma diferente *online* e *offline*.

A multiplicidade talvez seja uma experiência difícil de ser obtida fora da Rede. Isso não significa que alguma multiplicidade não apareça fora do ambiente da Internet. Com isso quero dizer que é possível que algumas pessoas tenham experiências de multiplicidade no mundo *offline*, mas a Rede torna esse tipo de experiência mais explícita. Ou seja, talvez fora da Internet experiência de multiplicidade que é manifestada com intensidade *online*.

Essa parece ser também a impressão de Vianna (2003), antropólogo brasileiro. Nos primórdios da Internet no Brasil, Vianna realizou entrevistas com um casal que se conheceu através da Rede. O resultado dessas entrevistas foi publicado em um artigo, relançado em 2003.

O casal entrevistado foi Flávia e Wanderley (ou Black Storm, como ele é referido ao longo do texto). Black Storm, que, assim como muitos de meus entrevistados, utiliza vários *nicks* na Internet, diz que tem uma “personalidade mutante”. De certa forma, essa “personalidade mutante” de Black Storm é parecida com o que estou chamando de experiência de multiplicidade. Isso porque, para Vianna, o “mutante” significa a grande circulação de Black Storm em contextos muito diferentes, não só na Internet, mas também no mundo *offline*. Black Storm faz parte de grupos extremamente heterogêneos: pratica *skinboard*, frequenta tanto boates bem-comportadas da Zona Sul do Rio de Janeiro quanto bailes *funks* em favelas, namora moças de faixas etárias diversas da sua. Essa prática, que Vianna diz ser comum entre adolescentes da idade de Storm, é, segundo ele, “um exercício de aspectos mutantes de personalidades contemporâneas” (Vianna, 2003, p. 255). Ainda segundo o autor, o mundo virtual é o “local mais propício” para o exercício desses aspectos. Sobre isso ele diz que:

“O ciberespaço apenas deixa mais claras algumas tendências, já bastante estudadas, que caracterizam o ‘espaço’ (não ciber) social de nossas sociedades de extrema complexidade. Talvez o que o ciberespaço acrescenta, além de mais ‘mundos’, ao mundo da RL [*real life*, i.e., vida real], seja um ‘território’ de testes, um ‘laboratório social’, onde essas tendências podem atingir seus extremos.” (Vianna, 2003, p. 269).

Ou seja: apesar de não utilizar as mesmas palavras, acredito que Vianna e eu observamos aspectos semelhantes do sujeito contemporâneo. Enquanto falo de experiência de multiplicidade, Vianna fala da “coexistência”, no sujeito atual, de “segmentos de personalidades divergentes ou discrepantes” (Vianna, 2003, p. 270). Tanto Vianna quanto eu acreditamos que a experiência da multiplicidade ou as “mutações” da personalidade” aparecem no mundo *offline*. Mas, certamente, de forma mais discreta do que na Internet. Mesmo Vianna

acrescentando o “apenas” na frase em que diz que a Rede deixa mais claras algumas tendências, ao final do trecho citado admite que essas tendências podem atingir seus extremos na Internet.

Nesse sentido, a Internet pode ser comparada a uma espécie de *playground* em que os sujeitos podem experimentar uma multiplicidade. Talvez essa multiplicidade possa ser expressa na Rede na medida em que esta serve como o espaço neutro para o sujeito, ou seja, na medida em que a Internet funciona como um espaço potencial, um espaço para o brincar. Voltarei ao tema adiante.

Tanto experiência do brincar criativo como a experiência da multiplicidade são, a meu ver, razões mais do que suficientes para os usuários passarem horas a fio na Rede. O brincar, como dizia Winnicott, “essencialmente satisfaz”. A experiência do brincar criativo traz para o sujeito a sensação de que algo extremamente novo é criado por ele, semelhante a uma sensação de onipotência. Se alguns ambientes da Rede podem servir de espaço potencial, não me admira que os sujeitos que têm essa experiência fiquem ávidos por repeti-la.

Como afirmei acima, no entanto, a Internet permite diversos tipos de experiência, a depender do uso que se faz dela. A experiência da multiplicidade e do brincar seriam difíceis de acontecer na Rede se ela se resumisse a *sites* de compra, por exemplo. Ou seja, a experiência da multiplicidade e o brincar acontecem em ambientes específicos da Internet: os programas e *sites* interativos. No caso de minha pesquisa, esses programas foram os *chats*, o começo de tudo. Vejamos então o que ocorre nos *chats*.

5.1. Tudo começa nos *chats*

A expressão “realidade virtual” foi inventada, na década de 1980, por Jaron Lanier para designar os ambientes de simulação construídos a partir de tecnologias digitais. Para ser mais clara, o termo realidade virtual foi pensado para aqueles ambientes em que, através de aparatos como luva e capacete, o indivíduo sente-se dentro de um ambiente digital. Um exemplo deste tipo de ambiente são simuladores de vôo em que a pessoa sente-se, de fato, em uma aeronave.

Tempos depois da expressão realidade virtual ter sido inventada para denominar ambientes como simuladores de vôo, ela passou a designar também a Internet.

Acredito que essa derivação de significado não ocorreu por acaso. Nossa realidade, que após o advento da Internet ganhou o pleonástico adjetivo “real”, é extremamente complexa e heterogênea. É razoável pensar que a realidade gerada pela Internet passou a ser chamada de “realidade virtual” de forma a contrastá-la com a “realidade real”. Assim, em outra comparação, podemos dizer que a Internet também é complexa e heterogênea. Através da Internet é possível estudar, pesquisar, comprar, jogar, informar-se, ouvir música, divulgar fotos e vídeos, etc. Pode-se também entrar em contato com outras pessoas, em tempo real (como é o caso das salas de bate-papo, do antigo IRC e do atual MSN) ou não (como é o caso dos *emails*, listas de discussão e *blogs*⁴¹).

Neste trabalho, o tempo todo em que me referi à Internet, explicitamente ou não, estava falando dos *sites* ou programas que permitem interação em tempo real. Lembremos que um dos critérios de recrutamento de meus sujeitos era que eles utilizassem algum programa ou freqüentassem algum *site* que permitisse esse tipo de interação. Isso não foi por acaso. Meus entrevistados dedicavam a maior parte do tempo que passavam na Internet ao uso de programas interativos. Certamente eu jamais teria achado que sete horas sentada ao computador eram insuficientes se não estivesse interagindo com outras pessoas. Para os autores que se preocupam com o “vício” na Internet (como Young, 1998 e Greenfield, 1999), os relacionamentos virtuais encabeçam a lista de comportamentos “aditivos” na Rede. Ou seja, é nos programas interativos que as pessoas se fascinam (ou se “viciam”) pela Internet. Chegada a essa conclusão, é preciso agora saber o que acontece nesses programas / *sites*. Começarei a tentar responder essa pergunta através da possibilidade da construção de personagens que os programas e *sites* interativos inauguram. Para que fique evidenciada a novidade que a Internet traz nesse sentido (já que a criação / incorporação de personagens não é algo novo), remeter-me-ei a um conto de Oscar Wilde. Minha idéia é a de comparar o contexto de Wilde, a saber, o final do século XIX, e o contexto da Internet no que diz respeito às possibilidades de incorporação de personagens.

⁴¹ *Blog* é uma página na Internet em que há um espaço para o dono desta página escrever e um espaço para os visitantes comentarem. O que o dono do *blog* escreve é variado. Há *blogs* que assemelham os diários pessoais, há *blogs* sobre assuntos do cotidiano, como política, cinema, viagens, há também *blogs* literários, etc. Prange (2003) e Luccio (2005) têm interessantes pesquisas sobre o vasto universo dos *blogs*.

5.1.1. “Somos todos um *nick*”: anonimato e identidade nos *chats*

Até o fim do século XIX, um indivíduo que quisesse se passar por outra pessoa não teria muitas dificuldades. Era um mundo ainda sem números de identidade, fotos, impressão digital ou qualquer forma oficial de identificação. Os poucos registros oficiais que existiam consistiam de nome, data e local de nascimento, dados que não eram difíceis de serem obtidos. Como diz Corbin (1991):

“Ainda por volta de 1880, o indivíduo astucioso pode mudar de pele ao seu bel-prazer; para providenciar um novo estado civil, basta-lhe conhecer a data e o local do nascimento do camarada cuja identidade ele decidiu usurpar; o confronto, bastante improvável, com uma testemunha, na pior das hipóteses levará apenas a abortar o subterfúgio; mesmo o reconhecimento, baseado apenas na memória visual, poderá ser facilmente contestado. (Corbin, 1991, p. 430)

Essa facilidade de alguém se passar por outra pessoa foi bastante abordada na literatura da época. Corbin cita os exemplos de Edmond Dantes, personagem de **O Conde de Montecristo**, de Alexandre Dumas e Jean Valjean, personagem de **Os Miseráveis**, de Victor Hugo. Nas duas obras de ficção, os seus protagonistas, após passarem tempos na prisão, saem de lá e assumem identidades diferentes que lhes permitem mudar seus destinos.

Oscar Wilde (1990) faz algo análogo. Na peça **The Importance of Being Earnest**, de 1895, com o humor que lhe é característico, Wilde conta a história de Jack e seu duplo Earnest. Vale a pena descrever rapidamente a peça.

Jack é um indivíduo que passa parte de sua vida em sua casa no campo e parte em sua casa da cidade. Ele tem o cuidado de não divulgar seu endereço ou levar seus amigos da cidade para sua casa no campo e vice-versa. Essa preocupação faz sentido, já que, na cidade, Jack se apresenta como Earnest e, no campo, ele se apresenta como Jack. No campo, Jack é tutor de Cecily, a jovem neta de seu pai adotivo, já falecido. Segundo seu raciocínio, um tutor deve adotar um severo tom moral, o que Jack considera raramente bom para a saúde ou para a felicidade de alguém. Assim, para poder se despir da severidade de ser tutor de Cecily, ele inventa um irmão, Earnest, que mora na cidade e que desfruta os prazeres da vida. Sempre que quer ir à cidade, Jack inventa que precisa visitar seu suposto irmão mais novo, que sempre estaria metido em confusões.

Jack vive muito bem sua vida dupla até que, por um descuido, vê-se forçado a contar a seu amigo Algernon a verdade. Jack é apaixonado por

Gwendolen, prima de Algernon e revela a este seu segredo para provar que seus sentimentos pela jovem são verdadeiros. Após ouvir a confissão de Jack, Algernon fica curioso a respeito da vida que o amigo leva no campo e decide segui-lo até lá. Quando chega à casa de campo, Algernon se apresenta para Cecily como Earnest. O problema é que Cecily, de tanto ouvir Jack contar as supostas histórias de Earnest, apaixonou-se por ele à distância. Como, obviamente, nunca o tinha visto, ao ver Algernon, de fato acredita que ele é seu amado Earnest. Assim, Wilde envolve-nos mais uma vez em uma de suas comédias de erros, já que, neste caso, há duas jovens – Gwendolen e Cecily – apaixonadas por dois Earnests – Jack e Algernon – que, na verdade, não existem. No final, como também é típico nessas peças de Wilde, tudo se acerta e os casais apaixonados ficam juntos.

Passemos agora ao que nos interessa. Na peça descrita acima, Wilde retrata uma situação que talvez fosse rara, mas, certamente era passível de ocorrer na sociedade em que vivia. Isso porque, em primeiro lugar, como ressaltava Corbin, os recursos oficiais de identificação das pessoas eram precários. Soma-se a isso o fato de que o acesso da cidade para o campo não era tão rápido, já que os automóveis ainda eram escassos e pouco velozes e o trem chegava até a cidade mais próxima, o que não necessariamente significava estar perto da residência de campo. Assim, como Jack fez ficticiamente, outros poderiam manter duas vidas distintas e indevassáveis, sem que uma penetrasse na outra.

Se o contexto de Wilde, Hugo e Dumas permitiu-lhes imaginar situações de troca de identidade factíveis no cotidiano em que viviam, hoje não imagináramos alguém agindo como Jack. Isso porque, apesar de o final do século XIX também ter sido de grandes transformações, o mundo naquela época era bem diferente.

Se formos analisar a vida dupla de Jack, notamos que ela era condizente com a época moderna que surgia naquele momento. Para Jack ser um na cidade e outro no campo, era necessária uma série de coisas estáveis em sua vida. Uma delas eram dois contextos, um no campo e outro na cidade. Esses contextos possuíam características que permitiam a Jack ter algumas certezas e, portanto, alguma previsibilidade. O mundo em que Jack vivia permitia-lhe, por exemplo, saber que o cotidiano no campo era tão separado do cotidiano na cidade que dificilmente um contexto penetraria no outro. Se as pessoas transitassem facilmente e constantemente de um lugar para outro, como é comum nos dias de hoje, seria impossível manter a farsa.

Além dos contextos, Jack provavelmente tinha um planejamento e um controle de sua vida muito maiores do que é possível se ter nos dias de hoje. Jack poderia planejar suas temporadas no campo e na cidade provavelmente sem muita dificuldade. Apesar de não sabermos no quê Jack trabalhava, era certo que ele não seria mandado para a cidade vizinha sem aviso prévio, o que acontece muitas vezes com trabalhadores de nosso tempo.

Além disso, Jack também teve que construir todo um referencial para Earnest. Como vimos acima, pela precariedade dos meios de identificação da época, era possível um indivíduo passar-se por outro ou forjar uma identidade com relativa facilidade. Uma vez passando-se por outro, todavia, também era requerido que a farsa fosse mantida o tempo todo naquele contexto. Earnest precisava ter uma casa, amigos, lugares em que ia com frequência, enfim, precisava criar raízes naquele lugar. Para que Earnest pudesse ter alguma credibilidade, era necessário criar um aparato de referenciais estáveis. Dessa forma, Jack poderia até ser Earnest na cidade e Jack no campo, mas jamais poderia ser Jack e Earnest ao mesmo tempo e no mesmo contexto. Uma vez criado o personagem, portanto, Jack precisa de fato encarná-lo, já que não é só o personagem que se cria, mas toda a vida em torno dele. Apesar, portanto, de Earnest ser um personagem, para que ele servisse aos propósitos de Jack, era preciso conferir a ele uma identidade, o que significa que ele não poderia ser anônimo. Essa é uma grande diferença, que explorarei mais tarde, entre as possibilidades de criação de um personagem para si na época de Wilde e nos dias de hoje. Saindo do século XIX, voltemos agora para o século XXI.

Como vimos nos capítulos anteriores, principalmente através de minha pesquisa, a Internet inaugurou uma nova forma de estabelecer contatos interpessoais. Através de *sites* ou programas de bate-papo, os entrevistados interagem com outras pessoas, fazendo amigos e, até mesmo, estabelecendo relações amorosas, que podem ou não permanecer virtuais. Esses contatos iniciados pela Internet têm uma peculiaridade: eles começam sem que a pessoa que está do outro lado da tela tenha referência alguma do seu interlocutor. O amigo virtual é identificado apenas por seu *nick*, que nada mais é do que um apelido inventado.

Vianna (2003), que, como relatei acima, analisa os depoimentos a ele fornecidos por um casal que se conheceu na Rede, dá uma boa descrição dos *nicks*. Ele diz que:

“Antes de entrar em qualquer *chat*, cada usuário precisa escolher um apelido [*nick*] pelo qual vai ser conhecido naquele ‘mundo’. Nada impede que o apelido seja

igual ao nome real. Mas a maioria prefere codinomes retirados de universos culturais das mais diversas procedências.” (Vianna, 2003, p. 251)

Se lembrarmos um pouco da pesquisa apresentada no capítulo 2, veremos claramente o que Vianna diz sobre os *nicks*, isto é, que estes podem ser qualquer coisa, inclusive o próprio nome *offline* do sujeito. O *nick* Quinhodantas, por exemplo, era uma junção do apelido e do sobrenome reais de meu entrevistado, que se chamava Marcos Dantas – lembro novamente que alterei todos os nomes e *nicks* para que meus entrevistados não pudessem ser identificados *online* ou *offline*. Bruno, Marcosandr , H.matos e Guiga tamb m utilizavam, *online*, seus nomes ou apelidos reais. Havia tamb m *nicks* que remetiam a nomes reais, mas que n o eram os nomes dos entrevistados, como aconteceu com Margot (que se chama Dulce). Havia tamb m *nicks* que n o permitiam sequer sabermos se se tratava supostamente de um homem ou de uma mulher, como   o caso de Gut e D . Havia ainda os claramente inspirados em personagens, como era o caso de Morpheus e Sr. Mist rio.

O interessante   que, para se criar um *nick*, nenhum dado adicional   requerido do sujeito. Ainda que haja atualmente programas que requerem um nome completo, por exemplo, a n o ser que se trate de um programa ou *site* pago, a veracidade desses dados n o importa, j  que n o h  nenhum tipo de checagem a esse respeito. Os usu rios, portanto, quando entram, j  sabem o que esperar: um nome fantasia. A pr pria denomina  o de *nick*, ou apelido, sugere ao usu rio que ele est  entrando em um mundo diferente do mundo *offline*, no qual s o requeridos nomes completos, CPFs, endere os, enfim, uma s rie de comprova  es e formalidades. O *nick*, ao dispensar qualquer tipo de formalidade, d  a justa medida do l dico. Como uma esp cie de ponto de passagem, a partir do momento em que se escolhe um *nick*, adentra-se um universo em que a brincadeira est  impl cita.

Essa no   o do *nick* como uma passagem para um mundo l dico pareceu estar bem clara para muitos de meus entrevistados. Muitos deles, se n o utilizavam v rios *nicks*, j  o tinham feito em algum momento na Rede. A grande maioria, no entanto, usava pelo menos dois *nicks*. O interessante   que um desses *nicks* geralmente remetia a algum apelido de inf ncia. Quando entrevistei H.matos, por exemplo, ele me disse que utilizava este *nick* para fins de trabalho, mas que, desde que tinha entrado na Rede, seu outro *nick* era Bogus, seu apelido de inf ncia.

Se os *nicks* parecem ser a porta de entrada para um mundo l dico, n o podemos perder de vista que essa brincadeira pode ser s ria, no sentido de que

ela pode promover mudanças subjetivas. Apesar de não conhecer a fundo a história, acho curiosos casos como o de Black Storm, entrevistado de Vianna. Vianna conta que “o apelido [*nick*] Black Storm se tornou tão forte que passou a contaminar o mundo *offline* (...). Tanto que hoje até sua mãe, como pude observar, prefere chamá-lo de Storm.” (Vianna, 2003, p 252).

Além do instigante fato de sua própria mãe chamá-lo por seu *nick* (o que nos dá a dimensão do quanto sua vida *online* estava presente na sua vida como um todo), a namorada de Storm, que o conheceu pela Internet, acreditava que ele era “muito mais ele” quando estava *online* do que quando estava *offline*.

Esse caso relatado por Vianna me parece interessante porque mostra como a possibilidade de construir personagens na Internet pode permitir ao sujeito se manifestar de forma diferente do que na vida *online* e, a partir daí, talvez transformar aspectos de sua vida.

Voltando a Storm, Vianna diz que este é “seu principal nome *online*”. Com isso dá a entender que Storm utiliza outros *nicks*, cria outros personagens, como muitos fazem na Rede. Como ressaltai acima, o mesmo acontece com a maioria dos meus entrevistados, que me contaram ter muitos *nicks online*. No caso de Sr. Mistério, por exemplo, ele inclusive diz que a Rede é “como um laboratório de comportamentos”, termo muito parecido com o “laboratório social” do qual Vianna falava no trecho que destaquei mais acima. Como vimos, Sr. Mistério incorpora vários personagens na Internet e, através desse jogo, diz que aprende com os personagens. Ele se comporta de forma diferente *online* e acaba incorporando esses comportamentos no mundo *offline*. Ele diz que seu “eu virtual” tende a se igualar ao seu “eu real”. A brincadeira de Sr. Mistério, portanto, dá a ele a noção – que nem sempre é assim tão clara – de que esse brincar na Internet altera algo íntimo seu.

A possibilidade de construir vários personagens, como vimos no capítulo 3, pode ter relação com a experiência de multiplicidade que alguns sujeitos têm na Rede. A incorporação de vários personagens na Internet parece, dessa forma, possibilitar uma experiência de multiplicidade que pode ser mais difícil de ocorrer *offline*. Ter vários *nicks* na Rede não é, entretanto, necessariamente a única experiência que um *chat* permite. Como vimos, alguns de meus entrevistados tinham somente um *nick* e utilizavam-no de forma bastante estável na Rede: toda vez que entravam em uma sala de bate-papo, entravam com este *nick*, através do qual eram reconhecidos pelos amigos. Se já destacamos então a multiplicidade de personagens que os *nicks* permitem que o sujeito encarne, é

hora de ressaltarmos outros dois aspectos: o do anonimato inicial e o da construção de uma identidade virtual. Começemos pelo anonimato inicial.

Quando um usuário escolhe um *nick* e entra em um ambiente como um *chat*, geralmente o único recurso disponível é o teclado, ou seja, tudo é texto. Em minha pesquisa, embora em alguns *chats* fosse permitido o uso de imagens, os entrevistados preferiam não utilizar esse recurso, mantendo a conversação exclusivamente via texto.

A preferência dos meus entrevistados (e de inúmeros outros usuários) pelo texto e não por imagens acontece por um motivo simples. Conhecendo pessoas pela Internet, meus entrevistados não mostravam corpos, rostos ou vozes. Como alguns disseram nas entrevistas, o anonimato fazia com que pudessem ser mais soltos, sem se sentirem julgados o tempo todo. Dessa forma, o anonimato permitia que esses sujeitos tivessem atitudes que na vida fora da Internet não se sentiam à vontade para ter. A esse respeito, Gut, uma entrevistada, me escreveu a seguinte frase: “Quando você [você] vê alguém, imediatamente vc julga sua aparência, seu modo de vestir, de falar... e imediatamente vc coloca essa pessoa de lado ou não. Na internet, todos somos um *nick*.” A frase de Gut dá a exata noção dessa falta de referências que o *nick* traz. Não são rostos, não são corpos, não são vozes, são simplesmente *nicks*.

Em nosso mundo em transformação, o anonimato na Internet dá aos sujeitos uma liberdade enorme e, além disso, lhes oferece a segurança de que dificilmente serão “desmascarados”, a não ser que assim o desejem (e geralmente acabam desejando). É claro que essa possibilidade do anonimato também gera insegurança. Dentre meus entrevistados, alguns – a minoria – de fato disseram não acreditar nas relações travadas pela Internet justamente pela facilidade de se inventar o que quiser, ou seja, porque lá todos são anônimos. A maioria de meus entrevistados, todavia, encarava com tranquilidade o anonimato, já que, como vimos, este possibilitava-lhes sentirem-se livres dos julgamentos alheios. De posse dessa liberdade, e com a garantia de que não teriam suas vidas devassadas, alguns deles puderam utilizar *nicks* de uma forma mais estável, construindo assim uma identidade virtual. Vejamos.

Voltando à comparação com a peça de Wilde, diferentemente de Earnest, os personagens criados na Rede e representados pelo *nick* são, inicialmente, completamente anônimos, já que não há como obter nenhuma informação além daquela que o usuário fornece. Um *nick* e a palavra do usuário são tudo o que se tem em um *chat*. Isso significa que, tecnologicamente, é possível que os usuários de *chat* utilizem vários *nicks* ao mesmo tempo – algo impensável no

contexto de Jack. Como já mencionei, a maioria de meus entrevistados de fato utilizavam ou já tinham utilizado vários *nicks* ao longo do tempo nos *sites* e programas interativos. Apesar disso, eles surpreendentemente tinham uma coisa em comum com Jack: eles também de certa forma criavam seu Earnest.

O que quero dizer com isso é que, apesar de ser tecnologicamente possível ter uma profusão de *nicks* na Internet, o fato é que meus entrevistados sempre escolhiam um *nick* para ser o principal, construindo assim uma identidade virtual. Isso porque, muitas vezes, esse *nick* era visto pelo sujeito como sendo uma extensão de si, como “ele mesmo”. H.matos, por exemplo, me contou que, na verdade, ele deveria estar usando o *nick* Bogus, que remete ao seu apelido de infância, pois era com Bogus que eu supostamente estava falando. Ele dizia que sua “identidade verdadeira” era Bogus e que H.matos (que remetia ao seu nome, Heitor Matos) era “uma ‘máscara’ usada para entrevistar pessoas importantes (principalmente) pessoalmente”.

O *nick* Bogus, assim como outros *nicks* principais de meus entrevistados, possuía uma estabilidade parecida com a que Jack conferia a Earnest. Nestes casos, assim como acontecia com Earnest, através dos *nicks* meus entrevistados construíram uma série de referenciais (alguns virtuais, mas ainda assim referenciais). Esses referenciais virtuais consistiam em entrar sempre nos mesmos *chats*, mais ou menos nos mesmos horários e encontrar as mesmas pessoas. Além disso, eles mantinham uma estabilidade no que diz respeito aos dados pessoais que revelavam, ao discurso, às características que mostravam através do *nick* e ao também modo de se portarem e se relacionarem quando utilizavam aquele *nick*. Não é por acaso que, como disse no depoimento que abre esse capítulo, as pessoas quando voltam aos *chats* com o mesmo *nick* após ter passado muito tempo por lá, são recebidas como velhos amigos.

Nota-se, todavia que, na medida em que esses referenciais passavam a existir, a possibilidade de manter-se anônimo ia acabando. E era exatamente isso que meus entrevistados queriam. Como me disse Gut, “se eu fosse anônima sempre, ninguém ia me reconhecer quando conversava!”. Do anonimato inicial, portanto, os entrevistados passavam a construir uma identidade virtual. Essa passagem do *nick* anônimo para um *nick* com identidade aparece claramente nos relatos de alguns de meus entrevistados.

Margot, por exemplo, dizia que a Rede dava a ela a chance de ser mais divertida e criativa. Fora da Rede, sua profissão exigia-lhe uma postura de seriedade. Já na Internet, por ninguém saber seu nome ou conhecer seu rosto – a não ser que ela própria revelasse –, podia ser mais solta e descompromissada.

Foi sendo mais solta e descompromissada que ela de fato incorporou Margot, que tinha tantos amigos virtuais que causava ciúmes nas amigas (do mundo *offline*) que não freqüentavam os *chats*.

Já Quinhodantas dizia que o anonimato da Rede fazia com que ele não se sentisse olhado e o olhar das pessoas tolhia-lhe bastante. Sobre a proteção da tela, ele se permitia “ser mais ele mesmo”. Assim, ele se tornou Quinhodantas, uma identidade virtual que o deixava tão à vontade que ele chegou a fazer o caminho geralmente inverso da maior parte dos usuários de *chat*: ele convidou, na vida real, uma moça para conversarem pela Internet. O final da história resultou em namoro, *on* e *offline*.

Guiga também está entre aqueles cujo *nick* deixou de ser anônimo na Rede e passou a ter uma identidade virtual. Como ele era filho de militar e mudava de um local para outro com freqüência, passou a fazer amigos pela Internet. O mundo virtual dos *chats* passou a ser, para ele, um importante referencial, já que, por se mudar muito de cidade, era o único “ponto de encontro” possível com seus amigos.

A identidade virtual que muitos de meus entrevistados passaram a ter na Internet, como vimos ao longo deste trabalho, tem diferenças em relação a algo que poderíamos chamar de sua identidade *offline*. Isso porque, como vimos, na Rede muitos se sentiam e agiam de forma um pouco – ou muito – diferente do que costumavam fazer quando estavam *offline*. Essa identidade virtual, no entanto, parece ter possibilitado para alguns entrevistados experiências muito enriquecedoras do ponto de vista subjetivo.

Alguns de meus entrevistados, através da utilização de vários *nicks*, puderam ter uma experiência de multiplicidade que dificilmente teriam em outro contexto. Da mesma forma, os *nicks*, ao permitirem um acesso inicialmente anônimo ao mundo virtual, fez com eles se sentissem mais livres das pressões sociais e, assim, pudessem descobrir características suas que não apareciam no mundo *offline*.

Após um período de anonimato, os entrevistados tendiam a escolher um *nick* que usavam de forma mais estável, independente de manterem outros *nicks*. A partir daí foi possível para alguns a constituição de uma identidade virtual, contando com referenciais importantes como amigos, mesmo que esses amigos só fossem encontrados *online*. Assim, através de algo que poderia ser jocosamente chamado de “brincadeira de criança”, eles de fato podem ter tido a experiência de um brincar criativo. Ou seja, a partir dos *nicks*, alguns sujeitos puderam encontrar na Internet um ambiente neutro, em que tiveram experiências

transformadoras do ponto de vista subjetivo. Isso porque, como vimos também ao longo deste trabalho, as experiências que meus entrevistados tinham na Rede eram únicas. Neste sentido, a identidade virtual que eles criavam não era equivalente ao modo como eles viviam e se apresentavam fora da Rede. Assim como Jack de Wilde, meus entrevistados construíram seus Earnests e, talvez, experimentaram uma forma mais leve de viver. Enfim, eles puderam brincar de ser.