

# *A questão do anonimato no ciberespaço: o alter nem tão anônimo assim*

Luiza Cruz\*

## RESUMO

Até que ponto é possível ao ser humano esconder seu eu verdadeiro atrás do computador? Este artigo visa a analisar determinados aspectos da excelência do ser virtual. Se é viável aos freqüentadores do ciberespaço a ocultação real do seu *self* e como isto influencia as relações humanas no espaço virtual.

Palavras-chave: cibercultura; comunicação; novas tecnologias.

## SUMMARY

*To what extent the human being can hide his real self behind the computer? This paper intends to analyze certain aspects of the excellence of the virtual self. Whether it is possible for dwellers of cyberspace really hiding their self and how human relationships in the virtual space are affected thereby.*

Keywords: cyber culture, communication, new technologies.

## RESUMEN

*¿Hasta que punto es posible al ser humano esconder su yo verdadero detrás del computador? Este artículo busca analizar algunos aspectos de la excelencia del ser virtual. Si es viable a los frequentadores del ciberespacio la ocultación real de su self y cómo esto influencia las relaciones humanas en el espacio virtual. Palabras-clave: cibercultura; comunicación; nuevas tecnologías.*

**É** possível a existência do anonimato real? O ciberespaço tornou-se subitamente famoso por sua capacidade de preservar a identidade e dar privacidade aos internautas, se assim o desejarem. A questão a ser colocada neste trabalho é se realmente há possibilidade de os freqüentadores do ciberespaço fazerem a ocultação real de seu *self*. Isto, principalmente ao freqüentarem salas de *chats*, com especial atenção àquelas de *sites* como The Palace e The Globe, que oferecem condições de representação extremamente criativas, como veremos a seguir. Além dos *chats*, mesmo ao freqüentar espaços de *e-commerce*, o internauta pode se revelar. E isto apenas pelo tipo de *sites* que freqüenta, independentemente de qualquer identificação voluntária feita ou requisitada ou da invasão representada pelos “cookies”. Mesmo Nicholas Negroponte, um defensor feroz da Internet como um meio em que é possível o anonimato, deixa entrever, em artigo da Wired, “*Being Anonymous*”, que muitas vezes é necessário lutar para se preservar. “*How many times have you arrived at a site and not purchased something because you were asked to fill out a detailed questionnaire?*”<sup>1</sup>, ele pergunta.

A essência do ciberespaço, da idéia do virtual, é a informação. No ciberespaço, é fácil manter registro dos passos e atos de um internauta. Assim, o consumidor de informações, no ciberespaço, é um produtor de informações cheias de valor sobre si.

“Assim como a virtualização do texto nos faz assistir à indistinção crescente dos papéis do leitor e do autor, também a virtualização do mercado põe em cena a mistura dos gêneros entre o consumo e a produção” (Lévy, 1999: 63).

Assim, vemos que o tão famoso anonimato do ciberespaço não é uma prerrogativa certa. Quando possível, muitas vezes tem que ser duramente trabalhada.

## A questão da identidade virtual

“O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identidades estão sendo continuamente deslocadas. A identidade ple-

namente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida que os sistemas de significação e representação se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – pelo menos temporariamente” (Hall, 1997: 14).

Naturalmente, esta colocação de Hall sobre as diversas identidades que se conflitam dentro de cada sujeito – conceito que está diretamente ligado ao dos papéis sociais múltiplos – não diz apenas respeito ao ciberespaço, mas este será adotado como parâmetro para a defesa da questão apresentada.

A grande vantagem e o atrativo da Internet são permitir que relações sociais se desenvolvam sem o empecilho do corpo físico e de contingências geográficas. A facilidade aí é mais do que puramente prática. É psicológica e social. O que a Internet permite é a liberação do indivíduo de problemas como aparência física inadequada, falta de mobilidade física e/ou econômica. Vamos iniciar saindo do lugar comum dos romances virtuais. Pensemos, por exemplo, na cena do filme *Pretty Woman*, em que Julia Roberts, no papel de uma prostituta bonita e vulgar, entra em uma chiquérrima boutique da Rodeo Drive, em Los Angeles. É, então, esnobada por duas vendedoras que, simplesmente, se recusam a lhe vender algo, porque sua aparência não era condizente com a das clientes usuais. Ou seja, vestida com roupas vulgares e chamativas e com os cabelos mal-penteados, Julia era o estereótipo da prostituta barata, aquela que não teria dinheiro para comprar nada na loja. O que, aliás, é exatamente o que as vendedoras lhe dizem ao se negarem a lhe mostrar as roupas pelas quais se interessara.

Mas, digamos que a personagem interpretada por Julia, além de prostituta fosse internauta. Se tivesse um cartão de crédito, conta de *e-money* ou mesmo se pagasse com boleto bancário, sua aparência não teria a menor importância. As vendedoras não saberiam se aquela pessoa do outro lado da tela estava nua, sem maquiagem ou despenteada ao fazer seus pedidos. A aparência física perde sua importância. As únicas informações que teriam sobre ela seriam a sua altura, o valor de sua conta bancária e, é claro, seu bom ou mau-gosto.

Assim como Hall, Pierre Lévy (1999) trabalha a questão dos papéis sociais múltiplos através da Teoria dos Espaços Antropológicos (saber, mercadorias, território, terra). Estes espaços, segundo ele, são estruturantes e brotam do interior de cada um. “Os seres humanos não habitam apenas no espaço físico ou geométrico; vivem também, e simultaneamente, em espaços afetivos, estéticos, sociais, históricos: espaços de significação, em geral” (*Ibid.*: 126).

E a cada espaço corresponde um tipo de identidade, um estilo de desejo, uma estrutura psíquica. No espaço “terra” esta identidade seria o nome. Aí estão compreendidos conceitos como linhagem, o uso de signos identificadores como tatuagens, brasões, totens ou más-

caras. Em “território”, a identidade se constrói em torno da casa, do domínio, da cidade, da província, do país. Não é apenas geográfica, mas diz respeito a tudo que organiza um espaço por meio de fronteiras, escalas e níveis. Exemplificando, uma identidade construída por meio de um diploma vincula-se ao espaço “território”, e não ao espaço “saber”. No espaço “mercadorias” os indivíduos são redefinidos por seu papel na fabricação, na circulação e no consumo de coisas, informações e imagens. Aqui, os signos de identidade são quantitativos: salário, renda, conta bancária. Sinais exteriores de riqueza.

No espaço “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” (*ibid.*: 134). Hoje, o espaço saber se exprime, sobretudo, pelo surgimento de um intelectual coletivo expresso através de um mundo virtual. “Quanto ao indivíduo, ele possui tantas identidades no Espaço do saber quanto produz ‘corpos virtuais’ nos cinemapas e cosmos de significações que explora e para cuja criação contribui” (*ibid.*: 135). No espaço do saber, o ser humano pluraliza sua identidade, explora mundos heterogêneos, é ele próprio heterogêneo e múltiplo.

Então, dentro deste contexto da sociedade pós-moderna em que os sujeitos são chamados diariamente a desempenhar diversos papéis sociais, em que uma percepção definida de *self* é cada vez mais difícil em face da rapidez nas mudanças dos conceitos de etnia, gênero, classe econômica e social e até mesmo de nacionalidade<sup>2</sup>, a “segurança” da Internet pode ser compreendida. É a confiança daquele que se esconde.

No entanto, o que é importante aqui é a percepção de que, nestas situações, só se esconde o que é físico. Se nossa personagem tentasse comprar *on-line* uma microssaia de malha *stretch* vulgar como a que usava na cena na exclusiva loja da Rodeo Drive em sua versão *on-line*, tudo bem. A vendedora provavelmente, mesmo se tivesse o produto, no máximo a acharia excêntrica. Isto, enquanto a personagem do outro lado do teclado se dispusesse a pagar, digamos, US\$ 300 pelo saio. Mas, se ao saber o preço, a internauta reagisse com impropérios, ou questionasse o valor da peça de forma pouco refinada, por exemplo, correria o risco de, mesmo sem ter sido vista, revelar-se como alguém sem *pedigree* para comprar naquele espaço. Ou seja, o anonimato existe, mas é relativo e geralmente só se estende às questões físicas. O eu interior sempre é revelado, questão a ser debatida no próximo ponto, quando formos analisar a identidade nos *chats*.

Renato Ortiz (1994: 14) cita Robert Reich quando discute a passagem de uma sociedade de *high volume* para uma de *high value*, ou seja, de uma filosofia de maior quantidade para a de maior qualidade, da padronização para a segmentação, da “massa” para o indivíduo. Neste caso, o espaço virtual é particularmente bem-sucedido, pois, mesmo em uma sala

de *chat* com dezenas de participantes, a mediação com o teclado, ou seja, com o meio, é individual. E, apesar das relações desenvolvidas não serem necessariamente pessoais<sup>3</sup>, a percepção que se tem de cada participante o é.

A segmentação e, em consequência, a interatividade possibilitada pelo meio virtual são as mais completas, disponíveis com as tecnologias atuais. Na televisão por assinatura, por exemplo, a interatividade é relativa, pois existe na forma de, no máximo, uma oferta ampla de programação, aumentando sua capacidade de escolha. Mas, se o telespectador quiser assistir a algo que não esteja no “cardápio”, isto não será possível. Já na Internet, não. Com *sites* e *homepages* pessoais sendo criados ao redor do mundo de forma ininterrupta, pode-se dizer que a oferta é infinita, limitada apenas por questões econômicas e lingüísticas. E, se mesmo assim não for encontrado o assunto de interesse, a interatividade real da Internet permite que o próprio internauta crie sua página sobre o assunto desejado.

### A experiência de construir o próprio *self*

Em 1982, antes, portanto, da era da Internet comercial e da interface gráfica, um *case* virtual abalou a pequena cibersociedade da época. O caso, um clássico da questão da identidade na Internet, ocorreu nas estereis<sup>4</sup> salas de *chat* da CompuServe americana, que na época eram apenas telas brancas, onde os textos digitados apareciam após terem sido enviados por comandos no teclado. E isto após alguns minutos.

O caso foi narrado no livro *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, de Rosanne Stone, sob o título “In Novel Conditions: the cross dressing Psychiatrist”.

No caso, um psiquiatra americano, Sanford Lewin, abriu uma conta na CompuServe, escolheu o cognome de “Doctor” pensando em sua profissão e começou a participar dos *chats*. Alguns dias depois, foi convidado por uma mulher a entrar em uma das salas “privadas” do serviço e, segundo o relato, após algum tempo percebeu duas coisas: primeiro, sua interlocutora, graças ao gênero neutro de seu cognome, achava que ele era uma mulher médica; segundo, que a conversa, por este motivo, era extremamente diferente das conversas que já havia tido com mulheres anteriormente. Aparentemente, Lewin havia descoberto que, entre si, as mulheres têm um outro universo e se relacionam de forma diferente, mesmo verbalmente. Segundo ele, isto o intrigou e aguçou sua curiosidade profissional de tal modo, que ele resolveu criar um personagem, abrindo outra conta na CompuServe sobre outro cognome – desta vez claramente feminino – para melhor estudar o fenômeno.

Mas, como não era realmente uma mulher, Lewin teve que achar um meio de evitar se expor nos tradicionais encontros promovidos pelos participantes dos *chats* para se conhecerem em pessoa, fossem em grupo ou individualmente. E aí seus problemas começaram. Ele criou “Julie”, uma neuropsiquiatra, que, por ter-se envolvido em um acidente de

carro estava paraplégica, muda (contatos telefônicos não seriam possíveis) e, por ter sofrido séria desfiguração facial também não saía de casa e não recebia visitas (ninguém também poderia se oferecer para visitar a “paraplégica”). Portanto, totalmente protegido, e ainda munido de suas credenciais de psiquiatra, Lewin fez sua estréia na Internet como “Julie”, e foi um *hit* instantâneo. Apesar de todas as suas deficiências, “Julie” era o alter ego de Lewin e congregava tudo aquilo que ele não era<sup>5</sup>. Ela era atéia, o que lhe permitia atacar e defender várias religiões sem se comprometer com nenhuma, fumava maconha, o que justificava o “estar doidona” *on-line* várias vezes, e era bissexual, todas características estranhas à personalidade pacata de Lewin. Subitamente, a criatura transformou-se em criador e “Julie” tornou-se extremamente popular, um exemplo e um suporte para as outras mulheres *on-line*. Ao mesmo tempo, Lewin perdeu o controle de sua criatura, e “Julie” começou a ter vida própria: arrumou um namorado, casou-se, passou a lecionar numa universidade e logo estava viajando o mundo todo fazendo conferências. John, o marido de “Julie”, outra persona de Lewin, também entrou *on-line* para dar credibilidade à história e declarar sua devoção à mulher.

Neste momento, algumas pessoas começaram a desconfiar, porque “Julie” ainda se recusava – naturalmente – a encontrar as pessoas de sua sala de *chat*. Mas desconfiavam da veracidade de sua vida romântica e profissional, não da pessoa de “Julie”, tão forte era sua “personalidade”. Quando percebeu a força de sua persona, Lewin resolveu acabar com a charada, matando “Julie”. Assim, John entrou *on-line* para anunciar que o estado de saúde de “Julie” tinha piorado e que ela estava internada e desenganada pelos médicos. A comoção que tomou conta de toda<sup>6</sup> a comunidade virtual foi tão grande, com campanhas e *chain-mails* feitos em prol de “Julie”, que Lewin não teve coragem de matá-la e resolveu o problema de outro jeito: curou “Julie” e, quando esta voltou ao *chat*, introduziu um velho amigo, de quem falou maravilhas. Ninguém menos do que o Dr. Sanford Lewin, psiquiatra. Assim, Lewin esperava ir tomando o lugar de “Julie”, aos poucos, na comunidade virtual, de forma que, quando esta tivesse que partir, o processo fosse mais fácil. E foi aí que começou o real problema. Apesar do patrocínio de seu alter ego, Dr. Lewin não conseguiu se introduzir no círculo de amigos de “Julie”, ser bem recebido e, muito menos, tomar o lugar dela. E isto porque, revestido de sua própria personalidade, Lewin era ele: um psiquiatra judeu de meia-idade, tímido, “careta” e assexuado, ou seja o oposto da personalidade que cativara a todos, a “doidona oculta”, “Julie”. Depois de algum tempo *on-line* com pouquíssimos amigos, Lewin começou a contar para algumas pessoas no grupo o que tinha feito. A história se espalhou rapidamente e provocou um verdadeiro terremoto na Internet. Os poucos amigos de “Julie” que ainda falam com Lewin mantêm com ele uma relação morna, apesar de saber que, na verdade, ele é “Julie”, de quem foram extremamente íntimos. Mas, rancores à parte, dizem não ter nenhuma compatibilidade com “Lewin Julie”.

A história de Lewin está no cerne da discussão deste trabalho. Afinal, o que ocorreu ali? Será que o meio Internet permite um tal grau de anonimato que fez com que Lewin pudesse revelar o seu “eu” mais íntimo, aquele que não tinha coragem de viver? Ou simplesmente Lewin era um caso de múltipla personalidade que nada tinha a ver com a Internet?

## Conclusão

Um ponto a ser analisado é o que fecha o círculo e nos faz voltar à questão do anonimato na Internet. Para que Sanford Lewin pudesse ser “Julie” de forma tão convincente, possivelmente ele teria que ter algo da personalidade dela. Então, seria “Julie” o Lewin que nunca teve oportunidade de vir à tona? A resposta possivelmente é positiva, mas não é importante. O que importa aqui é o fato de que ele só tenha se sentido seguro para “soltar” a persona “Lewin/Julie”, protegido por trás da tela de seu computador. Ele era um psiquiatra, e Julie também. Então, por que só como Julie ele conseguia “entender” as mulheres? É importante lembrar que, no primeiro momento, ele dizia que as mulheres se abriam mais com Julie. Mas, depois de um certo tempo, ele não estava mais dando conselhos “femininos”, e sim sobre questões acadêmicas, etc.

A resposta pode estar no depoimento desta personagem de Sherry Turkle (1997: 264), identificada como uma *designer* de interiores às vésperas de se encontrar pela primeira vez “ao vivo” com seu namorado virtual:

“Para ser rigorosa, eu não lhe menti sobre nada de específico, mas o facto é que me sinto muito diferente *on-line*. Fico muito mais expansiva, menos inibida. Quase diria que me sinto mais eu própria. Mas isso é uma contradição. Sinto-me mais próxima daquilo que gostaria de ser. Só espero, na presença dele, conseguir meter-me na pele do meu eu *on-line* durante algum tempo”.

Até a Internet não havia nenhum outro meio que permitisse este tipo de anonimato total e sem compromissos que muitas vezes permite que uma pessoa minta sobre sua aparência física, sua localização. O *e-mail* é muito mais anônimo do que, digamos, o correio. Se a mesma jovem se correspondesse com seu “namorado” por carta, teríamos várias possibilidades:

1. O *e-mail*, *chat* ou *irc* são espontâneos. As pessoas se revelam muito mais. Na carta, pensa-se sobre o que se escreve. Você pode se arrepender, amassar o papel, começar de novo.

2. Cartas trazem um endereço. Nada impediria que um dia o “namorado” aparecesse em sua porta, antes do desejado, forçando um encontro. No *e-mail*, não. Vários *sites* oferecem *e-mails* gratuitos, que as pessoas assinam exatamente para estas situações. Outros *sites*, de encontros, fazem a intermediação dos *e-mails* para garantir o anonimato etc. Ou seja, se por algum motivo houver perda de interesse, é só mudar de *e-mail* ou simplesmente parar o contato.

3. A Internet é instantânea. Por isto, as amizades florescem tão rapidamente. Se uma pessoa estiver deprimida no meio da madrugada, provavelmente poderá entrar em um *chat* e travar amizade com alguém. É mais rápido do que mandar uma carta e aguardar uma resposta.

A maioria dos estudiosos do ciberespaço, como Sherry Turkle, a própria Stone e Pierre Lévy, acredita que o fenômeno das “personas virtuais” é próprio da rede. Por exemplo, as pessoas que desempenham inúmeros papéis sociais por contingência da sociedade pós-moderna mudam no máximo facetas de suas personalidades, como chefes de família que são dominadores em casa e dominados no trabalho, rapazes que são tímidos na escola e, por se sentirem

mais à vontade, são populares no grupo de amigos da rua, etc. No ciberespaço, não. Ali, não se muda apenas de personalidade, muda-se de aspecto físico, de sexo, de nacionalidade. O gordo vira magro, o velho vira novo, o homem vira mulher. Ou vice-versa. Metáforas são usadas: *sites* em que todos podem personificar artistas; outros em que todos podem ser animais. Do tipo peludo, apenas. Ou seja, as possibilidades são tão infinitas quanto infinitas são as características humanas.

## Notas

<sup>1</sup> “Quantas vezes você chegou até um *site* e acabou não adquirindo um objeto porque pediram que, para isto, você preenchesse um questionário detalhado?”

<sup>2</sup> Em consequência da globalização e da emersão dos blocos econômicos.

<sup>3</sup> Todos são avaliados por todos enquanto participantes dos espaços comunitários. Mesmo quando a conversa se desenvolve entre um número restrito de pessoas, os outros participantes da “sala” podem ver e avaliar aquelas pessoas.

<sup>4</sup> Para os padrões de hoje, os *softwares* permitem a existência de *sites* como o The Palace e o The Globe, em que ambientes virtuais podem ser totalmente construídos para a reunião dos participantes e onde existe uma infinidade de “papéis” que podem ser desempenhados pelos internautas.

<sup>5</sup> Pelo menos em nível consciente.

<sup>6</sup> E não só do grupo de “Julie”.

## Bibliografia

- DYSON, Esther. *Release 2.0 – A nova sociedade digital*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência – O futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Ed. 34, 1993.
- \_\_\_\_\_. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1999.
- \_\_\_\_\_. *A inteligência coletiva – Por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1999.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia. das Letras, 1995.
- ORTIZ, Renato. *Mundialização e cultura*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- STONE, Rosanne. “In Novel Conditions: The Cross-Dressing Psychiatrist”. *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. MIT Press, 1998.
- TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã – A identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio D’Água, 1997.

\* Luiza Cruz é jornalista e relações públicas. Mestre em Ciências Políticas pela Universidade de Manchester, Inglaterra e doutoranda em Comunicação e Cultura na ECO/UFRJ. Há dez anos pesquisa na área de novas tecnologias de comunicação.