

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

JOÃO MARCOS DA SILVA RAMOS
MARIA EDUARDA DOS SANTOS ARAUJO
MARIA VITÓRIA DOS SANTOS

**IDENTIDADES: O CIBERESPAÇO COMO LUGAR DE
PERTENCIMENTO E A DICOTOMIA ENTRE A
IDENTIDADE REAL E A IDENTIDADE VIRTUAL**

RECIFE/2022

JOÃO MARCOS DA SILVA RAMOS
MARIA EDUARDA DOS SANTOS ARAUJO
MARIA VITÓRIA DOS SANTOS

**IDENTIDADES: O CIBERESPAÇO COMO LUGAR DE
PERTENCIMENTO E A DICOTOMIA ENTRE A
IDENTIDADE REAL E A IDENTIDADE VIRTUAL**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA,
como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em
psicologia

Professora Orientadora: Carla Lopes de Albuquerque

Co-Orientadora: Janicleide Nascimento De Souza

Ficha catalográfica elaborada pela
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 1745.

119 Identidades: o ciberespaço como lugar de pertencimento e a dicotomia
entre a identidade real e a identidade virtual / João Marcos da Silva
Ramos [et al]. Recife: O Autor, 2022.
34 p.

Orientador(A): Prof. Esp. Carla Lopes De Albuquerque.

Trabalho De Conclusão De Curso (Graduação) - Centro Universitário
Brasileiro – Unibra. Bacharelado em Psicologia, 2022.

Inclui Referências.

1. Ciberespaço. 2. Identidade. 3. Mundos Virtuais. 4. Identidade Real. 5.
Identidade Virtual. I. Araújo, Maria Eduarda Dos Santos. II. Santos, Maria
Vitória Dos. V. Centro Universitário Brasileiro - Unibra. VI. Título.

Cdu: 159.9

Dedicamos este trabalho a todos que nos trouxeram até aqui.

AGRADECIMENTOS

Eu, Eduarda, gostaria de iniciar desobedecendo minha avó. Ela sempre dizia que devemos agradecer primeiramente a Deus, mas hoje irei burlar essa regra e iniciar agradecendo a Ela que foi meu maior exemplo de força e resiliência até seu último suspiro. Obrigada, vovó Antônia. Agora sim, a Deus e Nossa Senhora da Conceição por todos os momentos em que fui guardada e ousei chamar de sorte.

Aos meus pais por toda dedicação e por todos os exemplos diários de afeto, companheirismo e respeito. Obrigada pelos abraços, carinho e todas as risadas sinceras. A vocês todos os meus triunfos presentes e futuros.

Aos meus primos Gabriel, André e João por todas as maratonas e caças pokémon. Obrigada por me salvarem durante a pandemia e por terem feito de mim sua queen bee.

À Wictoria por todo amor, companheirismo e por ter me mostrado como o mundo pode ser lindo em tons de azul e roxo.

À Emilly e Laila pelas finadas ligações infinitas e todos os bons filmes de finais duvidosos compartilhados no rave, com vocês estou sempre na minha melhor versão. Always in my heart.

À Letícia por ter me colocado primeiramente no caminho da psicologia, por todos os bons dias e incalculáveis conversas sobre o universo marvel.

A meus companheiros de trabalho Vitória e João pelas partidas horríveis de gartic phone, referências a Isabela Boscov e infinitas discussões sobre objetos portáteis e Taylor Swift. Obrigada por terem me acolhido, transformando um duo perfeito em um trio imbatível.

À professora Mariana Pessoa por todas as trocas enriquecedoras. Foi principalmente através de você que pude aprender sobre empatia e acolhimento.

As professoras orientadoras Carla Lopes e Janicleide Souza pela paciência e por todas as contribuições para a construção deste trabalho.

Por fim, um agradecimento especial ao mestre Yoda que me ensinou a transmitir tudo aquilo que aprendi, com força, maestria e fracasso também. Sim, fracasso acima de tudo, pois o maior professor o fracasso é.

AGRADECIMENTOS

Eu, Maria Vitória, agradeço a oportunidade de parar por um momento em meio a um semestre com tantas atribuições e preocupações com o intuito de refletir sobre as pessoas, os motivos e as situações que me trouxeram até aqui. Na medida em que essa atitude me entenece, também me faz perceber a magnitude e a importância da conclusão deste ciclo, o qual uma vez em que se encerra, também abre oportunidade para vários outros que continuarão a surgir ininterruptamente.

À minha mãe, que nos momentos mais difíceis e dolorosos da vida esteve presente dispensando sua força, sabedoria e generosidade. Obrigada pela pessoa incrível que a senhora escolhe ser a cada dia e por todo o amor que me entregou ao longo destes vinte e um anos.

À Maria Eduarda e João Marcos, meus companheiros de graduação. Se podemos dizer que a pandemia trouxe algo de positivo, foi a nossa união. Obrigada por me permitirem ser eu mesma tanto no cenário real quanto no virtual. E, por isso, vocês sabem que não poderia perder a oportunidade de citar a Taylor Swift, meus caros, vida longa a toda magia que fizemos e ainda vamos fazer. A psicologia e a vida têm ainda mais sentido quando estou com vocês.

Aos professores e professoras da graduação de psicologia da UNIBRA pelo esforço para serem valorosos exemplos de como um profissional deve se portar diante da existência do outro. Fui profundamente tocada por cada um de vocês e levarei comigo os preciosos ensinamentos que foram ofertados ao longo desses anos.

Às nossas orientadoras Carla Lopes e Janicleide Souza, por toda a paciente destreza com a qual nos conduziram durante todo esse ano, com imensa gentileza, cuidado e atenção. Certamente, esse trabalho desabrochou de tal forma, através das suas preciosas orientações.

Por fim, à pessoa que há cinco anos, disse sim no momento mais doloroso da sua vida e, dessa forma, permitiu que a minha existência não fosse mais sintetizada à sina da sobrevivência. Tenho total e absoluta certeza de que sem a sua concordância não estaria aqui hoje e, por isso, sou infinitamente grata.

AGRADECIMENTOS

Eu, João Marcos da Silva Ramos, gostaria de dedicar esse trabalho de conclusão de curso aos seres humanos que foram fundamentais para o meu desenvolvimento pessoal e na minha jornada acadêmica, que apesar de árdua e desafiadora foi um ciclo muito importante na minha vida e não sinto que teria sido tão prazeroso ou sequer possível.

Nesse primeiro momento gostaria de agradecer a minha família, pois foi a base de toda a minha jornada, em especial a minha mãe, pois a mesma me ensinou o valor da educação e seu poder transformador e revolucionário na vida de um ser humano.

Num segundo momento gostaria de agradecer aos inúmeros docentes que participaram da minha jornada acadêmica e de vida pois me serviram de exemplo profissional e humano de como lidar com as pessoas e os desafios.

Gostaria também de deixar os meus mais profundos agradecimentos pelo trabalho brilhante da orientadora Carla Lopes e da nossa coorientadora Janicleide Souza que trouxeram informações indispensáveis para a formulação deste trabalho.

Gostaria de deixar uma menção honrosa a minha psicóloga Janine Scanoni que foi minha psicoterapeuta durante 9 anos e meio me ajudando a superar minhas questões pessoais e mostrando na prática o papel acolhedor e transformador da profissão da psicologia sobre a subjetividade humana e seu potencial para diminuir o sofrimento humano.

E nesse momento final eu gostaria de agradecer às minhas duas colegas de equipe Maria Eduarda e Maria Vitória, cuja lealdade, amor, carinho e compromisso ético serviram de guia para durante a minha jornada acadêmica e que, na minha humilde opinião, conseguiram demonstrar o mais alto nível de inspiração, dignidade, talento e empatia. Tais seres humanos o qual eu tive honra e o privilégio de chamar de colegas de classe e de amigas e agora terei o privilégio de chamar de colegas de profissão.

“Pode-se tirar o homem do real. Mas não se pode tirar o real do homem.” (Thiago Falcão)

IDENTIDADES: O CIBERESPAÇO COMO LUGAR DE PERTENCIMENTO E A DICOTOMIA ENTRE A IDENTIDADE REAL E A IDENTIDADE VIRTUAL

João Marcos da Silva Ramos

Maria Eduarda dos Santos Araujo

Maria Vitória dos Santos

Carla Lopes de Albuquerque¹

Janicleide Nascimento De Souza²

Resumo: Todas as mudanças geram necessidades de novos conhecimentos para investigá-las. Com isso em mente, decidimos averiguar um paradigma que está emergindo como um tema relevante: o ciberespaço e as suas possibilidades de pertencimento. Tal investigação foi nutrida graças a enorme massa populacional que utiliza meios informacionais cotidianamente e acaba sendo influenciada pelo mesmo. Diante da inquietação gerada pela falta de conteúdos relacionados com a temática entorno do ciberespaço e das suas possíveis influências no cotidiano este estudo teve como objetivo geral: compreender de quais maneiras o ciberespaço está implicado na formação das identidades virtuais em dicotomia com as identidades reais. A partir disso, decidimos dedicar este trabalho de conclusão de curso a investigação deste tema. O estudo foi uma pesquisa bibliográfica realizada sob o recorte temporal de 22 anos (2000 - 2022) a partir de materiais impressos e em materiais disponíveis nas bases de dados que são fornecidas no espaço virtual, através do: Google Acadêmico, PEPSIC, BDTD e SciELO. Os estudos analisados apontam para o relativo poder de influência que o ciberespaço possui e de quais formas o mundo real e, conseqüentemente, as identidades pessoais são afetadas pelas relações e interações constituídas dentro desta ambientação, através da mediação de instrumentos informacionais os quais permitem o seu acesso.

Palavras-chave: Ciberespaço. Identidade. Mundos Virtuais. Identidade Real. Identidade Virtual

¹Professora da UNIBRA. Especialização em Teoria cognitiva e comportamental. E-mail para contato: tccunibra2020.2@gmail.com.

²Professora da UNIBRA. Mestrado em Psicologia cognitiva. E-mail para contato: janicleidesouzadocente@gmail.com

Abstract: All changes generate needs for new knowledge to investigate them. With that in mind, we decided to investigate a paradigm that is emerging as a relevant topic: cyberspace and its possibilities of belonging. Such an investigation was nurtured thanks to the huge population mass that uses information means on a daily basis and ends up being influenced by it. Faced with the concern generated by the lack of content related to the theme surrounding cyberspace and its possible influences on everyday life, this study had the general objective: to understand in what ways cyberspace is involved in the formation of virtual identities in dichotomy with real identities. From that, we decided to dedicate this work of conclusion of course to the investigation of this subject. The study was a bibliographic research carried out under the time frame of 22 years (2000 - 2022) from printed materials and materials available in the databases that are provided in the virtual space, through: Google Scholar, PEPSIC, BDTD and SciELO . The analyzed studies point to the relative power of influence that cyberspace has and in what ways the real world and, consequently, personal identities are affected by the relationships and interactions constituted within this environment, through the mediation of informational instruments which allow their access. personal identities are affected by the relationships and interactions constituted within this environment, through the mediation of informational instruments which allow its access.

Palavras-chave: Cyberspace. Identity. Virtual Worlds. Actual Identity. Virtual Identity

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	13
2.1 Ciberespaço	13
2.1.1 Avatar	14
2.1.2 Identidade	16
2.1.3 Identidade Virtual	18
3 DELINEAMENTO METODOLÓGICO.....	19
4 RESULTADO.....	20
5 DISCUSSÃO.....	23
5.1 Conectando: a internet como mediadora de trocas culturais....	23
5.2 Conexão estabelecida: a internet como produtora de identidades virtuais.....	25
5.3 Real e Virtual: duas faces da mesma moeda.....	27
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
7 REFERÊNCIA.....	30

1 INTRODUÇÃO

É bem improvável que no seu início a internet tenha sido projetada ou sequer imaginada para ser como é nos dias atuais. Essa afirmação é feita com base em Giles (2010), o qual afirma que o surgimento da internet esteve relacionado com um projeto do exército norte-americano com objetivo de facilitar a troca de informações entre os órgãos militares e assim conseguir uma melhor comunicação entre os departamentos e as organizações de inteligência. Para evitar que investigações importantes fossem comprometidas, houve uma preocupação em fundar uma rede de trocas comunicacionais, já que no período havia uma ameaça de guerra nuclear, a qual poderia comprometer informes inicialmente produzidos. Por isso, a internet foi criada como uma ferramenta para produzir vantagem num período com tantas tensões.

Nos dias atuais os dados revelam uma colossal utilização da internet no mundo todo, já que segundo a coleta de dados do Global Overview Report feita em 2022, cerca de 5 bilhões de pessoas têm acesso a essa tecnologia, o que corresponde a 63% da população mundial. Já no Brasil, o uso desse dispositivo de rede corresponde a 82% dos domicílios, sendo que o país ainda tem o montante de 28% de pessoas sem o seu acesso, totalizando, em valores aproximados, 35,5 milhões de indivíduos. As informações apresentadas foram coletadas pela Agência Brasil no ano de 2021. Essas pesquisas demonstram que a popularização da internet lhe atribuiu um novo significado, o qual é mais próximo das reais necessidades da população.

Com as novas esferas comunicacionais surgidas através da mediação do espaço virtual, alguns termos foram criados para propiciar uma melhor compreensão dos fenômenos que se passam neste espaço. De acordo com as ideias apresentadas por Medeiros (2013), quando se está falando sobre os mecanismos envolvidos no ambiente virtual, sejam eles quais forem, o termo utilizado será ciberespaço. Para ser interligado a esse espaço é necessário algum tipo de intermediação, que é possibilitada pelos avatares programados com certas características visuais que geram uma representação de si próprios através de certos atributos que podem ser pré-programados ou mesmo feitos a partir da persona física da pessoa que está acessando o espaço.

Entrelaçando uma preocupação que existe na psicologia quanto a questão das identidades, haja vista a quantidade imensa de teorias da personalidade existentes a respeito da pluralidade do tema, houve uma necessidade iminente de separar os dois construtos que foram os eixos centrais deste estudo: Identidades reais e virtuais. Em primeiro lugar, faz-se válido salientar que as identidades virtuais não deixam de ser uma manifestação real do indivíduo, assim se referindo ao mesmo quando está permeado pelas imensas possibilidades do mundo virtual, por isso neste trabalho utilizamos o termo para situar o sujeito que adentra um espaço não físico através do uso de um mediador (celular, computador, tablet, vídeo game, notebook).

Segundo o pensamento emitido por Falcão (2007), a arte sempre foi um veículo para que as pessoas de alguma forma se sentissem representadas pelos personagens e narrativas que se apresentam de várias maneiras distintas em diferentes mídias, bem como: o cinema, o teatro, os livros. Todos esses instrumentos provocam no indivíduo uma sensação de estar presentes naquela ambientação. O cinema tendo sido revolucionário em seu seguimento por possibilitar que as histórias antes imaginadas, a partir das páginas dos livros, ganhassem corpo e pudessem de fato serem visualizadas, o que já tornava o processo de imersão uma experiência impactante. Ainda mais extravagante, o ciberespaço é capaz de proporcionar com que esse universo não seja apenas visto e sim vivenciado.

Concomitante a experiência da vivência imersiva, existe a sensação de pertencimento, que é sentida por causa de todas as diversas permissividades intencionalmente produzidas pelo cenário virtual. Para Medeiros (2013), O corpo enquanto um instrumento de contato com o mundo, é necessário para intermediar algumas importantes ações no nosso cotidiano, no entanto, algumas pessoas possuem barreiras físicas que as dificultam de contemplar a plenitude das experiências motoras. Entretanto, o ciberespaço, com toda a sua pluralidade, surge como um veículo capaz de quebrar as barreiras, já que permite que o indivíduo seja capaz de viver, momentaneamente, em um local distante das suas limitações corpóreas.

Desde o seu início enquanto ciência a psicologia procura entender quais são os fatores que constituem a personalidade das pessoas. Diversas hipóteses foram

traçadas e concebidas como capazes de exercer tamanha influência. Alguns teóricos conceitualizam sobre a capacidade de questões inatas e hereditárias serem produtoras das características subjetivas que formam a identidade humana. Ao caracterizar a subjetividade, Rey (2001), enuncia o fator da impossibilidade de dissociação entre indivíduo e sociedade, já que nessa relação de reciprocidade ambos se constituem num processo permanente de recepções e trocas, levando em conta a historicidade e o cenário social em questão, possibilitando assim a formação da subjetividade social e subjetividade individual.

Quando se está analisando um espaço tão amplo como o ciberespaço (que envolve toda a atmosfera social no ambiente virtual) é necessário delinear um escopo de ideias para focar numa configuração específica que o envolva de tal forma a delimitá-lo. Por isso, neste presente artigo, tomamos como norte a seguinte pergunta que conduziu as pesquisas bibliográficas aqui presentes: de quais maneiras o ciberespaço está implicado na formação das identidades virtuais em dicotomia com as identidades reais? Visando respondê-la da forma mais coesa possível, traçamos como objetivo geral: compreender de quais maneiras o ciberespaço está implicado na formação das identidades virtuais em dicotomia com as identidades reais.

Além do objetivo geral, foram traçados objetivos específicos que contribuíram para a construção desta pesquisa de caráter bibliográfico com o propósito de realizar uma revisão de literatura mais robusta, volumosa e condizente com os eixos temáticos escolhidos para a concretização do estudo em questão, com esse intuito devidamente traçado, utilizamos as seguintes especificidades: a) Conceituar o ciberespaço; b) Verificar os contrastes entre as identidades virtuais e as identidades reais; c) Retratar as conexões entre as construções de identidade e os atravessamentos provocados pelo ciberespaço; d) Identificar as formas que o ciberespaço está implicado na formação das identidades virtuais em dicotomia com as identidades reais.

Com a ascensão dos meios virtuais, nota-se uma influência cada vez mais forte das suas especificidades na sociedade, sendo comum a utilização de um modo comportamental criado notadamente nesse universo. Ao falar sobre a relação existente entre o sujeito e a tecnologia, Leite (2015), apresenta um ponto de vista singular, pois em seus estudos observacionais percebe-se que o uso de tecnologias

e aplicativos expande a conexão entre indivíduo e máquina. Dessa forma, é cada vez mais comum a utilização dos meios virtuais em suas diversas possibilidades: entretenimento, socialização, emprego e intercâmbio cultural. Por esse motivo, identificamos a necessidade de explorar como o ciberespaço está presente, influenciando na construção e consolidação de comunidades sociais no mundo real.

Quando se conduz a investigação num espaço tão significativo, em relação a sua influência e a quantidade de pessoas presentes no mesmo, pode haver a necessidade de focar pesquisas que apontem os problemas da demasiada influência do espaço virtual na sociedade e suas possíveis soluções. Diversos teóricos apontam para o fato de que a personalidade é constituída e formada a partir de interações sociais. Segundo Bock (2016), ao falar especificamente nos estudos em psicologia social, há um reconhecimento acerca do duplo papel do indivíduo na sociedade: ele a produz e é produto desta. Por isso, o presente artigo teve como interesse compreender as dinâmicas dessas interações e as suas consequências para formação da personalidade dos indivíduos.

Tendo exteriorizado algumas das questões emergentes quando se está diante das inúmeras vivências possibilitadas pelos cenários informacionais, é relevante o fomento de pesquisas sobre as temáticas que abrangem o ciberespaço e todas as suas possibilidades. Atualmente nossa sociedade tem estado diretamente em contato com o ambiente virtual, dessa maneira é crucial que questionamentos quanto às suas consequências na vivência cotidiana em um meio social apareçam. No entorno deste artigo, tivemos como propósito central e norteador um profundo adentramento neste campo, visando uma melhor compreensão de até que ponto o mesmo pode ser capaz de impactar as formas de ser e estar no mundo das pessoas.

Para sermos capazes de alcançar tais objetivos, utilizamos algumas metodologias que foram adequadas para promover e possibilitar uma maior sustentação teórica em torno das construções que buscamos realizar ao longo desta pesquisa. Em primeiro lugar, uma robusta revisão de literatura dos materiais que já existem sobre o assunto, os quais permitiram um vislumbre das ideias e pensamentos traçados anteriormente por estudiosos da área. Para que tal busca conseguisse ser feita, usufruímos de ferramentas munidas de informações como: artigos, livros,

revistas de divulgação científica e teses; A fim de percorrer um caminho coerente e fundamentado nas premissas já antes investigadas por outros estudiosos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O CIBERESPAÇO

É possível encontrar extensas obras que tratam de conceituar e concatenar sobre as configurações do ciberespaço. Dentre as publicações realizadas sobre a temática, duas se destacam por trazer detalhes precisos sobre a formação e as maneiras pelas quais esse lugar afeta as relações sociais. Segundo Lemos (2003), o ciberespaço se constitui como o local privilegiado em que a cibercultura tem forças para se desenvolver. Ainda na mesma obra, o autor se dedica a produzir a conceituação acerca da cibercultura e como esta é capaz de ultrapassar as próprias esferas virtuais e interferir mutuamente no convívio social e cultural, mesmo quando os meios de acesso aos mecanismos informacionais não estão presentes de forma corpórea junto ao indivíduo.

A outra obra que tem como intenção central investigar o ciberespaço, agora de uma maneira mais interligada com as representações do eu, é a que foi desenvolvida por Lima (2009), na qual a autora tem uma colocação bastante robusta sobre como o ciberespaço não pode ser considerado uma localidade desconexa do mundo real, essa afirmativa é produzida por causa da sua capacidade de influenciar as pessoas que estão inseridas nele e por também sofrer com tais influências. Tal perspectiva se assemelha muito com a que foi proposta por Ana Bock (2018), que ao desenvolver sua visão de mundo sobre a psicologia social, no livro *Psicologias*, elabora um paradigma central em que dispõe o indivíduo e a sociedade em uma rede recíproca de mútuas influências.

A mediação das relações sociais acontece através de um mediador, o corpo, no caso da cibercultura, este se encontra representado na figura dos avatares ou mesmo dos perfis produzidos pelas pessoas para entrarem nos mundos virtuais. Segundo Medeiros:

Embora os usuários de games, possam por vezes achar que seu avatar seja único e personalizado, ele está imbuído de atributos pré-determinados por um

programador ou design, que por sua vez, foram históricos e culturalmente mediados (MEDEIROS, 2013, p.39).

Tal ideia se incorpora com as concepções aqui postas em relação ao ciberespaço, já que ele media uma nova forma de identificação por parte de seus usuários.

Buscando ressignificar o conceito de presencialidade a partir das novas configurações possibilitadas pelo ciberespaço Garcia e Barbosa (2021), efetuam o seguinte questionamento:

Em uma sala, um aluno que esteja fisicamente presente está sempre, de fato, presente na aula? [...]Imaginemos que ele esteja no fundo da sala, em silêncio e sem interagir com mais ninguém durante toda a aula. Agora, imaginemos um outro aluno nessa mesma aula assistindo-a por uma chamada de vídeo. Esse último interage o tempo todo com câmera e áudio, fazendo pontuações sempre que necessário. Pergunta-se: qual dos dois está presente, de fato, nessa aula? (GARCIA; BARBOSA, 2021, p.31).

Em seu eloquente artigo, Falcão (2007) faz referência aos inúmeros mundos fantásticos que foram criados com o auxílio da imaginação do indivíduo e com visuais produzidos por intermédio de estúdios especializados. Durante muito tempo os livros e as telas de cinema foram suficientes para apaziguar e despertar essa sensação de pertencimento a um universo mágico, contudo essas duas formas de produzir arte e identificação estão sendo complementadas pelas tecnologias informacionais, em especial a dos jogos, que permitem uma maior imersão dos seus usuários e uma sensação de pertencimento naquele contexto. Essa visão destaca e fundamenta a necessidade que o indivíduo tem, em alguns momentos, de escapar de si mesmo e ser um outro.

2.1.1 AVATAR

Objetivamente, um mundo virtual é um ambiente simulado baseado na interação via computador, no qual os usuários habitam estes espaços através de seus avatares. (Ribeiro; Falcão, 2009). Neste sentido, o termo 'Avatar' nasceu a partir da palavra sânscrita avata-ra, a qual tem um significado espiritual dentro da religião Hindu, sendo aquilo que remete a encarnação da alma de um ser divino em um receptáculo corpóreo. Fora das concepções religiosas, o termo avatar passou a caminhar junto com a

cibercultura, a partir da circulação do livro *Snow Crash* de Neal Stephenson (1992), nesta obra o autor concebe a existência de um mundo ficcional, tridimensional e virtual no qual os usuários são capazes de atribuírem-se com características físicas e corpóreas idealizando a si mesmos.

Segundo Leite (2015), os avatares são maneiras de se modular a realidade, de forma que há uma permissividade para que os indivíduos possam representar a si mesmos através das criações de designers gráficos, e assim conseguirem projetar características de si mesmos nos personagens que são disponibilizados no ambiente virtual. Segundo Kromand (2007), há dentro do cenário dos jogos virtuais duas possibilidades de concepção dos avatares: fechados e abertos. No primeiro destes, o jogador precisa manejar um avatar que já é pré-programado com características pouco mutáveis e reações que são inatas, ou seja, configuradas por meio das mentes que idealizaram o personagem. No segundo, o personagem é construído por meio das escolhas e ações que o jogador realiza durante o curso da narrativa.

Ainda referenciando Leite (2015), o disfarce proporcionado pelos avatares, e o distanciamento entre os jogadores, existentes no ciberespaço podem ser considerados fatores desencadeantes para o reforçamento de suas identidades e os seus desejos pessoais. Continuando na mesma linha de raciocínio, Suler (2004) discorre a respeito da desinibição tóxica que pode ocorrer dentro das comunidades online diante de características que facilitam a existência de tais comportamentos, bem como: anonimato, ausência de punição e de supervisão. Suler compreende que esses fatores são considerados as principais causas da disseminação de comportamentos tóxicos e hostis. Além disso, o ciberespaço pode ser um elemento desencadeante para tais atitudes, e as mesmas não tendem a ser replicadas fora deste contexto.

Os seres humanos necessariamente precisam de um corpo físico para existir no mundo, as características que são atribuídas dependem de fatores externos que fogem ao controle do indivíduo, dessa forma seus atributos físicos são uma combinação de fatores genéticos e hereditários. Nos dias atuais, procedimentos estéticos e mudanças físicas específicas podem ser realizadas com intuito de mudar certas particularidades corporais das pessoas. Ligando essa questão do corpo aos avatares (SCHLEMMER;

TREIN; OLIVEIRA, 2008, p.5) falam sobre a amplitude de personalização no ciberespaço:

[...] Antes de “nascer virtualmente”, já escolhemos como queremos nos chamar, bem como o sexo a cor de pele, altura, etc [...] As regras, padrões, formas e parâmetros são definidos pelos sujeitos que vivem e convivem nesses espaços.

Em suma, como já foi descrito por Looy (2014), os avatares podem ser representados com imagens 2D, com apelido ou nome do usuário e até imagens 3D sofisticadas. A partir da síntese aqui apresentada, pode-se perceber que os avatares são maneiras de os seres humanos manifestarem suas próprias identidades, de uma forma inteiramente nova e extremamente ilimitada. Todos esses apontamentos, fazem com que haja uma grande curiosidade acerca do que os sujeitos podem fazer no meio de tantas permissividades online, já que podem moldar-se e desmoldar-se de maneira quase que infinita, sendo quem querem ser durante o período em que se encontram inseridos no ciberespaço sem as limitações inatas constituintes da condição humana.

2.1.2 IDENTIDADE

Os teóricos da personalidade entram em divergência acerca de conceitualização de identidade. Para obter sustentação teórica e melhor compreender o fenômeno das questões identitárias na perspectiva dos contextos reais e virtuais utilizaremos um viés teórico da psicologia, ou seja, a teoria social cognitiva de Albert Bandura.

A pluralidade teórica da psicologia é sem dúvida uma das barreiras que o navegador iniciante tem que superar em seus mares. Embora uma ciência ainda nova, a diversidade de olhares e formas de investigação que contribuem para o entendimento do comportamento e dos processos que o explicam, gera diferentes e múltiplos caminhos a serem percorridos em busca de sua compreensão. (BANDURA; AZZI ; POLYDORO, 2008, p.9).

As discussões mais recentes no âmbito da psicologia, trazem em seu corpo teórico uma preocupação central: é possível separar o indivíduo do meio social que o circunda? Segundo Bandura; Azzi; Polydoro (2008, p.34):

As culturas não são entidades monolíticas como também deixaram de ser insulares. A conectividade global está reduzindo a singularidade transcultural. Além disso, as pessoas em todo mundo estão cada vez mais envolvidas em um ciber mundo que transcende o tempo, a distância, o lugar e as fronteiras nacionais. [...] A teoria social cognitiva distingue as capacidades humanas

básicas e a maneira como a cultura molda tais potencialidades em formas diversas apropriadas para diferentes meios culturais.

“As pessoas não vivem suas vidas de forma autônoma” (BANDURA; AZZI; POLYDORO, 2008, p.33). Tais palavras levam em consideração o fato de que os indivíduos ao coexistirem em uma rede grupal acabam renunciando suas micro necessidades individuais em prol da macro necessidade coletiva. Interligando esse pensamento, ao fenômeno emergente da cibercultura como forma de modelagem da identidade, Lima (2009), fala sobre como as influências externas acabam produzindo padrões comportamentais ideais e caso os mesmos não sejam seguidos à risca, há uma forte possibilidade de rejeições sociais. Dessa forma, com todos esses esquemas de condicionamento os indivíduos tendem a pôr os seus próprios desejos em segundo plano e cedem às pressões da cibercultura.

A partir disso, Carvalho e Petrich (2020), fazem uma interpretação da teoria proposta pelo Albert Bandura, na qual há comentários a respeito das três principais subfunções da autorregulação que foi descrita pelo autor. Em termos gerais, existe a auto-observação na qual a partir de uma análise das reações produzidas pelo ambiente e o próprio sistema de crenças faz com que o sujeito tenha uma determinada interpretação da situação, já a autorregulação é quando o indivíduo cria um crivo avaliativo para comparar as consequências de ações passadas ou mesmo com recompensas ofertadas para as atitudes de outras pessoas, já na autorreação o indivíduo se comporta em prol da evitação de julgamentos e recebimento de aprovação do meio.

Após a exposição teórica anterior e as reflexões que foram apresentadas acerca da teoria social cognitiva de Albert Bandura. Percebe-se como os fenômenos sociais e individuais se unem em uma rede de mútuas influências e acabam gerando efeitos significativos na construção das personalidades individuais. Essa impossibilidade de dissociação do sujeito, traz inúmeras repercussões na sua subjetividade, dessa forma, faz-se imprescindível compreender esse viés a partir das lentes teóricas propostas pelo autor supracitado. Por isso, no presente trabalho, utilizaremos o termo identidade real para nos referir ao indivíduo afastado do ciberespaço, contudo, ainda assim analisaremos como parte da cultura e possibilidades expressivas do ambiente virtual se fazem presentes mesmo em sua ausência.

2.1.3 IDENTIDADE VIRTUAL

De acordo com as ideias de Heberlê e Heberlê (2011), o eu que está representado no ciberespaço, perpassa as expectativas que o indivíduo tem em relação a imagem que vai passar para a pessoa que irá ver o seu perfil e possivelmente interagir com ele. Tamanha é a importância das questões visuais dentro do ambiente online que, ainda de acordo com os autores citados acima, interferem na questão da confiabilidade entre os indivíduos. Em torno das elaborações feitas ao longo desta pesquisa, nos apropriaremos do termo identidade virtual para referenciar o modo como o indivíduo vive sua subjetividade ao ser atravessado pelas dinâmicas ofertadas dentro do ciberespaço.

Segundo Corrêa (2004), existem consequências causadas pela influência do fenômeno da globalização na constituição das identidades, que por causa do enorme intercâmbio cultural produzido pela aparente proximidade gerada pelos mecanismos informacionais tem como um de seus efeitos fragmentação na integração social do indivíduo, que se torna distante dos rituais e costumes que circundam o seu entorno e se aproximam de pessoas com as quais não há uma aparente ligação afetiva. Desta maneira, torna-se capital perceber como a internet contribui para o desenvolvimento de uma identidade submissa aos interesses grupais, que acaba por encobrir e validar apenas certos aspectos pessoais, produzindo assim possível uma difusão na autoimagem.

Ainda de acordo com as ideias de Corrêa (2004), a respeito da geração de identidades, que tem como ponto de partida as comunidades virtuais, há uma necessidade intrínseca de delimitar um lugar no mundo e se mostrar diferente no meio da multidão, ou seja, faz-se imprescindível que a sociedade enxergue o indivíduo do modo como ele deseja ser visto no momento. Podemos fazer uma correlação com a teoria das necessidades básicas apresentadas pelo Abraham Maslow (1962), em que o autor fala sobre a demanda por estima, que torna as pessoas capazes de criar modos específicos de comportamento apenas para ser uma fonte de apreço de outras pessoas.

Como se percebe, as possibilidades que o ciberespaço oferece para expressão de modos particulares de identidade são imensas, de tal modo que pode levar o usuário a um relativo afastamento de sua própria constituição existente fora do paradigma

informativa. Contudo, também é notório destacar que a internet possibilita que pessoas afastadas se comuniquem de modos mais próximos e consigam usar essa atmosfera em proveito benéfico. Faz-se importante essa análise para compreender que os mecanismos interativos são um novo meio de socialização, onde a juventude tem a possibilidade de fazer novas amizades, construir sua identidade e onde os introvertidos aprendem novas formas de se expressar.

As identidades virtuais emergem a partir das interações entre os indivíduos nas comunidades online, comumente chamadas de Comunidades Virtuais. Conforme Fraga e Silva (2010) as comunidades virtuais da internet podem ser compreendidas como uma manifestação da contemporaneidade a partir das interações dos indivíduos que estão presentes naquele espaço conectados por seus próprios interesses em assuntos específicos. Tais interações podem ocorrer por meio das redes sociais, fóruns de discussão online, chats de jogos, sessões de comentários em vídeos e até em artigos jornalísticos online. Essas contribuições nos levam a estabelecer que as comunidades virtuais se tratam da interação entre pessoas mediadas através de instrumentos informativos.

Em suma, ao apresentar tais ideias, que foram sendo encontradas a partir de uma incansável pesquisa bibliográfica nos materiais pertinentes a temática aqui esmiuçada, percebe-se que o paradigma virtual é cada vez mais presente no cotidiano das pessoas e pode ter um papel formador nas identidades individuais, já que diante das possibilidades que apresenta, como visto neste tópico, estão presentes a modulação da autoimagem, o intercâmbio cultural e a construção de outros modelos de interação social. Deste modo, diante de tamanhas permissividades, pode-se chegar ao entendimento de que o ciberespaço contém inerente a si mesmo a habilidade de influenciar, a partir de uma participação ativa, concomitante às dinâmicas sociais, a identidade dos indivíduos.

3 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Para encontrar resultados relevantes, o método escolhido será o da pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo. A sua significância sendo atribuída a um processo onde se busca encontrar informações úteis a partir da investigação materiais

específicos como: livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos (Gil, 2010). Com a intenção de compreender a pesquisa qualitativa, serão novamente utilizadas as palavras de Gil (2010), através das quais o autor conceitua o termo como um conjunto de atividades que envolvem alguns procedimentos um pouco menos rigorosos que os de caráter quantitativos tais como: a redução dos dados, categorização deles, sua interpretação e, por fim, a redação do relatório.

Visando encontrar dados pertinentes, uma extensa pesquisa aconteceu a partir de materiais impressos e em materiais disponíveis nas bases de dados que são fornecidas no espaço virtual através do: Google Acadêmico, PEPSIC, BDTD e SciELO. As seguintes palavras-chave foram usadas para compor o arcabouço teórico da pesquisa: ciberespaço, cibercultura, metaverso, identidade real, identidade virtual. Como critérios de inclusão, podem ser enfocados artigos em língua portuguesa e inglesa que foram publicados preferencialmente de 2000 até 2022, pois foi nessa delimitação temporal que pesquisas relacionadas com a temática têm sido publicadas, no entanto algumas exceções serão feitas dada a tamanha significância e o poder de agregamento para esta pesquisa.

Tendo em vista que os fenômenos do mundo eletrônico e virtual estão acontecendo neste momento e as suas implicações ainda são incertas na sociedade, é difícil encontrar materiais que enfoquem diretamente e abertamente as questões temáticas buscadas para a composição deste estudo. Uma outra dificuldade que permeia a pesquisa, é o fato de que são poucos os estudos encontrados a partir da visão da psicologia neste campo de conhecimento, o que nos leva a ter a necessidade de fazer essas composições metodológicas por meio de alguns outros saberes que possuem visões de mundo em comum, mas, enfoques diversos.

4 RESULTADOS

Com intuito de elaborar o projeto foram encontrados 37 artigos referentes à temática da pesquisa, na versão final foram utilizados 15 estudos entre livros, artigos e teses de mestrado e doutorado, no entanto destacaremos apenas 10 deles, essa seleção ocorreu por causa dos temas contemplados que possuem pouca relação com o enfoque do estudo. Por meio da combinação das cinco palavras-chave que foram

citadas nos delineamentos metodológicos, os resultados foram encontrados. O processo de seleção foi feito da seguinte maneira: pesquisa e leitura dos títulos dos artigos, análise dos resumos e em conformidade com as pesquisas encontradas as suas fontes citadas nas referências que continham as palavras-chave foram avaliadas e utilizadas como bases teóricas para o desenvolvimento deste trabalho.

Numa tentativa de tornar a categorização temática desta pesquisa mais visível, a dividimos em duas perspectivas, sendo estas: real e virtual. Dentro do eixo temático que contempla o paradigma real estão as teorias da psicologia que fornecem embasamento a respeito do fenômeno da construção social de identidade, dessa forma, sendo aqui representadas por Ana Bock e Albert Bandura. Já nos conteúdos envolvendo a esfera virtual foram separadas as seguintes categorias: metaverso ciberespaço (Thiago Falcão, Cynthia Corrêa), cibercultura (André Lemos, Aline Lima), avatar (Danielly Lopes, Márcia Medeiros, Danielle Medeiros). A seguir, segue-se uma tabela com os autores considerados mais relevantes para construção da discussão deste trabalho.

Autor/ano	Título	Objetivos	Resultados
Bock, a. m. et al. 2018.	Psicologias: uma introdução ao estudo psicologia.	Apresentar de formas mais acessíveis temas e conceitos da psicologia.	O livro ressalta as diversas abordagens teóricas e campos de atuação na psicologia.
Bandura;Albert; Azzi; Roberta; & Polydoro; Soely. 2008	Teoria social cognitiva: conceitos básicos.	Apresentar os conceitos básicos da teoria social cognitiva.	O livro mostra a visão da teoria social cognitiva no que tange a subjetividade humana, a correlacionando com fatores sociais e culturais.
Corrêa; Cynthia. 2004	Comunidades virtuais gerando identidades na sociedade em rede.	Abordar a formação de comunidades virtuais como uma estratégia do indivíduo inserido numa sociedade de se fazer reconhecer por	O artigo fala sobre como a constituição de comunidades virtuais representa uma busca de identidades no ciberespaço

		meio de uma ou várias identidades.	naturalmente globalizado.
Falcão; Thiago. 2007	Quando metaversos colidem: mundos virtuais e suas consequências na correspondência entre real e simulação	Demonstrar como a correspondência entre personas é tão forte em usuários de Mundos Virtuais que não só o real influi no modo como o virtual se mostra, mas intervêm num processo onde nossos avatares passam a ser agentes modificadores de nosso comportamento no mundo real.	O artigo disserta sobre como os Mundos Virtuais não são dispositivos nocivos que atrapalham as interações sociais e favorecem os tímidos e socialmente ineptos: Sendo como uma extensão do cotidiano, algo que passa a ser natural ao homem tocado pela cibercultura.
Lemos, André. 2003.	Olhares sobre a cibercultura	Compreender a sociedade a partir da análise da cibercultura	O artigo apresenta um viés de como a construção da cibercultura está atrelada a formação do ciberespaço.
Medeiros, Márcia. 2013.	Jogos eletrônicos, mundos virtuais e identidade: o si mesmo como experiência alteritária.	compreender qual o papel das mediações tecnológicas na constituição das subjetividades contemporâneas.	A tese de doutorado visa constatar como o uso da tecnologia estabelece um modo de vida contemporâneo que permite modos interacionais diferentes a partir de dispositivos eletrônicos.
Heberlê, Matheus L.; Heberlê, Antonio L. 2011	As representações do eu na vida cotidiana online.	Compreender como as alterações no cenário social, tal qual a implementação de veículos virtuais gera	Traça compreensões sobre a impossível dissociação que existe, nos dias atuais, entre o eu da vida cotidiana e o eu digital.

		impactos na vida cotidiana.	
Lima, Aline S. 2009	Da cultura da mídia à cibercultura: as representações do eu nas tramas do ciberespaço	Refletir sobre como as narrativas e autorrepresentações presentes no ciberespaço podem fornecer espaço para grupos minoritários formarem suas identidades.	Promove importantes discussões sobre questões identitárias e como elas podem gerar identificação e até mesmo promover uma modulação da autoimagem, surgindo como possibilidade a criação de uma “ciber identidade fake”
Leite, Danielle. 2015.	Autobiografia no jogo: a formação dos avatares e das histórias no jogo the sims 3.	Sustentar a hipótese de que toda a história e avatar criados no the sims 3 representam elementos autobiográficos.	Chega-se a noção de que os avatares criados no jogo podem ser formas do jogador se auto representar ou mesmo vivenciar experiências e sensações que gostaria de experienciar na vida cotidiana.
Lopes, Danielly Amatte. 2016	Avatar, corpo e videogame: articulações entre comunicação, imaginário e narrativas.	Identificar como o imaginário, enquanto formação simbólica, interfere na dinâmica estabelecida entre jogo e jogador.	A tese sumariza como dentro do cenário virtual o indivíduo não consegue se desligar completamente do seu eu real, ao mesmo tempo em que é conduzido pelas possibilidades imagéticas geradas pelos círculos virtuais.

5 DISCUSSÃO

5.1 Conectando: a internet como mediadora de trocas culturais

Redes sociais, jogos online, aplicativos de vídeos, construção de um metaverso, comunidades de criadores de conteúdo e streamings. É bem improvável

que esses fossem os rumos planejados inicialmente para o ciberespaço, entretanto, assim como qualquer comunidade está sempre se transformando. Tal ideia é corroborada por Medeiros (2013, p. 35)

Quando se pensava sobre o impacto da tecnologia [...] pensava-se predominantemente no computador. Hoje o [...] “computador” já não é mais o principal agente. Não o computador como conhecido em décadas anteriores. Kindles, iPads, SmartPhones, etc., são alguns dos objetos que remetem grande parte das pessoas a uma cultura digital ou à cibercultura.

Em concordância com o anteriormente expresso, segundo Lemos (2003, p.1), a "cibercultura" é a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais. Vivemos já a cibercultura. Ela não é o futuro que vai chegar, mas o nosso presente”. Esse pensamento é confirmado e exemplificado por Medeiros (2013, p. 36)

Já não se pode deixar de participar da “digitalização do mundo” e principalmente dos processos sociais e culturais. Ela se inseriu em diversos segmentos sociais e profissionais, e continua em pleno desenvolvimento, tendo em vista a enorme gama de aplicações desenvolvidas diariamente e a convergência de um modo de fazer e de viver em que se volta cada vez mais para a digitalização de quase tudo.

Segundo o DICIO (2022), cultura pode ser compreendida como o: “conjunto das estruturas sociais, religiosas. Das manifestações intelectuais, artísticas, que caracteriza uma sociedade, diferenciando-a de outras”. Para Lima (2009), a cultura precisa ser entendida a partir do ponto de vista evolucionário da espécie humana, levando-se em consideração as mudanças que ocorreram em seu estatuto coletivo histórico, no qual o homem passou de ser um ser nômade até o sedentarismo, das autênticas divisões feudais até a construção de um sistema de produção capitalista que permeia muitos dos países ocidentais e até um ser que troca seus ritos, costumes e valores com intermédio de um dispositivo informacional utilizando outras facilidades comunicacionais existentes nos dias atuais.

As questões anteriormente apresentadas sobre internet e cultura, deixam em evidência a sua iminente coalizão a partir do fenômeno da globalização. De certa forma, o processo evolutivo e a maneira como as pessoas consomem conteúdo hoje em dia foram responsáveis pela fundação de uma nova compreensão que as engloba, ou seja, a cibercultura. São mais de 5 bilhões de pessoas com acesso umas às outras

e cultura de todas elas, dessa forma não há mais barreira ou fronteira territorial que impeça essas pessoas de realizarem trocas de costumes, linguagem, ritos, credos e pensamentos. É assim que a cibercultura se configura nos dias atuais e por isso o seu estudo é tão desafiador e instigante, pois se encontra diante de uma pluralidade praticamente infindável.

5.2 Conexão estabelecida: a internet como produtora de identidades virtuais

E o que seriam identidades virtuais? Talvez essa pergunta seja o ponto chave desta pesquisa e apesar da sua aparente complexidade, pode-se sumarizar a sua significância como uma representação do arcabouço cultural do sujeito no virtual. Essa significação da personalidade no mundo virtual vai de encontro com aquilo que Lima (2009, p.5) descreveu sobre o ciberespaço e seus efeitos no indivíduo

O ciberespaço não é uma realidade à parte, ou um não-lugar desconectado da realidade, mas uma expansão e um complexificador do real, e se constitui como uma tecnologia produtora e mediadora de informação, discursos e representações que dialoga com as outras mídias e é influenciada do mesmo modo que influencia seus conteúdos.

Toda a formação de identidade se origina a partir das interações, que se traduzem na forma de contato com o meio, resultando numa absorção de valores, na capacidade de mensurar os ambientes, as atitudes e seus autovalores. Segundo Bock (2018) um dos principais meios mediadores e norteadores desse contato seriam o grupo social. Dentro das comunidades virtuais, essas configurações são estruturadas da mesma forma, a partir das conexões estabelecidas pelos usuários desta interface, que mesmo se encontrando sozinhos em seu espaço físico, estão conectados pelos fios invisíveis do ciberespaço. Corrêa (2004, p.3) reitera que “a formação de comunidades virtuais como uma estratégia do indivíduo inserido numa sociedade em rede de se fazer reconhecer por meio de uma ou várias identidades”.

Ainda segundo Corrêa (2004), a grande particularidade das identidades virtuais, quando comparadas com as identidades reais, é que certos padrões de ritos e costumes não são necessariamente levados em consideração, haja vista que o espaço onde essas subjetividades se desenvolvem independem de fronteiras nacionais, as quais condicionam os indivíduos a uma maneira específica de se portar

socialmente. Tal pensamento se alinha com as proposições feitas por Bandura, ao que tange o conceito de autoeficácia, o qual é responsável por determinadas escolhas atitudinais, em detrimento de outras, por um processo de modelagem em que certas pessoas são vistas como moldes replicáveis ideais para as formas que o indivíduo deseja caber. (BANDURA; AZZI; POLYDORO, 2008).

Todas as elaborações feitas por esses autores corroboram a ideia de que as identidades virtuais são manifestações das suas respectivas singularidades, a partir de uma série de permissividades possibilitadas pelo convívio em comunidades inseridas no ciberespaço. Se na sua vivência cotidiana o ser está limitado por aquilo que está sendo naquele dado momento, tais contingências não se apresentam como barreiras neste ciberambiente. Nunca antes houve tantas alternativas férteis para que o indivíduo encontre sua verdadeira identidade, contudo, essa liberdade, pode se apresentar como uma perigosa armadilha da sua subjetividade, a qual tem potencial de ser completamente absorvida pelo conforto artificial presente no ciberespaço, podendo assim se alienar do seu verdadeiro eu.

Quando se refere ao termo avatar, Medeiros (2013), diz que estes são constituídos enquanto figuras persistentes de identidade, tal assertiva se correlaciona ao que foi enunciado por Lopes (2016, p.99):

A construção da subjetividade do sujeito contemporâneo se mostra como um jogo de ser e não ser. Um caminho entre o projetado, o “fingido” e o real. Temos um sujeito que precisa acionar uma espécie de botão liga-desliga entre os diversos papéis que ocupa, construindo um jogo entre as figuras que habitam seu imaginário. Esse botão liga-desliga de tanto ser acionado começa a dar sinais de curto e por vezes vemos misturados os significados de elementos que aparentemente eram distintos.

Para estabelecer conexão com os ambientes informacionais o sujeito necessita de um objeto mediador que é variável de acordo com as suas funções e finalidades, em conformidade com tais ideias apresentadas, Medeiros (2013, p.40) diz que

De modo geral, quando as pessoas referem-se à palavra mediação, entendem-na com o sentido de intermediar ou intervir em alguma coisa. E assim, desde as mais remotas invenções que variam das utilidades domésticas até os grandes avanços tecnológicos utilizados pela ciência de

modo geral, todas as criações humanas constituem meios, instrumentos mediadores entre o homem e seus objetivos.

Outro componente presente na construção das narrativas identitárias virtuais é a imersão, para Medeiros (2013), o que torna esse elemento tão sedutor para a cognição é a maneira como reforça autenticidade da experiência a tal ponto que o indivíduo faz questão de acreditar que o experienciado é real. Este pensamento é reforçado por Falcão (2007, p.5) quando afirma que

Enquanto os meios de reprodução tradicionais, como o cinema, clamam por uma imersão passiva, onde o leitor simplesmente absorve o que é transmitido e a interação é praticamente condensada ao ato da interpretação textual o videogame transpõe todo esse processo a um patamar diferente, onde a imersão se dá de forma muito mais palpável.

São tantas vicissitudes presentes no ciberespaço que se torna arriscado dizer que o mesmo não influi na formação das identidades. Ou seja, as possibilidades de constituir um avatar enquanto persona física virtual que representa o corpo do indivíduo no meio digital, a mediação ocorrendo por meio dos dispositivos que o conectam a essa ciberrealidade, e a imersão sendo capaz de fazer com que as situações sejam plenamente experienciadas atuam diretamente na construção identitária dentro e fora do ambiente virtual. Dessa forma, aquilo que é vivenciado nessa realidade alternativa tem potencial para o afetar nesse local tão destituído de fronteiras e para além disso se infiltrar na cotidianidade de cada indivíduo inserido no ciberespaço.

5.3 Real e Virtual: duas faces da mesma moeda

Essa pesquisa apresentou situações a fim de evidenciar as divergências entre as identidades reais e virtuais. Neste ponto, é necessário unir essas facetas que pertencem à singularidade do indivíduo. Para Medeiros (2013, p.55):

De acordo com o senso comum, costuma-se dizer que virtual é o contrário de real, o que complica um pouco o entendimento destes conceitos. Virtual não é o contrário de real, como se viu na concepção, já exposta, de diversos autores. Entende-se então, que o contrário de “real” é “irreal”. Considera-se que o virtual não é, necessariamente, irreal. Talvez, seja melhor opor o virtual

à realidade física, palpável, visto que os processos mecânicos se dão em uma dimensão física e os eletrônicos ocorrem num universo virtual.

Reiterando a ideia de que virtualidade e realidade não são ideias contrárias, Medeiros (2013, p.55):

Pensar em universo virtual, na acepção da informática, como irreal pode significar que ele não existe. O que não é verdade. Virtualidade é uma propriedade real, mas não física. Uma vez que nem tudo que é real é, necessariamente, físico. Por exemplo, uma imagem na tela de um computador é virtual por não ter materialidade, mas ela existe. Um texto digitado em uma tela de computador, por sua vez, não é algo que não exista, ele apenas existe numa outra dimensão, uma dimensão digital, virtual que seja.

Fechando sua compreensão sobre a ligação direta que identidade real e virtual possuem, Medeiros (2013, p.55) afirma categoricamente o seguinte:

É no virtual que, nestes tempos “pós-modernos”, reside uma revolução subjetiva que faz se questionar sobre a natureza das relações sociais e do nosso futuro humanitário. Levando-se em consideração que a simulação cria um perfeito simulacro de realidade, trabalhando como um sonho tão vívido que, muitos ao “acordar”, não mais conseguem distinguir entre ilusão e verdade. Mas e se é exatamente isso que se está buscando nos mundos virtuais. O que fazer então? Neste caso, se é real ou virtual não parece fazer diferença. São faces da mesma moeda.

Em suma, ao refletir a respeito das nuances envolvendo a atmosfera real e virtual, percebe-se como elas estão interconectadas e mesmo que pareçam opostas carregam consigo mesmas partes indissociáveis do ser humano, que é o grande agente transformador em ambas as realidades. Sendo assim, real e virtual são a extensão um do outro, isso significa dizer que possuem uma capacidade intrínseca para mutuamente se influenciarem. Pode-se afirmar que de modo equivalente a uma moeda que em ambos os lados possui uma representação de si mesma, se encontram as identidades reais e virtuais. Sendo elas partes inseparáveis do mesmo ser.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desta pesquisa foi feita uma incansável revisão de literatura com o propósito de alcançar uma compreensão a respeito da problemática escolhida para pautar este artigo, a qual envolve a presença dicotômica entre as identidades reais, sendo apresentadas pelos indivíduos fora da rede, e as identidades virtuais, como uma representação dos mesmos no ciberespaço. Perpassando todas as etapas, até o presente momento, é perceptível a complexidade do enfoque aqui apresentado, afinal muito mais do que um conceito estático, a identidade, seja ela qual for, se encontra multifacetada e sendo magneticamente influenciada pelos diversos fenômenos culturais que incessantemente surgem no ambiente real e são disseminados irrefreavelmente pelo ciberespaço fortalecendo assim a cibercultura.

Na medida em que essa pesquisa foi sendo desenvolvida, nos deparamos com o questionamento acerca de como o ciberespaço está implicado em nossas vivências cotidianas. Nota-se que atualmente tantas são as suas utilidades que pouco a pouco ele vem se tornando essencial. Por isso, é tão nítido perceber como ele está envolto num processo de construção de identidades virtuais, pois mesmo que não se constitua enquanto uma atmosfera física e palpável, a imersão proporcionada por este ambiente permite que o indivíduo molde sua singularidade por causa de uma necessidade básica do ser humano: aceitação. Dessa forma, identidade real e virtual são dicotômicas, porém não são opostas, já que se complementam nesse jogo imersivo onde real e virtual se colidem.

A contemporaneidade traz novos desafios para o saber da psicologia, a formação das identidades a partir da influência do ambiente virtual, é um deles. Com isso, percebe-se a necessidade de que mais pesquisas relacionadas ao tema sejam realizadas, permitindo assim que os profissionais novamente olhem ao seu entorno e percebam o despertar que amalgama tantos interesses do ser humano, a partir da emergência do ciberespaço. Thiago Falcão, fala sobre a impossibilidade de retirar o real do homem, mesmo que ele esteja em um contexto completamente sintético. Talvez essa expressão precise ser elevada a outro patamar, já que a partir de todas as construções aqui expressas, percebe-se a dificuldade de se retirar o virtual do homem, mesmo quando este se encontra afastado desse pseudo local.

7 REFERÊNCIAS

- BANDURA, A.; AZZI, R. G.; POLYDORO, S. A. J. (eds.) **Teoria Social Cognitiva: conceitos básicos**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- BOCK, A. et al. **Psicologias: uma introdução ao estudo da psicologia**. 15^a. ed. São Paulo: Saraiva Uni, 2018.
- CORRÊA, C. H. W. **Comunidades virtuais gerando identidades na sociedade em rede**. CIBERLEGENDA (UFF. ONLINE) , Rio de Janeiro/RJ, Brasil, v. 1, p. 1-14, 2004.
- DIGITAL 2022: GLOBAL OVERVIEW REPORT. [S. l.], 26 jan. 2022. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overviewreport>. Acesso em: 9 out.2022.
- FALCÃO, T. **Quando Metaversos Colidem: Mundos Virtuais e suas consequências na correspondência entre Real e Simulação**. Sicom, [s. l.], 2007.
- FALCÃO, T. ; RIBEIRO, J. C. . **Mundos Virtuais e Identidade Social: Processos de Formação e Mediação através da Lógica do Jogo**. Logos (Rio de Janeiro), v. 30, p. 84-96, 2009.
- GARCIA, J.; BARBOSA, M.V. **Presença e virtualidade: Dos espaços físicos aos metaversos**. In: GARCIA, J.; MEHLECKE, Q.T. Pessoas, Virtualidade e finanças. 1^a. ed. Porto Alegre: Faculdade CMB, 2021. cap. Seção, p. 28-49.
- GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5^o Ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- Cultura. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7 Graus, 2022.
- Giles, D. (2010). **Psychology of the media**. New York: Palgrave Macmillan.
- HEBERLÊ, M.L.; HEBERLÊ, A. L. O. **As representações do eu na vida cotidiana online**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 34., 2011, Recife. Anais Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Recife: Intercom, 2011.
- KROMAND, D. **Avatar Categorization**. Anais do DiGRA Conference: The University of Tokyo, 2007.
- LEITE, D.M. **AUTOBIOGRAFIA NO JOGO: a formação dos avatares e das histórias no jogo The Sims 3**. Orientador: Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Júnior. 2015. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Comunicação Social da Universidade de Juiz de Fora, 2015.
- LEMONS, A.; CUNHA, P.(orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003; pp.11-23.
- LOOY, J. **Online Games Characters, Avatars, and Identity**. In P.H. Ang, R. Mansell. 2015.
- LIMA, A. **Da cultura da mídia à cibercultura: as representações do eu nas tramas do ciberespaço**. In: III Encontro de Pesquisa em Comunicação e Cidadania, 2009, Goiânia.
- LOPES, D.A. **Avatar, corpo e videogame: articulações entre comunicação, imaginário e narrativas**. 2015. [278] f., il. Tese (Doutorado em Comunicação) Universidade de Brasília, Brasília, 2015.
- MEDEIROS, M.D. **Jogos eletrônicos, mundos virtuais e identidade: o si mesmo como experiência alteritária**. 2013. 241f.Tese (Doutorado)– Universidade Federal

- do Ceará, Programa de graduação em Educação Brasileira, Fortaleza (CE), 2013.
- PETRICH, L.R ; CARVALHO, C. F. **Uma introdução à teoria social cognitiva de albert bandura**. In: XVIII Jornada Científica da Univel: equilíbrio e simplicidade da vida, 2020, CASCAVEL: Univel, 2020. v. 1. p. 913-924.
- REY, F.L.G. **Sujeito e subjetividade: uma aproximação historicocultural**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.
- RODRIGUES, A. **Agência Brasil**. Brasília, 21 jun. 2022. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2022-06/em-2021-82-dos-domicilios-brasileiros-tinham-acesso-internet>. Acesso em: 9 out. 2022.
- SCHLEMMER, E.; TREIN, D.; OLIVEIRA, C. **Metaverso: a telepresença em Mundos Digitais Virtuais 3D por meio do uso de avatares**. XIX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Rio Grande do Sul, 2008.
- STEPHENSON, Neal. **Snow Crash**. [S.l.]: Penguin, 1994. 448 p.
- SULER, J. **The Online Disinhibition Effect**. *Cyberpsychology & behavior*. vol. 7, n. 3, p. 321-325. New Jersey, 2004.