

SUBJETIVAÇÃO E PODER NO CIBERESPAÇO. DA EXPERIMENTAÇÃO À CONVERGÊNCIA IDENTITÁRIA NA ERA DAS REDES SOCIAIS

SUBJECTIVITY AND POWER IN CYBERSPACE. FROM EXPERIMENTING TO IDENTITY CONVERGENCE IN THE AGE OF SOCIAL NETWORKS

Jair de Souza Ramos

jair.souza.ramos@globo.com

Doutor em Antropologia Social (UFRJ), coordenador da Pós-graduação em Sociologia UFF.

RESUMO

Meu objetivo nesse artigo é examinar alguns dos efeitos que a sociabilidade em rede, aprofundada pelas tecnologias de comunicação, exerce sobre os processos de subjetivação na contemporaneidade, especialmente no que diz respeito aos procedimentos de identificação a que os agentes são submetidos. Inspirado pela teoria do Ator-Rede, tentaremos desenvolver aqui alguns elementos de resposta à pergunta: de que modo as redes sociotécnicas que organizam a *Internet* engendram mecanismos de subjetivação? A guisa de introdução, iremos recuperar alguns elementos do processo sociohistórico de produção de redes e sua relação com as técnicas de governo. Em seguida, examinaremos alguns efeitos destas tecnologias de comunicação nas mudanças na relação entre trabalho e rede sob o funcionamento do capitalismo flexível, tal como definido por Richard Sennett. O objetivo aí, não é discutir as mutações do capitalismo em geral, mas sim seguir as indicações de Sennett acerca das mudanças na experiência emocional do trabalho e seu impacto nos processos de subjetivação. Em seguida, a partir de uma leitura da sociologia do segredo de Simmel, examinaremos o modo como confiança e segredo exercem um impacto sobre sociabilidade na rede e impõem limites às possibilidades de experimentação identitária. Por fim, abordaremos o modo com as plataformas intituladas *redes sociais* operam uma convergência entre identidade *on* e *off-line*, reduzindo o espaço para a experimentação identitária e redefinindo as relações entre privacidade e publicização de si.

Palavras-chave: Subjetividade. *Internet*. Redes.

ABSTRACT

My goal in this article is to examine some of the effects network sociability, deepened by communication technologies, have on the processes of subjectivity nowadays, especially regarding identification procedures which agents are submitted to. Inspired by the Actor-Network theory, we aim to conduct here some elements of the answer to the following question: how do social-technical networks, organizing *internet*, engineer

mechanisms of subjectivity? By way of introduction we will bring back some elements of social-historical processes of networks production and their connection to government techniques. Next, we will examine some of the effects these communication technologies have on the relationship between work and network under a flexible capitalism, such as defined by Richard Sennett. The purpose there is not to discuss general mutations in capitalism, but to follow the Sennett's orientations on emotional experience at work and its impact over subjectivity processes. After that, from an interpretation of Simmel's sociology of secrecy, we will examine how confidence and secrecy are relevant to network sociability and casts limits to experiencing identity. Finally, we will explore the way with the platforms entitled social networks perform a convergence between the on and *off-line* identities, narrowing down the room for experiencing identity and redefining relations between the private and the public self.

Keywords: Subjectivity. Internet. Networks.

INTRODUÇÃO

Em alguns de seus textos, o sociólogo Manuel Castells (1999 e 2003) popularizou a tese de que as conexões em rede na modernidade, de que a *Internet* é o resultado último, representam uma ruptura com as estruturas hierárquicas e centralizadas que predominaram como formas estatais e institucionais até então. Contudo, alguns estudos dos processos de formação de estado (BOXER, 1977; SOUZA LIMA, 1995; RAMOS, 2006) apontam numa direção diferente. Eles mostram que as administrações coloniais, constituídas pelas metrópoles européias no novo mundo desde o século XVI, fizeram da ocupação do território um objetivo fundamental, e que um dos recursos para realizar esse objetivo era a construção de vias de comunicação e o estabelecimento de núcleos de povoamento. Tratava-se da construção de uma estrutura estatal organizada em rede. Do sucesso desse empreendimento decorria a possibilidade de extrair tributos e ordenar o território colonizado e as populações que ali se encontravam. Podemos ver aí que o papel das redes e de seus nós na organização humana tem uma história muito antiga. A literatura sobre os empreendimentos coloniais mostra ainda que o objetivo era conquistar territórios não apenas a outras populações, mas ao vazio entendido como ausência de submissão de populações e territórios ao mercado e ao estado. É daí que vem a imagem do sertão como vazio (LIMA, 1999). Nesse sentido, a conquista e a administração colonial devem ser entendidas como atravessadas pelo esforço em produzir conexões. Em última instância, os estudos coloniais, especialmente aqueles influenciados pelo conceito de governamentalidade de Foucault, nos mostram que governar é estabelecer cadeias de conexão por meio das quais deveriam circular mercadorias, tributos, trabalho e autoridade. Nesse sentido, não há nenhuma oposição fundamental entre redes e estruturas verticalizadas, como supõe Castells, uma vez que estas últimas demandam um esforço de centralização que se faz pela captura de redes que conectavam espaços de povoamento e de trabalho.

Ao lado do esforço por produzir conexões em territórios concebidos como “vazios”, as administrações coloniais se esforçaram por identificar e capturar territórios já atravessados por conexões densas. Aí, elas se apropriam de uma técnica de governo específica de outra estrutura política, que foram as estruturas imperiais de conquista e governo. De todo o modo, esse é um alvo tradicional de qualquer tipo de guerra de conquista: identificar redes e suas conexões mais densas, pois quanto mais intensas as trocas materiais e simbólicas realizadas por meio dessas cadeias de conexão, mais valiosos são os nós densos dessa rede¹.

Em suma, se a geometria nos ensina que o espaço é a distância entre dois pontos, podemos descrever esses processos sócio históricos de produção de

conexões humanas e de seus nós em rede nos termos de uma produção contínua de espaços sociais. É daí que decorre a definição como espaços vazios daqueles territórios sem conexão².

INTERNET COMO ESPAÇO SOCIAL

Espero que comece a ficar mais clara a relação dessa longa história humana de produção de conexões humanas em rede e a *Internet*. Bem, mais do que uma novidade absoluta, a rede mundial de computadores se inscreve nessa história. Nesse sentido, mais do que um mundo virtual, tomado como oposto do mundo real, estamos diante da contínua produção humana de novos mundos e de sua colonização por meio de um duplo movimento de produção de conexões e de sua ordenação. Nesse sentido, a comunicação mediada por computador, cada vez mais difundida, implica que estes computadores fixos ou móveis sejam produto e produtores de redes, é a distância e relação entre os nós formados por eles que constitui o que chamamos de ciberespaço.

Mas se até aqui eu explorei continuidades, e vou continuar fazendo isso ao longo dessa reflexão, é necessário também apontar as novidades que o ciberespaço introduz na produção humana de redes.

A primeira e mais evidente é que a rede formada por computadores encontra-se em uma relação de heterogeneidade e relativa descontinuidade frente à territorializações de espaços físicos. Neste sentido, o tipo de espaço social produzido na rede de computadores, *smartphones* e *tablets* não guarda continuidade em relação a qualquer base geográfica fundamental. De fato, essa rede não é construída como apropriação de um espaço físico como espaço social, como era predominantemente o caso antes, mas sim como pura produção de um espaço social cuja materialidade é a informação e seus modos de transmissão. Ainda que a informação esteja presa à rede como um todo, ela está em mais de um lugar físico da rede (por meio de mecanismos de redundância), de modo que servidores e seus terminais (que são os PCs, *notebooks*, *smartphones*, etc.) são intercambiáveis e substituíveis sem que a rede formada pela circulação de informações seja colocada em xeque. Assim, temos uma continuidade inscrita na história de produção de espaços sociais por meio de redes, mas, de outro, uma descontinuidade devida ao fato de que o espaço construído por essa rede de computadores é todo feito de informações.

Logo, o que é chamado um tanto equivocadamente de virtual – e o equívoco – reside na oposição entre real e virtual – é essa experiência de existir e agir em um espaço cuja matéria é informação. Os ambientes de realidade virtual, como o *Second Life*, sobre o qual existem trabalhos importantes e inovadores, são a expressão mais bem acabada dessa experiência de ser, viver e agir com base em uma matéria toda feita de *bytes*.

REDES, CONEXÕES E TROCAS DE INFORMAÇÃO

Depois de abordar a descontinuidade por trás da qualificação de virtual, vou dar mais um passo para a outra margem de rio e tentar recuperar algo da continuidade das redes de comunicação. Senão vejamos. Durante a vigência, nos séculos 17 e 18, da formação social de corte, estudada por Norbert Elias, a troca de cartas desempenhava uma papel fundamental na gestão da rede de relações entre nobres, sedimentando alianças e antagonismos e permitindo,

também, entender a posição relativa e mutável de cada agente na figuração (ELIAS, 2001). O trabalho clássico de Thomas e Znaniecki, sobre os imigrantes poloneses nos EUA, nos mostra que, desde ao menos o século XIX, a troca de cartas seguiu os imigrantes nos novos circuitos de circulação de mão obra da Europa para a América (THOMAS E ZNANIECKI, 2004). Quanto mais longe os imigrantes iam e mais importante se tornava estreitar, no tempo, a troca de informações. Pelas cartas circulavam notícias, bênçãos e demandas. Casamentos e viagens eram contratados. Trabalhos e moradia eram garantidos³. O século XIX introduziria ainda uma novidade capaz de acelerar a troca de mensagens: o telégrafo, que junto com a navegação feita por barcos mais velozes e o deslocamento nas estradas de ferro, permitiu estreitar ainda mais no tempo aquilo que era distante no espaço. Observemos aqui, que a ideia de que a vastidão das distâncias físicas pode ser reduzida pela velocidade com que as informações são trocadas, em outras palavras, que a velocidade da comunicação torna o mundo menor, não é uma invenção do telefone e do rádio, muito menos da *Internet*.

Pois bem, ao longo do século XIX e XX temos a construção paulatina de uma rede de correios e telégrafos que foi ganhando cada vez mais importância na medida em que se intensificavam os fluxos de pessoas e mercadorias através dos oceanos. E a importância dessa rede de circulação de informações é diretamente proporcional ao tanto que ela se entrelaçava com as demais redes de circulação de pessoas, mercadorias e de autoridade estatal. Temos aqui, uma pista para entender tanto a limitação do uso do termo virtual para falar daquilo que se realiza através da *Internet* quanto para entender porque ambientes como o *Second Life* não se tornaram predominantes e tem até mesmo perdido força diante de ambientes, como as redes sociais do tipo *Facebook*, que se esforçam por se aproximar o mais possível da rede de relações que os indivíduos têm *off-line*. Em todos estes casos, as redes de comunicação se tornam mais poderosas e eficazes quanto mais se entrelaçam com redes de circulação de pessoas, objetos e poder. É esse entrelaçamento que torna artificial distinguir, em determinadas situações o *on* e o *off-line*, ainda que sejam, de fato, redes compostas de materiais e possibilidades muito diferentes.

Mas voltando a história das redes de comunicação, temos no século XX a massificação de três redes de comunicação: jornais, rádio e televisão. Uma característica que as distingue da rede de correios e telégrafos é que elas eram predominantemente unidirecionais. A informação circulava do centro para as bordas da rede mais do que no sentido inverso. Já na rede de correios e telégrafos a informação circulava em todas as direções.

Outra rede de comunicação foi constituída de forma maciça na segunda metade do século XX: a rede de telefonia. E esta também era uma rede multidirecional. Enquanto ela era uma rede fixa e relativamente escassa, os pontos da rede eram estabelecimentos comerciais. Mas, à medida que ela se adensou, os pontos passaram a ser casas. E nas condições mais favoráveis, quartos. Mas mesmo nas condições mais favoráveis, a gestão do terminal telefônico era coletiva. Quando a telefonia se torna móvel, é que a unidade social a qual passa a corresponder o telefone em uso e gestão é, potencialmente ao menos, um indivíduo. Com a telefonia celular, passamos a ter uma rede extremamente capilarizada, individualizada e, ao mesmo tempo, multidirecional.

Paralelamente a esse processo, tivemos o desenvolvimento da rede de redes de computadores, que é a *Internet*. Uma boa introdução a esse processo pode ser encontrada no livro *Galáxia da Internet*, de Emanuel Castells (2003). Como esse é um texto bastante conhecido, eu vou aqui explorar alguns aspectos dessa história que são deixados de lado na análise de Castells, levando em consideração que eu concordo com a maior parte de seu texto.

Castells nos mostra que a *Internet* foi sendo constituída como uma rede que articulava redes já existentes a partir do desenvolvimento coletivo de protocolos de comunicação. Ora, a modalidade mais básica de rede são as intranets institucionais existentes em empresas, nas forças armadas e nas universidades. Na sua unidade mínima, elas eram compostas de um servidor e de um conjunto de terminais. A informação circulava em todas as direções da rede, mas o servidor era o centro da rede.

O aspecto que Castells negligencia é a massificação do computador pessoal a partir dos anos 1980. Naquele momento, o PC representava a quebra do paradigma da rede. É sabido que a computação em rede é muito mais eficaz em termos de processamento, armazenamento e circulação das informações do que integrar e isolar todas essas funções num único aparelho. Contudo, o computador pessoal representava a possibilidade de trazer para dentro de casa e individualizar um conjunto de tarefas caras e dispersas em múltiplos agentes e equipamentos. Além disso, ainda não estavam dadas as condições materiais e tecnológicas que permitiriam a integração do PC em rede. Assim, a massificação do computador foi acompanhada de sua individualização no espaço da casa.

A *Internet* representou a captura da PC pelo paradigma da rede, tornando-o gradativamente um terminal, isto é, fazendo com que parcela fundamental da informação e do uso se realizasse na rede e o pc se tornasse instrumento dessa conexão e circulação. Evidentemente, este processo não foi imediato. Podemos distinguir dois momentos: o primeiro em que os PCs realizam a conexão das casas à rede e, a partir daí, a possibilidade de realizar na rede um sem número de ações de comunicação; e um segundo, mais recente com a chamada computação nas nuvens, em que os PCs tornam-se inteiramente terminais, intercambiáveis uns com outros.

Podemos concluir esta seção, afirmando que o início do século 21 testemunhou a fusão da rede de telefonia celular com a rede de computadores através da combinação de três tecnologias: o *Wi-Fi*, as redes de dados, e o *smartphone*. Essa fusão produziu a máxima individualização da relação entre homem e computador, num desenvolvimento evidente do PC, e, ao mesmo tempo, produziu a máxima integração desse sujeito individualizado em uma rede ampla onde ele passa a desenvolver uma grande parcela de suas ações significativas. Isto nos conduz a mais um tema clássico das ciências sociais que é aquele relativo aos modos de produção social de subjetividade e indivíduo, que é o objeto desse artigo e que examino a seguir.

SUBJETIVAÇÃO EM REDE SOB O CAPITALISMO FLEXÍVEL – MODOS DE PRODUÇÃO DE INDIVÍDUOS

A noção de pessoa é um tema clássico da investigação antropológica e a centralidade do debate teórico contemporâneo sobre temas tais como *self*, *agency*, *body*, e *embodiment* representa um desdobramento dessas investigações. Uma contribuição importante na abordagem destes temas é aquela, que derivada dos estudos de Michel Foucault, examina os processos de subjetivação, isto é, os mecanismos simbólicos e materiais meio dos quais, “em nossa cultura, os seres humanos tornam-se sujeitos”. (FOUCAULT, In: RABINOW & DREYFUS, 1984). Este artigo se insere neste campo de estudos ao examinar a produção social da pessoa que se desenvolve por meio da rede de redes de computadores que é a *Internet*. Interessa-nos, especialmente, o modo como a articulação de agências humanas e agências maquínicas nas redes sociotécnicas

constituídas por computadores, tablets, *smartphones*, plataformas, aplicativos e indivíduos serve de moldura a processos de subjetivação.

Como vimos na seção anterior, no momento em que os PCs passam a integrar a rede da *Internet* testemunhamos um processo de individualização em rede, e são os aprofundamentos e desdobramentos dessa individualização que me interessa examinar a partir de agora.

É necessário observar que esse processo de individualização em rede está ligado a desenvolvimentos tecnológicos específicos, mas também a mudanças estruturais na reprodução capitalista. Em *A corrosão do caráter*, Richard Sennet definiu a exigência de flexibilidade como um dos traços marcantes da cultura capitalista contemporânea e a base de novas estruturas de poder e de controle (SENNET, 1999 e 2006). Com o termo, ele identifica a demanda por profissionais capazes de se submeter a incessantes mudanças de localização geográfica, de posição funcional e atuação para sobreviver no mercado. Em seu diagnóstico, Sennett afirma que essa cultura fragiliza as relações trabalhistas e corrói valores como o compromisso, a confiança e a lealdade, que, antes de serem simplesmente mistificações da ideologia capitalista são fundamentais para a consolidação "daquelas qualidades de caráter que ligam os seres humanos uns aos outros, e dão a cada um deles um senso de identidade sustentável" (SENNET, 1999, p. 32).

A pista que quero seguir aqui consiste em observar como a flexibilidade como padrão de conduta se entrelaça com as mudanças nas tecnologias de comunicação especialmente no que diz respeito ao controle exercido sobre o trabalho, e para isso é necessário examinar o modo de funcionamento da comunicação em rede. A partir do desenvolvimento dos protocolos de comunicação que permitem a operação de computadores em rede, as grandes empresas desenvolveram redes internas - as intranets, de modo a permitir que todos os seus departamentos pudessem trocar informações. Em seu funcionamento, uma rede torna cada computador, um terminal. Assim, memorandos, informações, fichas e bancos de dados eram produzidos e circulavam entre os agentes através destes terminais. Bastava o funcionário ligar o seu terminal para ser capturado por essa circulação de informações. Contudo, até o advento das redes móveis, as intranets estavam territorializadas em edifícios ou conjunto de edifícios. Nesse sentido, as tecnologias de informação podiam aumentar a produtividade do trabalho, aumentando o consumo e produção de informação, porém sem aumentar o tempo de trabalho, uma vez que não rompiam por si só a separação entre o local de trabalho e o mundo lá fora.

Um grande passo na direção da flexibilização das relações de trabalho entre executivos e pessoal técnico das grandes empresas veio com a tecnologia que a empresa RIM (*Research In Motion*) popularizou no mercado de telefonia na primeira década do século XXI: o *Blackberry*. Basicamente, tratava-se de um aparelho que reunia as funções de telefonia móvel, envio de mensagem de textos, envio de fax pela *Internet* e outros serviços sem fio. Mas o mais importante deles, responsável pelo sucesso do aparelho, foi a produção de uma rede de dados, sobreposta a de telefonia, que ligava cada aparelho a um conjunto de servidores da RIM. Bastava uma empresa se associar ao serviço, ou um usuário se associar individualmente, para que o aparelho celular se tornasse um terminal da rede fornecida pela RIM. Isso permitiu a oferta de um serviço básico das intranets: o *push mail*. Isto é, os e-mails eram enviados em intervalos regulares para o aparelho, sem que os usuários precisassem chamar o serviço de e-mail, eles mesmos. Com isso, cada funcionário de direção, ou mesmo um simples vendedor da firma, estava ao alcance do envio e recebimento de informações pela empresa o tempo todo, que transitavam criptografadas, de modo a garantir a segurança. Essa inovação rompia com o espaço fechado do "local

de trabalho”. Flexibilizava também a regularidade da rotina de trabalho, com a conexão entre tarefas e horários determinados para executá-la. O trabalho passa a ser realizado em movimento e a realização da tarefa passa a ter precedência sobre o modo, o momento e o lugar de realizá-la. Isso representa a ruptura da organização burocrática em benefício de uma suposta liberdade individual na realização do trabalho.

Trata-se de uma suposta liberdade, pois com a tecnologia materializada no *Blackberry*, e que viria a ser o protótipo das funções corporativas a serem desempenhadas pelos celulares inteligentes, a comunicação empresarial atingia o seu objetivo de ser constante e coletiva. Com os funcionários capturados na rede, havia não apenas um aumento da produtividade, mas do tempo de trabalho, uma vez que o tempo do deslocamento e mesmo em casa era capturado pela rede. Nas viagens de metrô, os funcionários administrativos das empresas eram facilmente reconhecidos pela conferência constante das telinhas de seus aparelhos. Essa circulação contínua de informações, frequentemente importantes para as ações dos funcionários nas empresas, gerava um estado emocional de atenção e resposta aos aparelhos que foi traduzida na expressão pejorativa *crackberry*. Temos aí uma articulação entre urgência no envio e recepção das informações e excitação dos afetos que estrutura um dado funcionamento do eu desses agentes. Seu trabalho passava a ser medido pelo número de respostas dadas, e deixar de reagir a essa intensa circulação de informações era revelar-se improdutivo e, ao mesmo tempo, deixar de existir como um agente significativo na rede. Se a primeira dimensão diz respeito a ser capaz de responder ou não às novas expectativas profissionais criadas pelo capitalismo flexível, a segunda dimensão envolve a própria definição do trabalhador como pessoa, isto é, como parte de um universo de comunicação e partilhamento de significados no qual se exige que cada indivíduo tenha um papel ativo.

Esta transformação nas tecnologias de comunicação e o envolvimento ativo dos agentes nela nos levam a um conceito desenvolvido por Sherry Turkle: o eu amarrado a pessoas e máquinas através das tecnologias de informação (TURKLE, 2006). Com esse conceito, ela chama atenção para o fato de que mais do que buscar e demandar a informação, são de máquinas que os indivíduos recebem informações e tem as suas próprias disponibilizadas. É o modo técnico de funcionamento dos servidores, no caso do *Blackberry*, ou das plataformas, como no caso de redes sociais como o *Facebook* e o *Orkut*, que define a natureza, a quantidade e o ritmo das informações que o indivíduo recebe. Ao mesmo tempo, como essas informações vinculam pessoas a ações de outras pessoas, e por isso produzem espaço social, o modo de funcionamento da subjetividade está amarrado à rede por meio dessa circulação de informações e significados. Isso tem impacto sobre práticas profissionais, como vimos acima, mas também sobre práticas de consumo, decisões eleitorais e engajamentos políticos, e comportamentos amorosos e sexuais.

Exploremos um pouco mais o conceito. Um Eu amarrado implica um dado modo técnico e comunicacional específico de estar continuamente conectado a outros eus. Em primeiro lugar, esta conexão é realizada através de uma estrutura técnica que está em funcionamento contínuo. Em segundo lugar, essa estrutura técnica pode, ela mesma, enviar e receber continuamente mensagens, o que faz com que a conexão passe da potência à ação, por meio da máquina. Em terceiro lugar, o agente conectado está continuamente disponível para receber e enviar mensagens. Assim, essa conexão não é uma metáfora. Quando o indivíduo avisa outros de que está em seu celular, isto significa que ele vai carregá-lo e pode ser encontrado o tempo todo, mas também significa que este EU está continuamente na rede. Ele está no programa de mensagens instantâneas. Está *on-line* em uma rede social, de forma mais imediata do que

o e-mail. E esta imediatividade da comunicação em rede torna-se estável como o resto da existência cotidiana. De modo que uma expressão como “você não sai daqui” pode ser usada tanto para se referir a um bar (esse lugar clássico da sociabilidade) quanto para se referir a *Facebook* e ao *Twitter*. Mas, à diferença do bar, a conexão entre as pessoas é mediada pelos dispositivos de comunicação que ela carrega com uma extensão do seu próprio corpo. O próprio Eu existe nesse arranjo de coisa e pessoa. É aquilo que foi tematizado por Donna Haraway com a figura do ciborgue como definidora do modo de existência da subjetividade na contemporaneidade (HARAWAY, 2009). Lembremos ainda que o uso dos dispositivos de comunicação na produção de redes de pessoas não é uma novidade. Falamos mais acima das cartas, do telégrafo e do telefone. Contudo, o telefone fixo era ligado a uma casa e frequentemente gerido por famílias, ao passo que o telefone móvel é basicamente, ainda que não exclusivamente, individual. Por isso, estamos falando aqui de indivíduos ligados a outros indivíduos por meio dos dispositivos. Dito resulta que a atual organização dessas redes sociotécnicas funciona como um elemento de produção de indivíduos.

Este modo de ser indivíduo, articulando corpo e dispositivos tecnológicos de comunicação, implica em mudanças nas técnicas corporais. Dele resulta o isolamento corporal de jovens em relação a corpos próximos, que é indicativo não da falta de conexão e do ensimesmamento, mas como pré-condição para outro tipo de conexão: aquela da rede. Isto implica em ligar-se ao telefone e desligar-se dos que estão a sua volta, e gera o que Tuckle chamou de fenômeno da meia atenção, que consiste na experiência de ter a atenção dividida entre as conexões que se realizam no espaço presencial, e àquelas que se realizam simultaneamente através da rede de *smartphones* e computadores. Em outras palavras, ao mesmo tempo em que são produzidos como indivíduos, estes usuários estão envolvidos simultaneamente em diferentes conexões significativas. Recuperando a discussão de Weber sobre ação social e relações sociais, podemos dizer que este eu está envolvido em diferentes relações sociais simultâneas, algumas presenciais e outras que se realizam através dessa rede formada pelas tecnologias de comunicação. E apesar de parecer que os agentes estão ligados tão somente aos aparelhos que materializam estas tecnologias, eles estão também ligados através destes aparelhos a outros agentes, de modo que o que circula entre os aparelhos é também um conjunto de gratificações e frustrações entre muitos eus.

OS MODOS DE IDENTIFICAÇÃO NA REDE - LOGIN, EXPERIMENTAÇÃO IDENTITÁRIA E DIVERGÊNCIA IDENTITÁRIA

Nesta seção vamos examinar com mais detalhe alguns aspectos dos mecanismos de subjetivação em rede, especialmente àqueles relativos aos mecanismos de identificação e autoidentificação dos agentes. Até agora, examinamos os processos de produção de indivíduos por meio do entrelaçamento entre rede de computadores e rede de telefonia. O que faremos agora é examinar o modo como o indivíduo é construído como um aspecto suposto da organização técnica das redes, mas para isso, precisamos voltar ao começo. Desde o seu início, as redes de computadores implicaram dois modos diferentes e simultâneos de identificação para os indivíduos. O *login*, que é a credencial que permite o acesso à rede, e que funciona como a identificação individual na rede; e a identificação externa à rede que funciona como referência última do *login*. Assim, mesmo que haja uma gestão coletiva de um dado *login*, do ponto de vista da organização da rede, ele é sempre definido como um ponto de acesso ao qual corresponde uma identificação única. Em princípio, o *login* é apenas uma ferramenta técnica de

acesso à rede, mas à medida que as funções mais simples de comunicação das redes foram dando lugar à emergência de diferentes espaços de sociabilidade, o *login* foi sendo transformado na base de uma identidade virtual. Ou em outras palavras, a identificação técnica na rede foi se transformando em identificação simbólica. Isso permitiu uma separação entre identidade na rede e identidade fora da rede. Nas intranets institucionais e na sua expressão em segmentos de rede da *Internet*, essa separação é indesejável uma vez que a natureza instrumental da comunicação e as necessidades de segurança corporativa exigem a justaposição direta das duas identidades, mas nos segmentos de rede da *Internet* que são estruturados com o objetivo de permitir que os indivíduos se relacionem em torno de interesses comum e/ou atividades lúdicas, a identificação dentro da rede ganhou uma relativa autonomia frente à identidade fora da rede e tornou-se a base para a construção de uma identidade virtual.

Essa relativa autonomia possui uma série de implicações e possibilidades. A primeira implicação é que, uma vez que não é possível ligar diretamente as duas identidades, a interação social dentro da rede passa a ser feita com base naquilo que é visível na rede, nos atos e investimentos simbólicos que o agente faz e percebe na própria interação naquele segmento de rede. Outra implicação, decorrente dessa, é que para existir na rede, o indivíduo terá de fazer um investimento identitário com os recursos disponíveis naquele segmento de rede. Terá de partir deles para construir um nome, uma imagem e uma reputação frente aos demais agentes. Ao mesmo tempo, essa relativa autonomia da identidade virtual permite uma experimentação identitária, isto é, a possibilidade de construir diferentes personas de acordo com os diferentes segmentos de rede ou até dentro de um mesmo segmento. Essa experimentação identitária se aproxima das experiências das brincadeiras infantis, dos jogos de papéis, dos investimentos de construção de identidade e reputação típicas da adolescência, e da experiência da interpretação teatral e performática e constitui uma das formas básicas funcionamento da subjetividade na *Internet*. Por meio dela, é possível estruturar relações sociais com indivíduos que modificam ou mesmo criam livremente seus gêneros, modificam idades, criam formas corporais, etc.

Assim, como nos mostra Turkle, a constituição a partir dos anos 1990 de ambientes de jogo na *Internet* ofereceu aos seus usuários a possibilidade de criar *personas* e vivenciar em uma relação social, múltiplos aspectos e possibilidades do eu (TURKLE, 2006). Nesse sentido, estes ambientes davam continuidade *on-line* às modalidades de jogo como os *Role-Playing Games*, que já existiam *off-line*.

Essa experimentação identitária envolvida nos RPG, não se limitou aos jogos, mas deu origem às plataformas de sociabilidade *on-line* em ambientes 3D, de que o *Second Life* é a melhor expressão. Em plataformas desse tipo, todo um mundo material e sensorial é construído *on-line*. Como nos mostram Leitão e Gomes, essas plataformas de sociabilidade realizam de forma mais radical essa possibilidade construir mundos e eus que estava presente na experimentação identitária, por conta de uma característica fundamental do seu funcionamento que é a possibilidade de produzir uma experiência de imersão. Segundo as autoras:

“Unindo todas essas características, acreditamos ser a imersão o principal diferencial dos mundos virtuais, demarcando inclusive suas fronteiras com relação a outras plataformas digitais *on-line*. A imersão poderia ser relacionada com a produção de presença e, no caso dos mundos virtuais, teríamos um tipo de presença no qual não apenas temos a sensação de que o outro está presente, mas no qual sentimos que estamos lá, noutro ambiente, nesse caso um ambiente digital e virtual.” (LEITÃO E GOMES, 2011, p. 23 – Grifos meus).

Sem as mesmas características de imersão em ambientes 3D, também encontramos essa construção de diferentes personas em outros espaços de sociabilidade *on-line* como os fóruns e comunidades virtuais. Nesse caso, eles caminharam nesta mesma direção ao transformarem o requerimento técnico do *login* em um artefato identitário que é o *nickname*. Este último é, de fato, o nome de batismo do agente e de sua persona naquele espaço social. Ele pode vir acompanhado de uma imagem – o *avatar* – e ambos definem as referências em torno do qual o indivíduo vai construir progressivamente um determinado reconhecimento público.

É interessante observar que o *nickname* não pode ser traduzido como apelido. Isto porque o apelido supõe que indivíduo seja objeto de um conhecimento prévio daqueles que com ele interagem e possam então destacar um aspecto de sua persona ou estabelecer uma associação. O *nickname*, ao contrário, não representa a parte, mas a referência totalizante da identidade do indivíduo que é específica àquele espaço social. Outro aspecto a salientar, é que a experimentação identitária é uma prática muito antiga, frequentemente ligada às possibilidades de identificação, projeção e transformação do eu, oferecidas pela literatura, pelo cinema, televisão e rádio. Da mesma maneira, é prática comum em fóruns de debate na *Internet* organizados em torno de produtos da indústria de entretenimento cultural o uso de *nicknames* e *avatars* ligados aos personagens ficcionais criados por essa indústria.

Nesse sentido, a construção de *personas on-line* está presente nos mais variados espaços de sociabilidade da *Internet*, e aqui vou me deter rapidamente em desses tipos de espaço, que são os fóruns de discussão, que consistem em espaços *on-line* organizados em torno da participação de um conjunto de pessoas em discussões públicas, durante um período do tempo longo o bastante para seja possível a constituição de relações sociais, envolvendo tanto uma ampla e contínua circulação de ideias e afetos quanto à produção de identificações e auto identificações de pessoas. Mas cabe ressaltar aqui que o objetivo desses *fóruns de discussão* não é o de permitir uma experimentação identitária, e sim o de fornecer um espaço de interação a um conjunto de indivíduos em torno de interesses comuns e, mesmo assim, eles se constituíram, desde o início de seu funcionamento na *Internet*, sobre uma dissociação entre identidade *on-line* e identidade *off-line*. A base técnica dessa dissociação identitária é, como já vimos, a exigência do *login* e do *nickname* a ele associado, que era necessariamente diferente do nome civil, inclusive em virtude do número de caracteres disponíveis para o *login*. Do mesmo modo, os primeiros avatares tinham de ser escolhidos entre imagens de 8 bits disponibilizadas pela plataforma. Contudo, quando os recursos técnicos permitiram o uso do nome próprio e de fotografias, ainda assim, esses *fóruns de discussão* continuaram a ser organizados em torno de *nicknames* e avatares dissociados do que poderíamos chamar de identidade civil. Essa persistência revela um aspecto básico da cibercultura que organiza a sociabilidade *on-line*, e que queremos destacar, que é o fato de que uma parcela da construção identitária que ali ocorre é baseada na experimentação e na divergência frente à identidade construída *off-line*.

Podemos concluir que, se algumas plataformas *on-line* como aquelas dedicadas a jogos ou mesmo à sociabilidade pela imersão em ambientes 3D possibilitam uma experimentação identitária, os *fóruns de discussão* se baseiam mais exatamente na divergência identitária. E essa divergência tem um papel importante na organização do debate público que se realiza ali, uma vez que garante a separação entre o espaço público *on-line* e o privado *off-line*, tornando possível que os embates discursivos travados no espaço *on-line* não resultem em prejuízos aos indivíduos no espaço *off-line*. Não se trata de um completo anonimato, uma vez que o indivíduo constrói uma persona e uma reputação

on-line e pode, inclusive, ser alvo de prejuízos à sua participação naquele espaço público *on-line*, mas ainda assim, a divergência identitária permite o anonimato da *persona off-line* e uma determinada liberdade de expressão e de embate de ideias.

AS REDES SOCIAIS E A TRANSFORMAÇÃO DA IDENTIDADE – INTERESSES CORPORATIVOS, CONTROLE ESTATAL, PÂNICO MORAL, E A PRODUÇÃO DA CONVERGÊNCIA IDENTITÁRIA

Ao propor uma sociologia do segredo e afirmar que “todas as relações das pessoas repousam sobre a pré-condição de que elas saibam alguma coisa sobre a outra”, Simmel chamou a atenção para um aspecto básico das relações sociais que é a presença necessária dos pares dialéticos confiança/desconfiança, revelar/esconder e mentir/dizer a verdade (SIMMEL, 1908) envolvidos na percepção que o eu tem do outro e também na apresentação do eu frente ao outro. Em outras palavras, não há relação social que não seja mediada pela percepção que os agentes tem uns dos outros, e na construção dessa percepção aquilo que se oculta e aquilo que se mostra, aquilo que se sabe e aquilo que se desconfia têm um papel fundamental. Trata-se, em última instância, como nos mostra Maldonado, de formas sociais de distribuição e administração da informação e do conhecimento (MALDONADO, 2011).

Se essa é uma característica de todas as relações sociais, só nos resta perguntar de que modo ela está presente nas relações sociais mediadas pelo uso de computadores, *smartphones* e *tablets* na *Internet*. Ora, vimos mais acima que uma das possibilidades da construção de subjetividade no ciberespaço se baseava na divergência e na experimentação identitárias. Nesse caso, aquilo que os agentes podem conjecturar e conhecer está restrito às ações e informações disponibilizadas *on-line*, naqueles segmentos de rede específicos. Isso significa que, nos moldes da experiência urbana, alguns espaços sociais na *Internet* são segmentados, o que torna possível passar de um espaço social a outro sem, necessariamente, expor informações de um segmento em outro. Disso resulta que a construção da confiança/desconfiança é restrita a cada segmento de rede e é feita pelo exame das ações e informações visíveis ali. Isso nos permite entender a importância da construção de uma reputação em plataformas específicas, como nos *fóruns*, no *Second Life* ou no *Mercado Livre*. Em cada um destes espaços, o indivíduo é avaliado pelas ações que desenvolve ali, e não pelo que carrega de outros espaços sociais que, a princípio, sequer são visíveis. Em outras palavras, nos espaços sociais da *Internet* marcados por uma cultura da divergência identitária encontramos formas sociais de distribuição e administração da informação e do conhecimento marcadas pela segmentação.

Ora, um dos aspectos revelados por uma sociologia do segredo é a necessidade que os indivíduos têm de segmentar ou simplesmente ocultar informações de modo a construir uma determinada *persona* frente a determinados agentes. E isso está relacionado tanto à preservação de uma esfera íntima quanto à motivações não tão nobres, como a fraude pura e simples. Nesse sentido, essa estrutura segmentada que descrevemos acima favorece o ocultamento de determinadas informações, o que torna possível a prática de fraudes de identidade. Essas fraudes podem esconder um *troll* machista sob uma *persona* feminina em um fórum feminista, um estelionatário que tenta capturar potenciais vítimas em espaços de compra e venda de produtos como o *Mercado Livre*, um pedófilo em

um *fórum* de jogos que reúne adolescentes e crianças, e assim por diante. Mas é necessário fazer algumas observações complementares a esse respeito. Onde se faz necessária a construção da confiança, sempre existirá a possibilidade da fraude. Isso não é, de modo algum, exclusivo desses espaços sociais segmentados na *Internet*. Ao contrário, o funcionamento eficiente desses espaços supõe a construção de mecanismos que permitam identificar as informações fundamentais acerca dos agentes, e se assegurar, em alguma medida, da sua confiabilidade. Daí a importância dos mecanismos de atribuição de *reputação*. De fato, como nos mostra Simmel, se não é possível construir em um espaço social requisitos mínimos de confiança, ele fracassará em atrair a atenção e a presença de um conjunto de agentes e em se constituir em um espaço de sociabilidade. Logo, podemos concluir que os espaços sociais bem sucedidos na *Internet* foram capazes de desenvolver tais mecanismos.

Se esses espaços sociais segmentados conseguem construir os requisitos de confiança necessários à sua constituição como espaço de sociabilidade para seus associados, existem demandas jurídicas, políticas, econômicas e afetivas frente às quais tais requisitos não são suficientes. Não é possível nos limites deste artigo examinar esse conjunto de demandas. Então, vamos indicar, resumidamente, um conjunto de processos sociais que tem paulatinamente rompido a segmentação de espaços sociais na *Internet* e tem colocado sob ataque a divergência identitária.

O primeiro deles se inscreve naquilo que podemos chamar de judicialização dos conflitos, e diz respeito ao modo como os embates que se desenvolvem em segmentos de rede são percebidos e operados pelos agentes aí envolvidos como incorrendo em violações de direitos. Essa percepção culmina no recurso aos tribunais em várias modalidades de demanda em torno da ofensa à pessoa. É o caso dos processos por calúnia, difamação, injúria, invasão de privacidade, etc. que consistem, em seu conjunto, de ofensas à dignidade da pessoa. Esse processo de judicialização enfrenta um problema básico: a definição de pessoa, sem a qual não pode haver ofensa e reparação judicial, exige uma identidade civil única, individual e imutável, que deve restar como uma espécie de substrato real, por sob as diversas *personas* que o indivíduo engaja nos diferentes segmentos de rede. Assim, ainda que a antropologia insista que todas essas *personas* envolvem processos de subjetivação semelhantes e igualmente reais, do ponto de vista jurídico, a *pessoa* é definida como um indivíduo único, que se radica, em última instância em sua identidade civil. E é a partir dela, que ele pode ser sujeito de direitos e obrigações. E a demanda pela reparação de direitos mobiliza não apenas a justiça como instituição, mas os próprios agentes que recorrem a ela quando se sentem prejudicados. Nesse sentido, a judicialização dos conflitos na *Internet* tem resultado na adoção de práticas de identificação, como a associação entre o número de I.P. e uma identidade civil, por exemplo, que contribuem à reificação da identidade civil nos termos daquilo que Bourdieu conceituou como *ilusão biográfica*, isto é, a concepção “de que a vida constitui um todo, um conjunto coerente e orientado, que pode e deve ser apreendido como expressão unitária de uma ‘intenção’ subjetiva e objetiva, de um projeto”. (BOURDIEU, 1996, p.184).

O segundo processo que quero examinar brevemente é relacionado à identificação dos atores na rede como agentes políticos. Vários estudos têm mostrado a importância crescente da mobilização política através da *internet*, a partir de eventos como A *Primavera Árabe* ou A *Revolta do Busão* em Natal (PICKERILL, 2003; LOPES, 2013; SOUZA, 2012). Plataformas como o *Twitter* e o *Facebook* têm se destacado como espaços sociais atravessados por diferentes agências de mobilização, o que tem chamado a atenção dos operadores políticos para a importância de se mapear as ações políticas na rede.

Nesse sentido, em diferentes países, serviços estatais de inteligência e partidos políticos tem se dedicado a esse mapeamento que consiste, prioritariamente, em técnicas de identificação dos agentes e de seus comportamentos. Novamente, o modelo que orienta essas técnicas de identificação é aquele descrito na *ilusão biográfica*. Supõe-se uma coerência entre os diferentes comportamentos e *personas* que gira em torno dessa suposta unidade do indivíduo. Desse ponto de vista, os diferentes *nicknames* são tomado, aí sim, como apelidos, como parcelas da identificação de uma totalidade, em sentido inverso do que analisamos mais atrás. Entramos diretamente no estilo de narrativa policial e nos deparamos com expressões como: “*conhecido pela alcunha de...*”. E o termo *alcunha* não é neutro. Ele confere um sentido negativo ao apelido, que é lido basicamente como disfarce. Aqui, mais do que desconhecer a divergência identitária, trata-se de tratá-la prioritariamente como recurso de fraude.

É necessário lembrar que a demanda por identificação nas relações políticas não é resultado apenas da ação estatal. Ao contrário, quanto mais extensas e mais intensas são as relações políticas estabelecidas na rede, maior a preocupação com a confiança e com a identificação dos agentes com os quais se tem relação e dos quais se obtêm informações. No exame que fiz dos embates políticos em torno do tema do aborto na disputa presidencial de 2010, me deparei com uma preocupação que beirava a paranoia entre os partidários dos candidatos na rede, com as notícias que beneficiavam ou prejudicavam seus candidatos (RAMOS, 2011). Isto porque havia todo um conhecimento acumulado acerca das formas de anonimato e manipulação de identidades que são características de boa parte da interação *on-line* e que são fortemente mobilizados em ambientes de disputa eleitoral. Em virtude disso, encontrei muitas vezes o uso dos termos *fake* e *spam* como categorias de acusação mobilizadas para desacreditar determinadas informações e agentes que as difundiam.

O terceiro conjunto de técnicas de identificação e reificação identitária é orientado por preocupações econômicas. Esse processo é o mais antigo presente na sociabilidade na *Internet* e é tão amplo que resiste a um resumo, então vou destacar apenas alguns traços básicos. O conceito de *capitalismo cognitivo* desenvolvido recentemente aponta para importância do conhecimento produzido e disseminado na *Internet* como fonte de geração de valor. Muito cedo, várias empresas se perguntaram como seria possível gerar valor na *Internet*. As ilusões a esse respeito estão na origem da queda das empresas ponto com no início dos anos 2000. Todavia, a partir daí, a grande indexação da *Internet* realizada através dos motores de busca, de que o *Google* é o exemplo mais bem sucedido, conseguiu, ao mesmo tempo, identificar e monetizar os comportamentos dos agentes na *Internet*. E um dos eixos dessa identificação é a noção de indivíduo, que funciona como um dos princípios de classificação das ações realizadas através do motor de busca. Para os propósitos desse artigo, interessa especialmente os últimos desenvolvimentos dessas técnicas que incidem especialmente na identificação dos agentes na forma de indivíduos.

O primeiro passo para qualquer identificação na *Internet* é a produção de *cookies*, ou testemunho de conexão, que é um procedimento técnico que armazena os dados trocados entre o navegador e o servidor de páginas, colocado num arquivo (ficheiro) de texto criado no computador do usuário. Os *cookies* estabelecem um vínculo entre o programa de navegação utilizado em um determinado computador, e seu I.P. e , uma página HTML na *Internet*. Essa é a base para que os programas de busca identifiquem padrões de navegação. Além dos *cookies* temos também o *login*, que já examinamos mais atrás. Uma das maneiras das empresas se monetizarem na *Internet* foi a oferta de serviços vinculada a um *login* em suas páginas. Ainda que o acesso aos serviços não seja pago, o acesso e a informação gerada nele podem ser monetizadas através da

publicidade. Ora, como vimos o *login* fornece um suporte identitário em duas pontas. De um lado, para fazer o *login* é necessário cadastrar dados pessoais. Em alguns casos, só nome, país, cidade e um endereço de e-mail bastam. Em outros, é necessário informar o número de telefone, o nome e o endereço físico. Muitas empresas demandam ainda o CPF, que é uma ferramenta estatal de identificação de indivíduos economicamente ativos. Na outra ponta, o *login* fornece uma identificação naquele segmento de rede que é o fundamento para se entender de forma coerente o conjunto de comportamentos do agente e incluir essas informações em estratégias de publicidade. Pouco importa que diferentes agentes partilhem, de fato, o mesmo *login*. Do ponto de vista das técnicas de identificação, o *login* é tratado como correspondendo a um mesmo sujeito.

Contudo, mais importante ainda é um procedimento recente que oferece a possibilidade de fazer os mais diferentes *logins* em diferentes páginas e serviços sem criar um cadastro. Mas ao invés de funcionar para aumentar o anonimato na navegação, essa técnica faz o inverso, isto porque para isso é necessário usar uma conta base, do *Google* ou do *Facebook*, que passam a funcionar como um metacadastro, fornecendo uma meta identidade, cuja base é a identidade civil. Essa técnica de identificação opera o que podemos chamar de uma convergência identitária, sobre a qual falo a seguir.

Como vimos, a experimentação identitária não é a única forma de constituição da subjetividade na *Internet*. Vimos mais atrás que, ao lado dela, existem espaços sociais como as estados e empresas, os quais demandam uma correspondência tão transparente quanto possível entre o *login* e a identidade fora da rede. Mas além destes, outro espaço social na *Internet* demandou essa correspondência: as assim chamadas *redes sociais*, como *Myspace*, *Orkut* e *Facebook*. Isto porque elas se organizam em torno de um tipo de *login* que não é o nickname, mas sim de um perfil baseado nas referências identitárias construídas e validadas fora da rede. A sequência de passos para entrar em uma *rede social* são mais ou menos comuns às diversas plataformas. Basicamente, é necessário o uso ou criação de uma conta de e-mail. Em seguida, o usuário deve criar um perfil, que é uma página em formato *HTML* com suas informações pessoais. A partir daí ele pode associar o seu perfil a outros perfis criando a sua rede de contatos. Uma vez criado o perfil, a plataforma permite a interação entre pessoas por meio da publicação e envio de fotos, vídeos, links, arquivos em formatos variados e mensagens escritas, trocados a partir de computadores que funcionam como pontos de uma rede, construindo assim, de fato, um espaço virtual de sociabilidade.

Esses sites organizam seus serviços e estruturam a conexão entre os indivíduos com base no que poderíamos chamar de um realismo identitário, que supõe: a) a correspondência entre identidade dentro e fora da rede; b) a visibilidade do indivíduo e de seu mundo fora da rede e, em decorrência, c) que as relações entre indivíduos transitem dentro e fora da rede.

Estas duas possibilidades, a do realismo identitário fruto das técnicas de produção da convergência identitária e a da experimentação identitária tornada possível pela cultura da divergência identitária convivem desde o início da *Internet*, mas não sem tensões. Em primeiro lugar porque existem formas híbridas entre o extremo de um *Second Life*, de um lado, que realiza ao máximo a experimentação identitária, e um *Facebook*, de outro, que, por sua vez realiza ao máximo o realismo identitário. Uma dessas formas híbridas são os chamados fóruns de discussão ou comunidades, que são espaços sociais na *Internet* construídos para ligar indivíduos interessados em temas comuns, de modo a lhes permitir debater e trocar informações através de mensagens públicas. Essas mensagens e temas são produzidas e organizadas em torno de uma mesma questão nos chamados tópicos. Ora, o fato de ser organizada em torno

do compartilhamento de interesses comuns faz do fórum, um lugar privilegiado para os trânsitos *on* e *off-line*. É um espaço onde são frequentes trocas materiais e afetivas. Além disso, possuem ferramentas para que os indivíduos se comuniquem de forma privada. Assim, ao mesmo tempo em que a identificação é feita através de *nicknames* e *avatars*, as relações estabelecidas nos fóruns envolvem uma demanda de estabilidade e um conjunto de trânsitos *on* e *off-line*, capazes de articular *nickname* e identidade fora da rede.

Mas ainda mais importante na relação entre realismo e experimentação identitárias é a tensão representada pelo uso das práticas derivadas da experimentação em espaços sociais que supõem o realismo identitário. É o caso dos perfis *fake* em redes sociais, que são aqueles que mobilizam informações e imagens que não correspondem às informações e imagens identitárias que os indivíduos são capazes de sustentar fora da rede. Vejamos isso em detalhe.

Os anos 2000 marcam a emergência da *Internet* como um metaespaço de espaços sociais autônomos na medida em que eles não replicam simplesmente espaços institucionais e corporativos, mas servem à constituição de relações de sociabilidade específicas. Nos EUA, um dos mais famosos destes espaços foi o site *Myspace*, que era uma rede social dedicada estabelecer relações amorosas e de amizade entre indivíduos que foi bastante popular no período. Trago o *Myspace* à discussão porque ele foi particularmente atingido por uma situação de pânico moral estruturada em torno do uso de perfis *fakes* por pedófilos e esturpadores. A noção de pânico moral serve bem para explicitar a intensa produção midiática em torno dos riscos a que mulheres e crianças estariam submetidas ao circularem nesse segmento de esfera pública constituído pela *Internet* e interagirem com pessoas falsamente identificadas. Esse conceito identifica a produção artificial nos meios de comunicação de massa – a imprensa, a literatura, a TV e o cinema – de uma perspectiva de risco e a invocação de sentimentos de medo em torno da emergência de práticas culturais associadas às novas tecnologias de comunicação. Esta modalidade de pânico moral vai ser conceituada como *tecnopânico*, na definição de Marwick:

“The technopanic is an attempt to contextualize the moral panic as a response to fear of modernity as represented by new technologies. Technopanics have the following characteristics. First, they focus on new media forms, which currently take the form of computer-mediated technologies. Second, technopanics generally pathologize young people’s use of this media, like hacking, file-sharing, or playing violent video games. Third, this cultural anxiety manifests itself in an attempt to modify or regulate young people’s behavior, either by controlling young people or the creators or producers of media products.” (MARWICK, 2008, p. 03).

Contudo, o pânico moral associado às tecnologias de comunicação organizadas em torno da *Internet* não se limitam aos riscos vividos por jovens, como acredita Marwick. De fato, sob o ataque do pânico moral, os modos de produção da confiança que sustentavam a cultura da divergência identitária de modo amplo se encontram hoje em grande dificuldade, uma vez que a resposta ao pânico, tem sido reificar mais e mais as ilusões biográficas. Nesse sentido, o tecnopânico se expressa particularmente em torno da categoria *fake*, na medida em esta consiste em uma categoria nativa de acusação dirigida ao uso de perfis cujas informações apresentadas pelo agente não correspondem àquilo que ele é capaz de sustentar no *off-line*. Mas a chave da acusação não é a discrepância entre o que apresentado *on* e *off-line*, mas sim a crença de que o sentido dessa discrepância é a fraude, e não a experimentação identitária como vimos acima. Assim, o medo é construído em torno da possibilidade de que através da fraude, pedófilos e esturpadores possam ter contato com crianças e jovens mulheres.

Encontramo-nos aqui com demandas afetivas frente às quais a confiança que torna possível a sociabilidade em um segmento de rede, não é o bastante quando se supõe a possibilidade de que esta sociabilidade *on-line* tenha efeitos *off-line*.

Em resumo, aquele conjunto de pressões jurídicas, políticas, econômicas e afetivas que examinamos acima incidem sobre as relações entre confiança e sociabilidade e constituem, a partir da disseminação de diferentes pânicos, novos modos sociais de distribuição e administração da informação e do conhecimento na *Internet*, desta vez estruturados sobre o que chamei de convergência identitária, e que tem nas *redes sociais* seu espaço exemplar.

CONCLUSÃO

Neste artigo, eu procurei examinar alguns mecanismos de identificação e autoidentificação que são estruturados na sociabilidade em redes de computadores. Um suposto básico de meu argumento é a ideia de que os modos de subjetivação são atravessados por relações de poder, assim tentei identificar os diferentes modos como a sociabilidade em rede está estruturada e as molduras que ela impõe aos processos de autoidentificação e de identificação. Quero então concluir desenvolvendo alguns aspectos do que chamei de convergência identitária e o modo como essa estrutura modela tais processos. Para isso, tomarei a principal *rede social* da atualidade como objeto.

O primeiro ponto a ser ressaltado é que se realismo e experimentação identitária conviviam, mais ou menos, em paralelo ao longo do tempo na *Internet*, a convergência tem se tornado cada vez mais dominante a multiplicidade de *personas* cede lugar a uma identidade una reconhecível tanto no espaço público quanto no privado, uma vez que a fronteira entre ambos os domínios é reconfigurada. E esta é uma característica importante do processo, o borramento das fronteiras entre os segmentos de rede é também um apagamento da separação entre *on* e *off-line* e entre esfera pública e espaço privado.

O *Facebook* como principal expressão contemporânea das Redes Sociais revela aspectos importantes desse processo. O primeiro ponto a ser ressaltar é que, desde o início, a estratégia de funcionamento do *Facebook* consistiu em duplicar *on-line* as redes sociais que já existiam *off-line*. Como tal, ele aprofundou uma prática que estava presente em menor medida no *Orkut* e no *Myspace*, que, entretanto, se baseavam fortemente na adesão individual. Isto significa que, desde o início, a proposta do *Facebook* era fazer circular continuamente as informações e relações entre *on* e *off-line*, fazendo convergir as identificações e autoidentificações dentro e fora da rede de computadores. Mais do que isso, a ideia é que o *Facebook* funcione como o lugar por excelência da apresentação de um eu tomado como unidade.

O *Facebook* busca operar ainda outra continuidade: aquela que vai do privado ao público. Para entender isso, é necessário ter em mente como funciona o *Feed de notícias*. Como nos mostra Boyd, ele transforma o conjunto de postagens feita pelos membros de uma rede de *amigos* em uma coluna de notícias visível para cada um dos membros (BOYD, 2008). Todos os membros da rede tem acesso ao conjunto das informações postadas pelo agente e sobre o agente. Existem critérios que definem o que vai se mostrado e a quem. Contudo, estes critérios fazem parte de uma agência maquínica, que nada tem a ver com as escolhas diretas dos usuários. A escolha do usuário é apenas acerca do que vai ser mostrado e do que vai ficar oculto, e não sobre o que vai ficar visível para quem.

Neste sentido, Boyd nos mostra que a relação entre público e privado é pensada na organização do *Facebook* nos termos de uma lógica binária, na qual tudo o que não está deliberadamente oculto, está disponível para tornar-se público. Em outras palavras, resta o privado apenas como aquilo que é oculto. Todo o resto, é público para sua rede de amigos. Isto coloca um problema fundamental ao usuário, uma vez que privacidade não tem a ver simplesmente com revelar e ocultar, mas sim com o que, quando, onde e a quem vai ser mostrado, ou ocultado. Esse controle da informação é parte daquilo que Simmel estudou na sociologia do segredo e nunca foi objeto de controle individual. Sempre se tratou de uma relação dialética entre formas coletivas e recursos individuais de distribuição e administração da informação e do conhecimento. A novidade é o fato de que, no polo coletivo, esse controle é cada vez mais exercido por algoritmos, em outras palavras, grande parte dele está nas mãos da agência da máquina.

Assim, a partir da articulação entre *on-line* e *off-line*, e do apagamento das fronteiras entre público e privado, os padrões de sociabilidade construídos nas *redes sociais* operam uma convergência entre as múltiplas possibilidades identitárias e radicam as *personas* em um eu que tem rosto e registro contínuo de seus gostos, de suas preferências artísticas e políticas, de suas ações profissionais e de lazer, de seus eventos familiares, etc. E na medida em que todos os trânsitos do agente pelos diversos segmentos de rede são feitos através do *Facebook*, esse eu contínuo e uno passa a estar disponível como objeto de vigilância política, de cálculo econômico e de ação jurídica. Deparamo-nos aqui com novas formas daquilo que Foucault identificou no *Panopticon*, isto é, a hipervisibilidade como técnica de produção dos sujeitos que são objeto de relações de poder, mas com uma diferença importante, que é a invisibilidade da própria estrutura de dominação.

NOTAS

¹ Esse é o caso clássico da conquista de cidades que eram importantes entrepostos comerciais. Para recuar bastante no tempo: quantas invasões e cercos sofreram a cidade de Alexandria na antiguidade? Afinal, ela era a porta de entrada do rico oriente médio, ao mesmo tempo em que um dos nós mais ricos e densos da região. Voltando à 2012, porque a rede social de compartilhamento de fotos *Instagram* foi vendida à empresa *Facebook* por 1 bilhão de dólares? Porque ela era um nó denso da rede de redes que é a *Internet*. Aliás, o *Facebook* aumentou ainda mais a sua densidade na rede, ao atingir a marca de 1 bilhão usuários ativos. E o conceito de densidade aqui remete diretamente ao Durkheim do suicídio, e a intensidade da vida social no verão, com suas trocas frequentes entre os agentes. Remete também ao conceito de rede densa de Barnes e Mitchell, e sua ênfase nas muitas valências.

² Quem está familiarizado com a ficção científica nos livros, filmes e seriados de TV, sabe que os desejos e sonhos de conquista do espaço extraterrestre são um tema recorrente. Ele é um espaço vazio, enquanto não for capturado numa malha humana de postos, entrepostos, sedes, núcleos e, sobretudo de circuitos de viagens interestelares.

³ Uma frase da literatura das cartas, que ficou eternizada no samba Antonico, de Ismael Silva, mostra bem o modo como as demandas circulavam através delas. Ela dizia: “Faça por ele como se fosse por mim”.

⁴ Seguindo Marx, podemos dizer que se tratava do aumento tanto da mais-valia relativa, pelo aumento da produtividade, quanto da mais-valia absoluta, por meio do aumento das horas trabalhadas: “A mais-valia produzida pelo prolongamento da jornada de trabalho chamo de mais-valia absoluta; a mais-valia que, ao contrário, decorre da redução do tempo de trabalho e da correspondente mudança da proporção entre os dois componentes da jornada de trabalho chamo de mais-valia relativa” (MARX, 1996, p. 431).

REFERÊNCIAS

- BOURDIEU, Pierre. A ilusão biográfica. In: AMADO, Janaína; FERREIRA, Marieta de Moraes (Org.). Usos e abusos da história oral. Rio de Janeiro: Editora da FGV, 1996, p.183-191.
- BOXER, Charles. *O império marítimo português – 1415-1825*. Rio de Janeiro: Cia da Letras, 1977.
- BOYD, Danah; HARGITTAI, Eszter (2010). “Facebook Privacy Settings: Who Cares?” *First Monday* 15 (8).
- BOYD, Danah; HARGITTAI, Eszter. Facebook Privacy Settings : Who Cares? *First Monday*, v. 15, n. 8 - 2 August 2010.
- BOYD, Danah. Privacy and Security The Politics of “Real Names” august 2012 | vol. 55 | no. 8 | communications of the aço.
- CASTELLS, Manuel (2001). *A Galáxia Internet: reflexões sobre Internet, negócios e sociedade*. 2. ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. Castells, Manuel. “A Sociedade em Rede.” Casa da Moeda (2005).
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede: do conhecimento à política*. Imprensa Nacional. Casa da Moeda (2005).
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura*. v. I. Trad. Roneide Venâncio Majer e Jussara Simões. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- ELIAS, Norbert. *A sociedade de corte*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- FOUCAULT, Michel. Deux essais sur le sujet et le pouvoir. In: DREYFUS, Hubert; RAINBOW, Paul. Michel Foucault: un parcours philosophique. Paris: Gallimard, 1984.
- GUIMARÃES Jr., Mário J. L. *De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line*. Horizontes Antropológicos 10, n. 21 (June 2004): 123-154.
- HARAWAY, D. *Manifesto Ciborgue: Ciência, Tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: Tadeu, T. (org). Antropologia do Ciborgue – as vertigens do pós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- KIM, Joon Ho. *Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural*. Horizontes Antropológicos 10, n. 21 (June 2004): 199-219.
- LATOUR, Bruno. *Ciência em Ação*. Como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora. Trad. Ivone C. Benedetti. São Paulo: Editora UNESP, 2000, 440 p.
- LAW, John. *Notas sobre a teoria do ator-rede: ordenamento, estratégia, e heterogeneidade*. Trad. Fernando Manso. Disponível em: <<http://www.necso.ufrj.br>>. Acesso em: 17 jun. 2005. 1992.
- LEITÃO, Débora K; GOMES, Laura G. *Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life Being and not being there, that is the question: ethnographic research in second life*. Cronos: R. Pós-Grad. Ci. Soc. UFRN, Natal, v. 12, n.1, 2011.
- LÉVY, Pierre, *A inteligência coletiva*. São Paulo: Loyola, 1998.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIMA, Antônio Carlos Souza. *Um Grande Cerco de Paz*. Poder tutelar, indianidade e formação do Estado no Brasil. Petrópolis, Vozes, 1995;
- LOPES, Gustavo Chaves. *As redes sociais e os novos fluxos de agendamento: uma análise da cobertura da Al Jazeera sobre a Primavera Árabe*. Palavra Clave v.16 n.3 Chia Sept./Dec. 2013.

- MALDONADO, Simone C. *Georg Simmel: sentidos, segredos*. Paraíba: Apris, 2011.
- MARWICK, Alice. *To Catch a Predator? The MySpace Moral Panic*. First Monday 13(6). 2008.
- MILLER, Daniel; SLATER, Don. *The Internet: an ethnographic approach*. Oxford: Berg, 2000.
- PICKERILL, J. *Cyberprotest: environmental activism on-line*. Inglaterra: Manchester data.
- RAMOS, J. S. *Toma que o aborto é teu: a politização do aborto em jornais e na web durante a campanha presidencial de 2010*. Revista Brasileira de Ciência Política, v. 7, p. 55-82, 2012.
- RAMOS, J.S. *O poder de domar do fraco: fFormação de estado e poder tutelar na política de povoamento do solo nacional*. Niterói: Eduff, 2006.
- RECUERO, Rebeca. *Um estudo etnográfico sobre as recriações de territórios do mundo concreto no Second Life*. (2010): 0-263.
- SENNET, Richard. *A Corrosão do caráter: consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo*. Trad. Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Record. 1999.
- SOUZA, Raquel. *O Ciberespaço e a perspectiva de uma nova esfera pública: o movimento social da hashtag “#ForaMicarla” em Natal-RN*. Paper apresentado no VI Encontro Nacional de Estudos do Consumo e II Encontro Luso-Brasileiro de Estudos do Consumo. Rio de Janeiro. FGV. 2012
- THOMAS, William I.; ZNANIECKI, Florian. *El Campesino Polaco en Europa y en América*. Madri: Boletim Oficial del Estado/Centro de Investigaciones Sociológicas, 2004
- TURKLE, Sherry. Always-on always-on-you: the tethered self. In: James Katz (ed.) *Handbook of mobile communications and social change*. Cambridge, MA., 2006.
- TURKLE, Sherry. *Cyberspace and identity*. American Sociological Association Stable 28, n. 6 (2008): 643-648. University Press, 2003.