

INTRODUÇÃO: A IDENTIDADE NA ERA DA INTERNET

*Havia uma criança que saía de casa todas as manhãs,
E o primeiro objecto no qual o seu olhar pousava, era o
[objecto em que ela se convertia.*

Walt Whitman*

De tanto vermos a nossa imagem reflectida no espelho das máquinas, acabamos por olhar para nós próprios numa forma diferente. Há uma década, quando designei pela primeira vez o computador como um segundo eu, estas relações que moldam a identidade eram quase sempre do tipo um-para-um, isto é, uma pessoa sozinha diante duma máquina. Hoje em dia, as coisas já não se passam assim. Um sistema de redes em rápida expansão, conhecido colectivamente por Internet, liga milhões de pessoas em novos espaços que estão a alterar a forma como pensamos, a natureza da nossa sexualidade, a organização das nossas comunidades e até mesmo a nossa identidade.

A um dado nível, o computador é uma ferramenta. Ajuda-nos a escrever, a gerir as nossas contas bancárias e a comunicar com outras pessoas. Mas, para além disso, o computador oferece-nos tanto novos modelos da mente como um novo meio no qual podemos projectar as nossas ideias e fantasias. Nestes últimos tempos, o computador tornou-se algo mais do que um misto de ferramenta e espelho: temos agora a possibilidade de passar para o outro lado

* There was a child went forth every day / And the first object he look'd upon,
that object he became. (N. T.)

do espelho. Estamos a aprender a viver em mundos virtuais. Por vezes, é sozinhos que navegamos em oceanos virtuais, desvendamos mistérios virtuais e projectamos arranha-céus virtuais. Porém, cada vez mais, quando atravessamos o espelho, deparam-se-nos outras pessoas.

O uso do termo «ciberespaço» para descrever os mundos virtuais teve origem na ficção científica¹, mas, para muitos de nós, o ciberespaço faz agora parte das rotinas da vida quotidiana. Quando lemos o nosso correio electrónico, enviamos mensagens para um painel de notícias electrónico ou reservamos bilhetes de avião através duma rede de computadores, estamos no ciberespaço. No ciberespaço, podemos conversar, trocar ideias e adoptar identidades fictícias que nós próprios criamos. Temos oportunidade de construir novos tipos de comunidades, comunidades virtuais nas quais participamos juntamente com pessoas de todos os cantos do mundo, pessoas com quem dialogamos diariamente, com quem podemos estabelecer relações bastante íntimas, mas que talvez nunca venhamos a encontrar fisicamente.

Este livro descreve o modo como uma cultura emergente da simulação está a afectar as nossas ideias acerca da mente, do corpo, do eu e da máquina. Ao longo das suas páginas, iremos deparar com sexo virtual e casamentos no ciberespaço, computadores-psicoterapeutas, insectos-robot e investigadores que tentam construir crianças artificiais de dois anos de idade. As crianças biológicas também estão presentes, pois os seus jogos com brinquedos computadorizados levam-nas a querer saber se os computadores são ou não inteligentes e o que é estar vivo. Aliás, no que se refere a muitas destas questões, são as crianças que têm vindo a rasgar novos horizontes, com os adultos a segui-las ansiosamente.

Na história da construção da identidade na cultura da simulação, as experiências na Internet ocupam um lugar de destaque, mas essas experiências só podem ser entendidas como parte dum contexto cultural mais vasto. Esse contexto é a história da erosão das fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo, que está a ocorrer tanto nos domínios da investigação científica de ponta como nos padrões da vida quoti-

diana. Desde cientistas que tentam criar formas de vida artificial até crianças «metamorfoseando-se» numa série de personagens virtuais, irão deparar-se-nos numerosas evidências de alterações fundamentais na maneira como criamos e vivemos a identidade humana. Todavia, é na Internet que as nossas confrontações com os aspectos da tecnologia que ferem a nossa concepção de identidade humana são mais acesas, cruas até. Nas comunidades em tempo real do ciberespaço, encontramos-nos no limiar entre o real e o virtual, inseguros da nossa posição, inventando-nos a nós mesmos à medida que progredimos.

Num jogo de computador interactivo, baseado em texto, concebido para representar um mundo inspirado na série televisiva *Star Trek: A Geração Seguinte*, milhares de jogadores gastam até oitenta horas por semana participando em explorações e guerras intergalácticas. Por meio de descrições e comandos escritos usando o teclado, eles criam personagens que mantêm encontros sexuais (casuais e românticos), desempenham profissões e levantam cheques de vencimento, participam em rituais e comemorações, apaixonam-se e contraem matrimónio. Para os participantes, estas peripécias podem tornar-se fascinantes: «Isto é mais real do que a minha vida real», diz um deles, um homem cuja personagem é uma mulher que se faz passar por homem. Neste jogo, o eu é construído e as regras de interacção social são elaboradas, e não recebidas².

Noutro jogo baseado em texto, cada um dos quase dez mil jogadores cria uma ou várias personagens, especificando o respectivo sexo e outros atributos físicos e psicológicos. As personagens não são necessariamente humanas, e há mais do que dois sexos. Os jogadores são convidados a participar na construção do próprio mundo computadorizado onde se movem. Usando uma linguagem de programação relativamente simples, podem criar uma sala no espaço do jogo, na qual lhes cabe organizar o cenário e definir as regras. Podem encher a sala de objectos e especificar como é que estes funcionam; podem, por exemplo, criar um cão virtual que ladra quando a pessoa escreve o comando «ladra Rover». Uma jogadora de onze anos de idade concebeu uma sala a que chama «o condomínio». O mobiliário é belíssimo. Ela criou maquilhagem e jóias

mágicas para o seu toucador. Quando visita o condomínio, convida os seus ciberamigos a juntarem-se-lhe, tagarela, encomenda uma *pizza* virtual e namorisca.

VIVER NOS MUDs

Tanto o jogo baseado na série *Star Trek*, o TrekMUSE, como o outro, o LambdaMOO, são programas de computador a que se pode aceder através da Internet. No passado, apenas tinham acesso à Internet certos elementos das forças armadas e técnicos investigadores. Hoje em dia, ela encontra-se à disposição de qualquer pessoa que possa abrir ou usar uma conta num fornecedor de serviços comerciais *on-line*. O TrekMUSE e o LambdaMOO são conhecidos pelo nome de MUDs, «Multi-User Domains», ou, se quisermos ser mais rigorosos em termos históricos, «Multi-User Dungeons», devido ao facto de se terem originado a partir do «Dungeons and Dragons» [«Masmorras e Dragões»], o jogo de desempenho de papéis que fez furor nos liceus e universidades no final dos anos setenta e início dos anos oitenta.

Os jogos de computador para multiutilizadores baseiam-se em diferentes tipos de *software* (é esse o significado da terminação MUSE, MOO ou MUSH dos respectivos nomes). Por uma questão de simplicidade, usarei o termo MUD para me referir a todos eles.

Os MUDs colocam-nos em espaços virtuais onde podemos navegar, conversar e construir. Acede-se a um MUD através dum comando que liga o nosso computador ao computador onde reside o programa desse MUD. Não é difícil estabelecer a ligação, dado que esta não exige qualquer sofisticação técnica particular. A princípio, os comandos básicos podem parecer bizarros, mas o utilizador em breve se habitua a eles. Por exemplo, se eu estiver a jogar no LambdaMOO, na pele duma personagem chamada ST, quaisquer palavras que eu escreva depois do comando «dizer» aparecerão nos ecrãs de todos os jogadores como «ST diz que...». Quaisquer acções que eu escreva depois do comando «expressar» aparecerão depois do meu nome à medida que eu for carregando nas te-

clas, como em «ST acena» ou «ST ri descontroladamente». Posso «sussurrar» a uma determinada personagem, e nesse caso só ela poderá ver as minhas palavras. No momento em que escrevo estas linhas, há mais de quinhentos MUDs, nos quais participam centenas de milhares de pessoas³. Em alguns MUDs, os jogadores são representados por ícones gráficos; a maior parte dos MUDs, porém, baseiam-se apenas em texto. A maioria dos jogadores pertencem à classe média. Uma grande maioria são do sexo masculino. Alguns já dobraram o cabo dos trinta anos, mas a maioria têm vinte e poucos ou são ainda adolescentes. Todavia, já não é invulgar encontrar MUDs onde crianças de oito e nove anos de idade «jogam» vestindo a pele de ícones de escola primária como a Barbie ou os Power Rangers.

Os MUDs são um novo tipo de jogo de salão virtual e uma nova forma de comunidade. Para mais, os MUDs baseados em texto são uma nova forma de literatura de escrita colectiva. Os jogadores dum MUD são os autores desse MUD, a um tempo criadores e consumidores dum conteúdo mediático. Vendo as coisas por este ângulo, participar num MUD tem muito em comum com a escrita de guiões, as artes performativas, o teatro de rua, o teatro de improvisação — ou mesmo a *commedia dell'arte*. Mas os MUDs são ainda outra coisa.

À medida que participam, os jogadores tornam-se autores não apenas de textos mas também de si próprios, construindo novas identidades através da interacção social. Um jogador diz: «Eu sou a personagem e não sou a personagem, ambas as coisas ao mesmo tempo.» Outro diz: «Somos quem fingimos ser.» Os MUDs proporcionam mundos para uma interacção social anónima, onde cada pessoa pode, consoante lhe aprouver, desempenhar um papel o mais semelhante possível ou o mais diferente possível da sua «identidade real». Dado que a participação num MUD implica o envio de textos para um computador que alberga o programa e a base de dados desse MUD, as identidades-MUD são constituídas em interacção com a máquina. Se esta desaparecer, as identidades-MUD deixam de existir: «Uma parte de mim, uma parte de mim muito importante, só existe dentro do PernMUD», diz um jogador.