

## O contexto da identidade e identificação no universo metaverso<sup>1</sup>

Evandro Paulo Bolsoni<sup>2</sup>

Carla Cardoso<sup>3</sup>

Carlos Henrique Medeiros de Souza<sup>4</sup>

Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro - UENF

### Resumo

Este trabalho propõe desenvolvimento da pesquisa acerca da identidade e identificação no ciberespaço, mais precisamente no universo metaverso. Busca verificar se há um deslocamento do sujeito da lógica da identidade (indivíduo) à lógica da identificação (pessoa), diante da convivência no ciberespaço, no Resto-Vida (R-V) em confronto com o real físico e explicações sobre o homem atual, sua identidade e suas identificações frente ao novo modelo de sociedade baseado na internet, que estabelece um “novo lugar”, representativo, de significado, uma sociedade em rede.

### Palavras-chave

Identidade; identificação; Redes Sociais; *Second Life*; sociabilidade.

Diante das pesquisas nas Ciências Humanas em obtenção de um entendimento filosófico do homem, os estudiosos intensificam a preocupação de si, frente ao modernismo desenfreado, perguntam-se com o anseio de saber quem somos, de onde viemos.

A todo o momento, estamos a aprender, a ensinar, a trocar e a gerar algum tipo de informação. Estamos em uma era onde o conhecimento é gerado como produto de riqueza, recurso primário para os indivíduos e para a economia como um todo, ao passo que os tradicionais fatores de produção – terra, trabalho e capital estão a se tornar, cada vez mais, secundários.

A pesquisa proposta tem como objetivo, mesmo que limitado, buscar explicações sobre o homem atual, sua identidade e suas identificações frente ao novo modelo de sociedade

---

<sup>1</sup> Artigo científico baseado no início de pesquisa de mestrado, apresentado ao eixo temático “Redes Sociais, Identidade e Sociabilidade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber, em novembro de 2009.

<sup>2</sup> Mestrando em Cognição e Linguagem, Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF) - ebolsoni@uenf.br.

<sup>3</sup> Mestranda em Cognição e Linguagem, Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF) - carlacardos@gmail.com.

<sup>4</sup> Doutor em Comunicação (UFRJ), coordenador do mestrado em Cognição e Linguagem da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF) - chmsouza@uenf.br.

baseado na internet, que estabelece um “novo lugar” representativo, de significado, uma sociedade em rede.

Para a realização da pesquisa, busca-se o estudo da identidade e identificações diante de um mundo virtual, chamado de universo metaverso, com múltiplos lugares, avatares e objetos significativos, ambiente atualizado com intensidade no convívio colaborativo, baseado na rede mundial de computadores. A partir das pesquisas simbólicas destes avatares, pretende-se relacionar o contexto midiático com a nossa sociedade física.

Desejamos com esta pesquisa aprofundar o estudo das identidades e identificações do sujeito diante do paradigma, do social real “espaço físico” e o “Mundo Virtual”, como também relata Jean Baudrillard e Sherry Turkle, R-V “Resto-Vida”.

A questão que motiva a pesquisa é referenciada pela capacidade de o indivíduo como ator interagir com os outros, e como este mesmo ator deseja ser observado. Assim, quais são os efeitos ocasionados por esta interação social baseado no ciberespaço? Quais efeitos estes exercem sobre a identidade individual e coletiva? Tal investigação deseja analisar em que medida a utilização de Redes Sociais alteram o modo cibernético de relacionar-se, seja em modo *offline* ou *online* em ambientes de interação e universos metaversos.

Neste trabalho, consideramos como hipótese que o mundo virtual possibilita a criação de identificações e sua livre usabilidade sem a preocupação com a sociedade física. A identidade sempre foi muito difundida e discutida por muitos pensadores. Alguns relatam, inclusive, que a velha identidade que estabiliza o mundo social está em declínio. Por meio deste declínio surgem novas identidades que fragmentam o indivíduo moderno, tido como um sujeito unificado. Tal transformação vem modelando um novo sujeito, uma nova identidade pessoal.

O termo “conceito de identidade” é provocante, demasiadamente complexo, ainda não totalmente compreendido pela ciência social. Conceituar identidade não é um exercício fácil, Zygmunt Bauman (2005), vai além e relata que seja um “beco sem saída”:

Numa sociedade que tornou incertas e transitórias as identidades sociais, culturais e sexuais, qualquer tentativa de ‘solidificar’ o que se tornou líquido por meio de uma política de identidade levaria inevitavelmente o pensamento crítico a um beco sem saída. (BAUMAN, 2005, p. 12)

Zygmunt Bauman prepara, a todos, um alerta. Ao se discutir identidade, deve-se usá-la com sabedoria. O debate, sim, se faz necessário, pois busca-se sempre compreender o indivíduo, com um olhar voltado para antropologia e sociologia.

A identidade – sejamos mais claros sobre isso – é um ‘conceito altamente contestado’. Sempre que ouvir essa palavra, pode-se estar certo de que está havendo uma batalha. O campo de batalha é o lar natural da identidade (BAUMAN, 2005, p. 83).

Stuart Hall, em seu livro *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade* (1992), argumenta sobre o processo de mudança do indivíduo, mas também se não é a própria modernidade que está sendo transformada.

a afirmação de que naquilo que é descrito, algumas vezes, como nosso mundo pós-moderno, nós somos também “pós” relativamente a qualquer concepção essencialista ou fixa de identidade – algo que, desde o iluminismo, se supõe definir o próprio núcleo ou essência de nosso ser e fundamentar nossa existência como sujeitos humanos” (HALL, 2001, p.10).

O autor ainda traz três concepções da identidade do sujeito:

- Iluminismo;
- Sociológico;
- Pós-moderno.

Descrevemos a partir desta concepção um maior detalhamento de cada sujeito apresentado pelo autor.

O sujeito do iluminismo, baseado numa concepção de pessoa humana, centrada, unificada, dotados das capacidades de razão, de consciência e de ação, enfim, uma concepção individualista.

O sujeito sociológico, na concepção interativa da identidade e do ‘eu’, de valores em relação aos outras e outras pessoas importantes para ele, de pessoas importantes a ele, enfim, a identidade é formada na interação entre a sociedade e do eu, mas há ainda um núcleo, uma essência interior que é o “eu real”.

Já o sujeito pós-moderno é produzido por um processo que o torna de uma identidade não fixa, essencial ou permanente, transforma-se sim, em uma celebração móvel. De acordo com Hall (2001) este processo se dá quando projetamos a “nós próprios” nessas identidades culturais.

...internalizamos seus significados e valores, tornando-os “parte de nós”, contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. A identidade, então, costura (ou, para usar uma metáfora médica, “sutura”) o sujeito à estrutura... Argumenta-se, entretanto, que são essas coisas que agora estão “mudando”. O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades (HALL, 2001, p.12).

Podemos relatar que, conforme Stuart Hall, desta forma o sujeito pode assumir diferentes identidades em diferentes momentos, e até identidades contraditórias de tal modo que nossas identificações são deslocadas a diferentes direções. Para exemplificarmos a questão das identidades em seus elementos como contradição, singularidade seguimos então de um breve relato fictício de autoria própria, iniciamos com a descrição do sujeito, cargo, da empresa e sua relação de poder. “Um executivo de uma grande empresa multinacional, integrante da alta cúpula de gestão empresarial, negro, influente na empresa, e também no governo em toda sua esfera, e ainda conservador. Este mesmo sujeito é indicado para ocupar um alto cargo do governo, mas a indicação e aprovação dependem da eleição de um grupo de membros ligados ao governo e as empresas que podem definir o futuro do executivo”. (Autoria Própria).

Temos aqui, representado simbolicamente, uma ação que dependerá das identidades dos sujeitos. Aqueles “intitulados” conservadores apoiaram o executivo por questões de igualdade e direitos, já os negros apoiaram o executivo por questões de raça, com o qual estão relacionados às políticas liberais, é o que o autor Stuart Hall chama de o “jogo das identidades”.

Mas, “durante o processo de eleição o executivo é acusado de assédio sexual e prostituição”. (Autoria Própria)

O executivo teve apoio de alguns homens negros, apoiados pela questão da raça, outros, porém o acusaram levando em conta a questão sexual, uma divisão mais profunda ainda levaria para o lado do liberalismo ou do sexismo, dependendo qual de qual fator prevalecia, já os homens brancos estão divididos pela política que cada um acompanhava, mas também pelo sexismo e racismo. No campo feminino também houve uma divisão, dependendo da raça, as mulheres negras estavam divididas entre a sua identidade negra ou como mulher, já as mulheres brancas estavam preocupadas com a sua inclinação política, que prevaleciam pela raça, mas se opunham pelo sexismo.

Conforme Stuart Hall a questão aqui não é a eleição, mas sim a discussão sobre “o jogo de identidades”, que o autor ainda considera os seguintes elementos: as identidades eram contraditórias; nenhuma identidade singular; erosão da identidade mestra; identidade muda de acordo com a forma como o sujeito é interpelado ou representado.

Dentre várias conceituações, Houaiss (2002) coloca a identidade como “o conjunto de características e circunstâncias que distinguem uma pessoa ou uma coisa e graças, às quais é possível individualizá-la” (HOUAISS, 2001, p. 1565).

Para Maalouf (2002), quando se fala em noção de identidade, “cada pessoa, sem exceção alguma, é dotada de uma identidade compósita: bastaria colocar a si mesma algumas questões para revelar fraturas esquecidas, ramificações insuspeitas, e para se descobrir complexa, única, insubstituível”, (MAALOUF, 2002, p. 29).

Já para Michel Maffesoli (1998) destaca de que temos identificações e não uma multiplicidade de identidades, sendo identificações temporárias.

Os atributos são a essência da construção da identidade, assim, relatado por Manuel Castells (2002), atributos estes que se relacionam para um determinado indivíduo, a paráfrase descrita por Manuel Castells na obra Poder da Identidade revela possíveis identidades múltiplas, mesmo que esta não singularidade da identidade represente contradições no ato social que o indivíduo exerça.

Para Manuel Castells (2002) um mesmo indivíduo pode conter múltiplas identidades, já que o mesmo executa variados papéis com significados e ações. A identidade, neste contexto, trata-se de um processo de construção de significado com base em um ou conjunto de atributos culturais inter-relacionados. Identidades organizam significados, enquanto papéis organizam funções. Este significado tem a definição de uma identificação simbólica, por parte de um ator social, da finalidade da ação praticada por este ator.

Mas, para Maffesoli (1995, p. 75), “a identidade única, identidade sexual, profissional, ideológica, deu lugar a uma série de identificações sucessivas (...). As identificações sucessivas, que se podem empiricamente observar, são apenas a expressão dessa multipersonalidade, cujas características estão mais ou menos cristalizadas para o que é um indivíduo (...).

Já para Pierre Lévy, identidade, identificação, atributos e significados vivem e se relacionam em espaços de significação, o que o autor descreve como “mundos de significação e não categorias retificadas partilhando entre si objetos corporais”, (LÉVY, 2000, p. 129).

Podemos dizer que nestes espaços de significação, a identidade foi atualizada através da nova era digital, na internet e na socialidade de um mundo virtual, onde encontramos um “eu” múltiplo, evocando uma perspectiva pós-modernista, uma nova sociedade e suas identificações citadas por Maffesoli (1998), que se concretizam em torno de novos símbolos, imagens e objetos, que se tornam potencializadores de novos modo e forma de convívio social.

No contexto da internet e por sua usabilidade crescente por parte de milhões de indivíduos que conectam e se relacionam, é pertinente interrogar como estes indivíduos se “transportam” para esta nova tecnologia os diversos papéis identitários do “eu”, seja no aspecto profissional, naquela conversa descontraída com os amigos ou desconhecidos, ou ainda com desconhecidos através de softwares de diversos gêneros e espécies, diga-se uma faceta de aproximação, enfim, de que modo as redes estão a alterar nosso cotidiano, nossa vida? De que modo ainda temos um processo de reconstrução da identidade?

O que impulsiona este crescente número de identidades na usabilidade da internet, é o que afirma Jean Baudrillard, a relatar a internet como um espaço de liberdade e de descoberta, mas esta afirmação vem atrelada há uma preocupação constante.

...de que a identidade seja a da rede, não a dos indivíduos, e que a prioridade seja dada antes à rede do que aos seus protagonistas, implica a possibilidade da dissimulação, do desaparecimento no espaço impalpável do virtual, e de assim não ser mais localizável, inclusive por si mesmo, o que resolve todos os problemas de identidade, sem contar os problemas de alteridade (BAUDRILLARD, 1999, p. 149).

Conforme Baudrillard (1999, p. 146), “entramos na vida como numa tela, vestimos a própria vida como um conjunto digital”.

A pesquisadora Sherry Turkle, em entrevista a Frederico Casalegno, acredita que

se comete um erro grave ao falar-se em vida real e em vida virtual, como se uma fosse real e a outra não. Na medida em que as pessoas passam tempo em lugares virtuais, acontece uma pressão, uma espécie de expressão do desejo humano de tornar mais permeáveis às fronteiras do real e do virtual. CASALEGNO (1999, p. 118).

Há sempre um desejo pelo novo, uma busca de possibilidades, fundamental para o interesse de todos nas imensas possibilidades no R-V, no mundo metaverso. Este desejo

transforma-se, por meio do cotidiano, em uma vida social, organizada através de comunidades, onde se estabelece aproximações e distâncias.

A aproximação entre vida real e vida virtual é explicada por Pierre Lévy (1996). O pesquisador diz que “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual” (p.16), tendo em vista que a virtualização seria o movimento inverso da atualização. Para Lévy, o real se assemelha ao possível e o atual em nada se assemelha ao real, mas sim, concede uma resposta a este.

O pesquisador identifica algumas modalidades dessa virtualização e, entre elas, destacamos o desprendimento do aqui e agora. Apropriamo-nos da fala de Lévy para dizer que, nas redes sociais, a “empresa virtual não pode mais ser situada precisamente. Seus elementos são nômades, dispersos, e a pertinência de sua posição geográfica decresceu muito”, (LÉVY, 1996, p.19).

Pierre Lévy vai mais além. Ele diz que

uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidades por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros são reunidos pelos mesmos problemas: a geografia, contingente... Apesar de “não-presente”, essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades, (LÉVY, 1996, p. 19).

Portanto, com a tecnologia do ciberespaço, variáveis, como as de tempo, recebem novos significados por parte dos indivíduos envolvidos. Desse modo, as redes sociais permitem extrapolar os limites de ação dos seres humanos como um todo. Os indivíduos expandem os seus limites de ação ao interagirem com os demais, até mesmo enquanto efetuam outras tarefas. Um desses ambientes relacionados a redes sociais é o *Second Life*<sup>5</sup>, chamado também de universo metaverso ou ainda mundo metaverso.

“Imagine um mundo em que você pode ser o que quiser, fazer o que desejar e transformar-se naquilo que sempre sonhou”. A atraente chamada saúda os internautas que visitavam o site do SL no Brasil. E é isto mesmo que o ambiente propicia e apela: uma segunda vida, uma segunda chance.

O SL foi criado em 2003 pelo norte-americano Philip Rosedale. Mas foi em 2005 que se popularizou e tornou-se uma febre na Rede. Já foi visitado por mais de 9,7 milhões de pessoas, 800 mil no Brasil.

---

<sup>5</sup> Mais informações em [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com).

Trata-se de um programa de computador, que pode ser baixado gratuitamente na máquina, que simula uma comunidade social, um mundo virtual no ciberespaço em três dimensões, tornando-se um interessante marco nas relações sociais com a interação virtual.

Para participar dessa outra vida, é necessário se criar um avatar<sup>6</sup>, um personagem que representará o indivíduo no espaço e permitirá a interação com outras pessoas-personagens, os residentes, nomenclatura que se dá a aqueles que já convivem no SL. Neste momento, as características físicas, o biótipo, podem ser escolhidas ao bel prazer do indivíduo.

No SL, o participante convive num vasto território digital, com casas, carros, produtos, empresas e entretenimento. Shoppings e lojas vendem produtos e é possível se relacionar com outros avatares, namorar e casar. Quanto a essa aproximação do SL com a vida real, o cientista social Jonatas Dornelles (2007) afirma<sup>7</sup>:

A vida no mundo virtual é uma seqüência de vida real cotidiana. Nas minhas pesquisas sempre ficou clara uma tendência de estreitamento das dimensões *on* e *off-line*, ou melhor, do virtual como real. Ou seja, preconceitos, valores, significados, ansiedades, medos, paranóias e tudo o mais que se refere aos seres humanos serão vistos em mundos virtuais, sejam esses *chats* de internet, *Orkut* ou qualquer outra plataforma de interação virtual. DORNELLES (2007, p. 18).

Desta forma é possível encontrar no mundo virtual simulacros do mundo real. Os avatares e seus significados são criados pelos indivíduos em seu universo simbólico, em um contexto seu, que represente sua cultura, sua identidade, por parte de sua identificação e papéis.

Esta representatividade por parte de um signo através de um universo metaverso revela tudo àquilo que o ator espera exibir de si mesmo. Goffman (2004) relata que “quando um indivíduo desempenha um papel, implicitamente solicita de seus observadores que levem a sério a impressão sustentada diante deles” (GOFFMAN, 2004, p. 25).

Temos, neste momento, então, a compreensão entre a identidade e as identificações em mundos virtuais e também fora dele, em que são estas representações simbólicas projetadas a partir deste próprio indivíduo que traz à tona as identificações, transitórias e temporárias estabelecidas no ciberespaço.

Esta pesquisa tem a inserção retórica em reforçar e formular teorias e hipóteses que expliquem de que forma e em que momento as novas formas midiáticas baseadas nas redes

---

<sup>6</sup> Nome que tem origem no hinduísmo e significa originalmente a manifestação corporal de um ser imortal.

<sup>7</sup> Em entrevista concedida à jornalista Mara Figueira, autora da matéria ‘Second life: febre na Rede’, publicada na Revista Sociologia Ciências & Vida, ano I, nº 9, Editora Escala, 2007.

das redes, mais precisamente em redes sociais e mundos virtuais modificam nossas vidas e a sociedade, como nos apresentamos e como somos visualizados, estabelecendo um novo vínculo potencializado da comunicação.

Estes referidos estudos sobre a sociabilidade em rede, como diz Sherry Turkle, no Resto-Vida, são de grande importância para reflexões de como a sociedade moderna compreende estas novas formas de mediação.

Como pesquisadores sociais inseridos em um programa onde se estuda a cognição e a linguagem, busca-se colaborar para o entendimento destas novas possibilidades de mediação por meio da tecnologia, onde estão inseridos os mundos virtuais, redes sociais, novas formas midiáticas, enfim, o R-V. Nestes, é possível observar as inter-relações entre os simbolismos da linguagem.

### Referências bibliográficas

ASNIS, Denise Moreira. **Educação para Sempre**. Revista Inteligência Corporativa – T&D. São Paulo, n. 147, v. 14, Páginas 7–10, nov. 2006.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela Total: mito-ironias da era do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 1999. 192p.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**. Carlos Alberto Medeiros (trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

CASALEGNO, Frederico. **Entrevista a Sherry Turkle: Fronteiras do real e do virtual**. Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 11. Dezembro de 1999.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 3ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2002. *in A era da informação: Economia, sociedade e cultura*. Vol 1.

\_\_\_\_\_. **O poder da identidade**. 3ª ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2002. *in A era da informação: Economia, sociedade e cultura*. Vol 2.

DEMO, Pedro. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo. Atlas: 2000.

CHIAVENATO, Idalberto. **Gestão de Pessoas**. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

DAVENPORT, Thomas H. **Ecologia da Informação: por que só a tecnologia não basta para o sucesso na era da informação**. São Paulo: Futura, 1998.

DORNELLES, Jonatas. **Second Life: Febre na Rede**. Entrevista concedida à jornalista Mara Figueira, Revista Sociologia Ciências & Vida, ano I, nº 9, Editora Escala, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro. LTC: 1989

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 2001.

LÊ COADIC, Yves François. **A Ciência da Informação**. Brasília: Briquet de Lemos, 1994.

LEMOS, André. **Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre. Sulina: 2002.

\_\_\_\_\_. Medialab-Prado Madrid. **Digital Networks and Physical Space**. Disponível em <http://www.andrelemos.info/2008/03/medialab-prado-madrid-digitalnetworks.html>. Acesso em 19.06.09.

LEVY, Pierre. **Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

MAALOUF, Amin. **As Identidades Assassinas**. trad. Susana Serras Pereira, 2ª Ed. (ed. original 1998), Algés: Difel, 2002.

MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo**. Rio de Janeiro. Artes e Ofícios. Porto Alegre, 1995.

\_\_\_\_\_. **No fundo das aparências**. 2ª ed. Petrópolis – RJ. Vozes, 1998.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SOUZA, C H M. **Comunicação, Educação e Novas Tecnologias**. Ed. FAFIC. Rio de Janeiro; 2003.

STEWART, Thomas A. **Capital Intelectual**. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1997.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã**. A identidade na era da internet. Lisboa, Relógio D'água, 1997.