



## **O BAILE DE MÁSCARAS DO SÉCULO XXI**

### **Estudo sobre a influência da Comunicação Mediada por Computador no Comportamento do Usuário**

**Leila Urioste Rosso**

#### **Introdução**

Ao iniciar este estudo, serão apresentadas algumas considerações preliminares para contextualizar a proposta, justificativas deste trabalho, objetivos e um breve levantamento sobre o estado atual em que se encontram as pesquisas que propõem estudar as influências da internet sobre o comportamento dos usuários da Comunicação Mediada por Computador através dos bate-papos virtuais.

A comunicação sempre fez parte do ser humano. É através dela que os homens sobrevivem, conhecem outros e até a si mesmo. Dizem os estudiosos que o homem é um ser social, e o ato de comunicar se faz importante e necessário para que esta relação social ocorra.

Nem sempre essa comunicação foi realizada da mesma forma. O homem primitivo interagiu através de sons ou símbolos desenhados nas paredes de suas cavernas. Conforme o passar dos anos, as formas de comunicação foram se modificando com a linguagem, a escrita, a era da imprensa, telecomunicações, internet.

Aí está o ponto. Sabe-se que um dos objetivos da comunicação é a relação interpessoal. Na era da informação *on line*, as pessoas estão iniciando um novo modo de se interagir através da Comunicação Mediada por Computador (CMC) composta pelas salas de bate-papo virtual, também chamadas de *chats*.

Desta forma, o interesse por pesquisas sobre o comportamento na internet surgiu a partir do contato com a mesma através do acesso a seus diversos serviços e contato com pessoas conectadas a ela.

Como consequência do rápido desenvolvimento da internet, que ocupa um espaço cada vez maior na mídia, verifica-se um aumento diário do número de usuários desse meio de comunicação. Ou seja, através do advento da comunicação entre os microcomputadores, a



possibilidade de comunicar-se com outras pessoas se ampliou ainda mais, pois se dá em âmbito mundial.

Com tamanho crescimento, pesquisas que descrevem de uma maneira abrangente as possibilidades deste novo processo de interação social se faz importante, pois já foram iniciados estudos sobre os hábitos de conexão, mudança na vida das pessoas e problemas decorrentes do uso da internet.

Verifica-se que a internet não é, simplesmente, computadores conectados a linhas telefônicas comunicando-se livremente. São pessoas criando novas formas de comportamentos, novas concepções de lugar, de tempo, de relacionamento, de realidade e de natureza como um todo.

Nesta pesquisa o termo “máscara” foi utilizado porque ela esconde determinadas características do indivíduo e dá margem para o sujeito criar outros tipos de respostas comportamentais. Na sociedade, amarra-se a pessoa a uma determinada identidade que se multiplica através das máscaras utilizadas. E no *chat* essa troca de identidade é ainda mais permitida surgindo, então, o baile de máscaras do século XXI.

Acredita-se que a CMC exerce modificações na vida dos internautas e que tais transformações podem ser positivas (como uma forma de ampliar as relações interpessoais dos usuários) ou negativas (podendo desencadear várias patologias) dependendo da forma de sua utilização.

O presente artigo envolve, pois, diversas áreas das ciências humanas e sociais, cujo foco é estudar o homem em seu novo modo de interação social, suas causas e o que está acarretando em seu comportamento.

A base desta pesquisa foi a comunicação realizada no século XXI. Foram tratados os conceitos atuais da Comunicação Mediada por Computador (CMC) e da Cibernética para conhecer a realidade da internet e como ela se inseriu na vida das pessoas. Será visto que as salas de bate-papo são verdadeiras comunidades virtuais regidas por suas regras, costumes e até etiquetas.

Em “Considerações Psicológicas da CMC” confronta-se o uso patológico da internet e os aspectos positivos desta atividade. Enfim, através desta breve apresentação do tema, espera-se que no decorrer deste estudo algumas questões sejam esclarecidas e outras



apareçam para que seja constante a busca para melhor compreender o ser humano do século XXI, que cada vez mais utiliza a CMC em seu cotidiano.

### **Comunicação Mediada por Computador**

A impressionante capacidade de enviar e receber mensagens instantaneamente a distâncias imensas é encarada hoje com indiferença. Na perspectiva da vida em épocas anteriores, o que fazemos hoje representa uma mudança no comportamento da comunicação humana de grandeza extraordinária.

E conforme os anos vão passando a necessidade de se comunicar aumenta vertiginosamente. A Internet representa aí mais um dos meios de comunicação usados diariamente, destacando-se por sua interatividade.

Esta parte do trabalho visa entender como a Comunicação Mediada por Computador (CMC) ocorre propiciando uma perspectiva ampla através do tempo, dentro da qual o rápido aparecimento dos atuais veículos de comunicação possa ser compreendido como um entre vários progressos ocorridos na capacidade de comunicar e se relacionar do *homo sapiens*. A comunicação é uma das responsáveis pelas mudanças de comportamento dos indivíduos, pois é através dela que as pessoas interagem possibilitando, assim, trocas e *feedbacks* tão importantes para o desenvolvimento e conhecimento dos outros e de si mesmo.

É perfeitamente demonstrável que as preocupações com a comunicação são de âmbito geral e já se infiltraram em muitas das atitudes humanas, pois a comunicação é capaz de influenciar comportamentos gerando conseqüências devido, inclusive, ao crescimento dos veículos de massa.

Segundo Defleur e Ball-Rokeach (1993), tais mudanças exerceram influências poderosas no comportamento e suas conseqüências demonstram um importante aspecto dos veículos de massa contemporâneos.

Portanto, de acordo com Berlo (1999), a comunicação compreende freqüentemente a interdependência da ação e a reação da fonte que influencia a reação do receptor e subsequente a reação da fonte o que implica em mudanças de comportamentos devido a interdependência entre fonte e receptor.



Recentemente houve a chegada da Era dos Computadores. Ninguém sabe o que essa era subentende para a comunicação, mas os computadores já estão gerando uma “sociedade informatizada”.

Ao analisar a Comunicação Mediada por Computador na prática, percebe-se que esta é um modo de comunicação de contrastes. Tem-se dentro de uma mesma forma, a tecnologia de última geração transmitindo sons e imagens juntamente com uma quantidade considerável de símbolos e sinais cuja função é de facilitar e agilizar os contatos nos bate-papos via Internet. Isto demonstra que o comportamento comunicativo tem um campo de ação tremendamente amplo. As pessoas podem comunicar-se em muitos níveis, por muitas razões, com muitas pessoas e de muitas formas.

No aspecto da comunicação e da interação social, o diálogo interpessoal presencial está cedendo lugar à comunicação virtual em *chats* na Internet, ou de correspondência via *e-mail*. Esse processo evolutivo observa-se uma comunicação que transpõe barreiras espaciais e até mesmo temporais.

A comunicação mediada pelo computador CMC é, portanto, um ambiente interativo de comunicação que surge a partir de um espaço social, o ciberespaço: um terreno fértil para novas relações sociais, regras e para uma nova identidade.

É descrita como um processo que tem mais em comum com interações do que com os procedimentos tecnológicos, portanto, a interação é a característica principal do ciberespaço, onde se pode construir um senso de identidade e controle, e está inserida num contexto amplo chamado Cibercultura.

Cibercultura, para Lévy (1999), é o conjunto de técnicas, de práticas, atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

E o ciberespaço é, para o autor, o novo meio de comunicação que surge da intercomunicação mundial dos computadores. O termo especifica o universo de informações que é guardado pela Internet.

Deste modo, o ciberespaço se traduz como um processo básico da comunicação que abrange o aspecto interpessoal e o de massa e caracteriza-se como a modalidade mais avançada de máquinas com redes capazes de integrar pessoas de toda parte.

Como diz Lévy (2000), “atualmente, o ciberespaço é o sistema com o desenvolvimento mais rápido de toda história das técnicas de comunicação.” (p.206)

Segundo Stockinger (2002), a Internet representa hoje, um meio de comunicação técnico universal, de fácil acessibilidade, baixo custo e disponibilidade global. A rede já passou pelas suas primeiras fases de experimentação e se tornou peça fundamental para a sociedade de informação, podendo ser vista como *mass media*.

É no ciberespaço que as comunidades virtuais são criadas e compõem a cibercultura. Estas comunidades formam-se a partir de interesses comuns e possuem variadas formas de expressão. A partir daí nascem os *chats*.

### **Comportamentos observados nos Chats**

Com o advento do computador inserido no âmbito do lar muitas das tarefas diárias substituindo outros equipamentos como a máquina de escrever, calculadoras, televisão e outros como a comunicação sem limites espaciais dos *chats*.

As possibilidades desta comunicação crescem em ritmo acelerado, o que faz importante as pesquisas com o objetivo de descrever de um modo abrangente as possibilidades deste novo processo de interação social.

Segundo Campos (2000), o *Chat* é uma expressão inglesa que, traduzida para o português, significa palestra, tagarelice, bate-papo, conversar, prosear, cavaquear. Um *chat*, em jargão internauta, significa um lugar virtual em que diversas pessoas podem se encontrar *on line*, para conversar sobre os mais variados temas.

Na concepção de Castro (1998), os *chats* são salas virtuais onde o principal objetivo é a conversação em pessoas ou grupos. São considerados o divertimento da Internet, pois o que os caracterizam é a conversa informal e a possibilidade de conhecer pessoas, estabelecendo, assim, comunicação interpessoal e coletiva.

Para a autora, os diálogos e os apelidos utilizados fazem referências a esse espaço social que, na "vida real", constitui-se em local de aproximação, relacionamentos e divertimento para os freqüentadores.

A conversa acontece praticamente em tempo real, ou seja, alguém digita uma mensagem e a envia por meio do computador. Em uma seqüência imediata, outra pessoa



recebe a mensagem do "outro lado" podendo ler e responder a mensagem, dentro da mesma continuidade.

Na Internet, esse tipo de contato pode ser feito de várias maneiras, sendo que as três principais são o Webchat, o ICQ (*I seek you*) e o IRC (*Internet Relay Chat*).

Segundo pesquisas desenvolvidas por Campos (2000), o *chat* vem fazendo parte da vida de um número cada vez maior de pessoas. A maioria dos freqüentadores dos *chats* é formada por adolescentes e jovens, mas também encontramos entre eles pessoas de diversas idades.

Deste modo, o maior número de oportunidades no campo do relacionamento humano é proporcionado pelos *chats*. Principalmente numa época em que a comunicação globalizou-se, o homem parece mais isolado em seu pequeno mundo interno. E essa nova possibilidade de comunicação oportunizou a muitos uma abertura para outras pessoas e culturas.

Diz Campos (2000) que essa interatividade nos *chats* é um dos fatores de atração dos internautas. Outro é o anonimato que propicia o internauta fazer o que não se consegue na vida real.

Os usuários habituais costumam freqüentar sempre as mesmas salas de *chat*, o que faz com que essas salas se tornem verdadeiras comunidades, regidas por regras e normas próprias a cada uma delas. As pessoas ficam amigas, brigam ou namoram. Muitas vezes os encontros são transpostos para a vida real, são marcados os "IRCcontros", ou seja, as pessoas de uma sala de *chat* ou canal se encontram pessoalmente.

Villela (1997), citado por Prado (1998), confirma essa idéia e acrescenta que o mundo do *chat* é uma verdadeira dimensão paralela, com suas regras, leis e até uma linguagem própria. Ou seja, a comunidade virtual se caracteriza inclusive pela sua boa organização: códigos de etiquetas no primeiro contato através de perguntas gerais como idade, tipo físico até partir para assuntos mais sérios, como preferências e *hobbies*.

Segundo Campos (2000), no *chat* a palavra escrita é de maior importância. Saber escrever bem é o que cativa o outro. Isto não significa ter um bom domínio do idioma no sentido acadêmico, pois a linguagem usada nos *chats* é bastante incorreta se comparada com as normas cultas da língua escrita.

Observa-se então, no próprio ambiente dos *chats*, que o bate-papo possui sua linguagem própria, composta basicamente do idioma com o acréscimo de alguns símbolos gráficos com a finalidade de agilizar o tempo de comunicação.



Atualmente a maioria dos *chats* já permite a conversação e a transmissão de imagens *on line*. Nos *chats* em que só é possível a comunicação via teclado são muito usados caracteres gráficos chamados *characteretas*, palavra formada pela união das palavras caractere e caretas. Além disso, são empregadas também abreviaturas que facilitam essa mesma tarefa de digitação com economia de tempo.

Além das regras de comunicação, nas salas de bate-papo virtual percebe-se a presença de nomes diferentes e curiosos, ou seja, na lista dos participantes daquele *chat* além dos nomes próprios, encontra-se também apelidos que indicam como aquele internauta gosta de ser identificado pelas pessoas daquele grupo. A estes nomes diferentes dá-se o nome de *nickname*.

O *nickname* ou *nick* é o apelido pelo qual o internauta é reconhecido pelos demais integrantes do *chat*. Uma vez o *nick* escolhido, muitos procuram mantê-lo para serem reconhecidos na sala de bate-papo. Não pode haver *nicks* repetidos. Algumas pessoas entram com seu próprio nome verdadeiro ou iniciais.

Os *nicks* são a identidade do internauta no *chat* e contribuem para o anonimato do usuário do *chat*, uma vez que este só será identificado se desejar fazer. E aí está um dos grandes atrativos dos internautas pelos bate-papos virtuais.

Por isso a importância dos *nicks* dentro da sala de bate-papo, pois é através dele que o usuário tem a liberdade de apresentar a imagem que deseja de si mesmo seja verdadeira ou fantasiosa.

É o *nick* que vai expressar quem é essa pessoa por não ter outros meios de conhecê-la. Segundo Campos (2000), quando uma pessoa procura outra em um *chat* é porque se interessou pelo *nick*.

Os *nicks* podem revelar várias coisas a respeito do internauta. Uma delas é a idade. As pessoas não costumam fazer referências a coisas ou pessoas que não são de sua época. Outro item que pode ser observado é, segundo Campos (2000), o nível cultural ou de escolaridade. Isto diz respeito aos *nicks* que correspondem a literatura, ciência e arte. Algumas pessoas, inclusive, de início se comportam de acordo com o seu *nick* e depois revelam sua identidade real.

O aspecto que pode ser considerado mais importante em um *nick* é o seu objetivo. Ou seja, que público essa pessoa deseja atrair, qual a intenção expressa em seu apelido.



Como pode ser percebido, nas salas de bate papo virtual os primeiros contatos são afísicos é aí que muitos aproveitam para criar seus comportamentos virtuais e passam a representá-los durante o *chat*. Podem ser criados comportamentos completamente diferentes ou apenas acrescentarem pequenas mentiras para tornar sua história mais interessante. Portanto, o *chat* é conhecido como a manifestação que atrai um número cada vez maior de pessoas que conversam umas com as outras sem poder sequer ouvir a voz. É uma verdadeira dimensão paralela com regras, leis, segredos e até uma linguagem própria.

Porém, há um alerta para o uso em demasia dos *chats* que podem vir a provocar tendinite, madrugadas em claro, desvios sociais. Problemas que serão melhor abordados no próximo item.

### **Conseqüências Negativas do uso da Internet**

Após a liberação do uso comercial da rede no Brasil, a mídia especializada surgiu e cresceu rapidamente. A partir daí, vários artigos abordam a questão dos relacionamentos virtuais.

O aparecimento da Internet como um novo instrumento de comunicação e o seu acesso cada vez mais presente em todas as classes sociais muitas vezes faz surgir relatos de comportamentos patológicos de dependência à Internet constituindo temas da literatura médica atual e também da mídia popular.

Segundo Ballone (2001) ainda que não se saiba, até o momento e com certeza, se os problemas relacionados à Internet serão clinicamente significativos no futuro ou se serão irrelevantes, o que se tem constatado é que seu uso pode estar presente em diversas patologias psíquicas, ora aparecendo como condição secundária a essas patologias, ora constituindo-se numa condição primária da própria patologia. No primeiro caso teríamos a manifestação de alguns transtornos através da Internet, no segundo caso a nova descrição psicopatológica da Adicção à Internet.

A partir daí, formam-se associações e grupos de ajuda aos chamados “netalcoholics, webalcoholics” termos utilizados por Prado (1998), para designar a pessoa “viciada” em internet.





Ballone (2001) coloca que vários estudos sustentam que o uso da Internet poderia causar um impacto negativo nas relações sociais habituais, no espaço cotidiano, levando as pessoas a perderem parte do círculo social, a diminuir o tempo de comunicação familiar ou a incrementar o sentimento de solidão.

Viñas (2002) explica que dentre as várias atividades dentro da rede consideradas “viciantes” está justamente o *chat*, que permite a interação do usuário com outras pessoas tornando-se, então, altamente atrativo.

De acordo com Nunes (2000), assim como as drogas químicas, a compulsão no uso da Internet também está relacionado à sensação de prazer físico que ela produz.

A dependência a Internet mantém esse mesmo padrão fisiológico, criando uma dependência naqueles pequenos momentos de prazer. O problema é que a Internet propicia uma rapidez muito grande nas atividades interativas aumentando as chances de dependência.

Mas nem tudo é fisiológico. Existem fatores motivacionais que pulsionam essa descarga de prazer por vias da Internet. Um fator só existe se o outro componente for potencialmente determinante. Briggs (1998) caracterizou a dependência de Internet como análoga à Dependência de substâncias, descrevendo sintomas como a tolerância, síndrome de abstinência e falta de controle para interromper o uso da internet.

Assim sendo, alguns autores têm postulado a existência de um Transtorno de Adicção a Internet, representado pela sigla TAI em português, ou IAD, de Internet Addictiom Disorder. Essa nova nosografia alcançou *status* científico a partir de um trabalho de Young em 1996.

De acordo com Razzouk (1998), o primeiro a usar o termo dependência de Internet foi Goldberg, em 1995, que a classificou como uma categoria diagnóstica caracterizada por compulsivo e patológico o uso da Internet propondo, como categoria diagnóstica, o transtorno do uso patológico de computador para aqueles em que a utilização excessiva do computador causasse um prejuízo em seu funcionamento físico, psicológico, interpessoal, conjugal, econômico e social.

Esse tipo de atitude do internauta, preferir as salas de bate papo, para Viñas et al (2002) se explica pelo fato de que a sensação de pertencer a uma comunidade virtual transmite ao sujeito uma segurança não encontrada no mundo real. O que implica na criação de novos hábitos como a necessidade de conectar-se todos os dias.

Todos estes aspectos negativos da CMC devem ser considerados pelo internauta, porque podem causar algumas conseqüências para sua vida se não forem controlados, havendo a possibilidade de tornar-se inclusive um dependente desta atividade.

As conseqüências normalmente são a perda de emprego, mau desempenho escolar, divórcios ou rupturas de relacionamentos afetivos e familiares, isolamento social, gasto excessivo de dinheiro com internet levando a dívidas expressivas, descuido com a própria aparência e saúde física. (Young, 1996).

King (1996), citado por Prado (1998), descreve como os ambientes virtuais dos tipos *chat*, favorecem o mecanismo de dependência, pois proporcionam uma gratificação de suas necessidades básicas até as mais sofisticadas (necessidades de relacionamentos interpessoais, reconhecimento social, etc.)

Mas, segundo Ballone (2001), apesar das evidências sobre conseqüências negativas relacionadas com o uso de Internet, as adições não químicas apresentam certa controvérsia e a inclusão da adicção a Internet dentro dessa categoria é também discutível.

### **Aspectos Positivos da CMC**

A CMC já está na vida de muitas pessoas. Ela se mostra como mais um dentre os milhares de fatos que vieram modificar o dia a dia de todos com a Globalização. Apesar de toda dinâmica alucinante dos tempos atuais, onde as pessoas vivem ocupadas com seu trabalho, seus problemas, sua vida, percebendo-se num grande individualismo, nunca o relacionamento interpessoal foi tão visado.

A tecnologia que se desenvolveu para auxiliar e facilitar a vida das pessoas, está cada vez mais presente inclusive nas relações interpessoais. A Internet, segundo Ballone (2001), veio para este propósito, e pode ser caracterizada através de seu caráter de tecnologia social. As pessoas que entram na rede são seres sociais e encontram ali um lugar onde satisfazer a necessidade de socialização própria dos seres humanos. Isso acaba determinando a rede como um espaço social.

Na visão de Lévy (2000), ocorre que a questão tomou um enfoque diversificado: a preocupação atual refere-se ao fim dos espaços públicos. No aspecto da comunicação e da



interação social, o diálogo interpessoal, presencial cedeu lugar à comunicação virtual em *chats* e na Internet, ou de correspondências via *e-mail*.

No processo evolutivo podemos reparar uma comunicação que transpõe barreiras espaciais e até mesmo temporais, quando comparamos, por exemplo, uma comunicação enviada por carta, por telefone, por fax ou pela Internet. Sem dúvida, a dinamicidade do fluxo de informações de um computador em rede é muito maior que nas outras hipóteses.

Neste contexto, os indivíduos se conhecem através do computador e percebem que os limites do tempo e distância não mais se mostram como empecílios para que pessoas de culturas e lugares diferentes se encontrem.

De acordo com Lazarim (2000), no mundo dos *chats* o internauta pode ser quem ele quiser. Ele tem a liberdade de criar uma personagem com características completamente adversas à sua, ou seja, pode colocar a máscara que quiser.

A autora coloca que estar no mundo implica possuir máscaras: de filiação, classe social, raça. Que se sobrepõem, se enlaçam, se combinam e vão compondo o mosaico da existência.

A sociedade capitalista oferece a todos os mesmos ideais de sucesso, de beleza e de consumo, porém dá a poucos, condições materiais de concretizá-los. Resta aos humanos partir em busca da satisfação de seus anseios e desejos, no sonho.

Neste tipo de cultura, as “imagens da perfeição corporal” reina sem limites juntamente com a riqueza, o *status* e o poder. Itens que geram insegurança e baixa auto-estima em pessoas que passam, então, a buscar a CMC para se relacionarem e ao mesmo tempo se defenderem das exigências da sociedade.

Virtualmente, não existem pessoas feias. Basta ser simpático, que nossa imaginação já transforma o outro em bonito, agradável, sensual. A sensualidade está nas palavras, não nas atitudes reais.

O fato de as pessoas não se exporem visualmente facilita ainda mais a abertura das emoções. Ao contrário dos encontros pessoais, em que a espontaneidade conta muito, nas mensagens via Internet a pessoa pode repensar suas palavras, usar citações de poesias ou elaborar o texto para surtir maior efeito.

A diferença fundamental com os encontros reais é que é possível manter a imagem por mais tempo. Por outro lado, os encontros virtuais são muitas vezes tão intensos, podem ser tão



ricos, que depois de alguns dias de contato entra-se geralmente numa intimidade que a maioria das pessoas não se permite nos contatos pessoais.

Quando um usuário mantém uma relação interpessoal através da Internet, por meio de qualquer de seus recursos, está participando neste espaço social através de uma relação que conserva os mesmos objetivos das relações interpessoais com presença concreta, portanto, a Internet surge como um veículo que pode propiciar o estabelecimento de vínculos interpessoais duradouros, profundos, onde pode se colocar em jogo uma importante carga afetiva.

Na opinião de Turkle (1997), os bate-papos virtuais permitem ao sujeito desmembrar sua identidade em várias, de forma a permitir-lhe vivenciar uma nova forma de identidade de acordo com sua fantasia e desejo.

A construção de personagens também pode ocorrer nas relações presenciais. Mas a adoção de personagens no mundo virtual é de outra natureza, já que no ciberespaço o internauta tem total liberdade para construir a imagem com a qual deseja se apresentar com limitações do meio, já que a escrita é a única forma de apresentação da imagem.

Esta imagem poderá estar desvinculada da realidade do organismo. Isto é possível, graças à acorporeidade e a consciente intencionalidade na adoção da personagem, mesmo que as escolhas realizadas sejam determinadas por forças inconscientes.

Entretanto, na maioria dos casos, uma pessoa *on-line* é um paradoxo dela na vida real. A existência está baseada no texto e os aspectos de gênero, idade, raça entre outros, perdem suas importâncias, dado que todos os habitantes virtuais são criados iguais.

Turkle (1997), considera que essas personagens adotadas uma prova da multiplicidade do comportamento, explicada pelas diferentes identidades assumidas pelos internautas de um comportamento múltiplo.

Em contraposição, alguns chegam a classificar o mesmo fenômeno como uma manifestação patológica de uma personalidade múltipla. Mas se a multiplicidade do ego é inerente a condição humana, tal argumentação não dá conta da complexidade das relações virtuais.

Desta forma, a Rede, exerce fascínio sobre as pessoas porque instaura uma nova forma de reação do sujeito com sua fantasia. É o meio pelo qual pode-se dar asas à imaginação, onde é possível brincar com a possibilidade de ter um corpo, liberto das determinações.

“O internauta, quando constrói para si uma personagem, aproxima-se da posição ocupada pelo escritor, criativa, diferencia-se porque sua produção subjetiva é algo que se constrói em interação com muitas outras personagens.” (Lazarim, 2000, p.30).

Alguns estudiosos, inclusive citados no item anterior, têm denunciado as novas tecnologias como as principais responsáveis pelo isolamento e solidão em que vivem os sujeitos no final deste milênio.

Contrários a esta posição se colocam Lazarim (2000) e Campos (2000) que, em pesquisas diferentes, argumentam a utilização das tecnologias de comunicação por pessoas que mais buscam contato presencial.

Neste contato, os usuários acabam passando por um estado de enamoramento, mas, segundo Nunes (2000) a paixão virtual é um estado em que a pessoa concentra suas energias numa fantasia. Apaixona-se pelo sentimento, pela felicidade, pelo sonho, muito mais do que pela pessoa real.

Na paixão virtual, segundo Nunes (2000), não se vêem os defeitos ou os problemas referentes ao ser amado, vê-se apenas o estado de graça, o prazer. Principalmente nesses casos de paixão virtual, as pessoas apaixonam-se mais por si mesmas, pela sua capacidade de seduzir e se envolver, do que pelo outro.

Não estando em contato direto com o amado, a paixão que acontece é apenas um reflexo: "eu me apaixono por estar apaixonado", "eu me apaixono por uma sensação" em oposição a "eu me apaixono por uma pessoa".

Continuando com Nunes (2000), a sensação principal que leva a esse sentimento de paixão virtual é o desejo da aceitação. Ama-se aqueles que aceitam e nos tratam bem. Ama-se a sensação de ser bem tratado. Não importa a idade, a aparência física, os defeitos ou dificuldades que o outro tenha na vida cotidiana: só o que importa são os momentos de prazer quando se está em contato, seja através de mensagens ou de *chat*.

E essas paixões, por existirem apenas no mundo da fantasia, se tornam às vezes ainda mais fortes que nas relações reais, uma vez que só se vê no outro e só se mostra o que se quer. Por ser, então, uma modalidade de comunicação sem os problemas normalmente decorrentes do envolvimento físico direto, onde diversas barreiras são difíceis de transpor, os *chats* permitem o estreitamento do relacionamento interpessoal, servindo até como uma espécie de



ajuda psicológica no campo emocional. As novas tecnologias da comunicação não excluem nem concorrem com as formas genuínas de contato humano.

A solidão, o individualismo e a precariedade dos laços fraternos são questões inerentes a uma sociedade atual. Porém, a interação que se estabelece entre as personagens do mundo virtual dificilmente conseguem ser transpostos para realidade presencial.

Não obstante, é certo que o espaço social oferecido pela Internet é um lugar propício para o estabelecimento de vínculos interpessoais.

Deste modo, a formação de grupos cria um suporte que responde a uma necessidade das pessoas (expressão de sentimentos e opiniões mais acessíveis no visual), interpessoalmente empobrecidas na vida real. Existem circunstâncias, onde o contato social está limitado, é mais provável então, que os indivíduos utilizem a internet como uma alternativa para desenvolver contatos sociais.

## **Conclusão**

Através deste trabalho pôde-se conhecer um pouco da dinâmica dos *chats*, alguns pontos positivos e negativos que influenciam no comportamento de seus usuários. Verificou-se que os serviços de bate-papos virtuais estão sendo cada vez mais procurados por pessoas de idades variadas, mas com prevalência de jovens com bom nível sociocultural.

Tamanha atração de milhares de pessoas pela internet pode ser devido a participação de uma comunidade virtual fornecer estímulos em grande quantidade aos usuários. Seja pela facilidade e oportunidade de conhecer pessoas, ou mesmo pelo sentimento de pertencer a um grupo, de ser “ouvido” em suas dificuldades e de também estar ajudando.

No início desta pesquisa, foi dito que um de seus objetivos era de verificar quais as influências produzidas pelo uso dos bate-papos virtuais no comportamento dos internautas. E o que foi encontrado através dos autores pesquisados, serviu muito mais que a confirmação de uma hipótese ou o alcançar de um objetivo.

Uma das funções agregadas à internet é de construir um novo campo de possibilidades interpessoais determinando, assim, um novo campo social. Os indivíduos que ingressam neste meio não são apenas processadores de informação, mas são também seres sociais e necessitam da CMC como um complemento de suas relações.



A Comunicação Mediada por Computador CMC propõe novos aspectos diferentes aos fornecidos pela comunicação habitual “cara a cara”. Do mesmo modo, certas características do relacionamento presencial se perdem num bate-papo virtual.

O que foi discutido neste trabalho teve como um dos objetivos colocar as vantagens e desvantagens da CMC e mostrar que a comunicação no ciberespaço é qualitativamente diferente das relações presenciais a que a sociedade está habituada.

Além disso, conforme discutido no decorrer da pesquisa, o ciberespaço resulta num meio anônimo e privado, onde as pessoas podem se comunicar com relativa intimidade. Assim, certos aspectos do comportamento que não são expressos e até reprimidos no espaço “real”, são liberados. Observa-se inclusive a invenção de um novo comportamento com algumas características do comportamento habitual.

Essas particularidades dos vínculos interpessoais na internet, segundo Ballone (2001), devem levar em conta as pessoas que experimentam profundas sensações de ansiedade em situações sociais reais e concretas.

Como na internet se enfraquecem os condicionamentos sociais que habitualmente pesam sobre a comunicação e os vínculos, isso estimula o tímido ou aquele indivíduo com baixa auto-estima já que as diferenças individuais e sócio-culturais recebem aceitação maior na Internet.

Isto é bastante ligado a acorporeidade, também discutida no trabalho. Esta ausência do corpo, presente nas relações da CMC é vivenciada de maneira distinta entre os internautas. Alguns vêem como uma limitação, como algo que falta na relação. Assim os vínculos estabelecidos nos *chats* são percebidos como incompletos. Inclusive a ausência do contato físico constitui um ponto de conflito que relativiza ou debilita as vivências e valores acerca da comunicação presencial.

Para outros, porém, a ausência do corpo é apenas um limite o qual não necessariamente é vivido de modo negativo. Estas pessoas sentem-se até mais à vontade para se relacionarem, já que estão longe dos padrões estabelecidos pela sociedade.

A partir de então, percebe-se que a internet, atuando como reforços imediatos a determinadas necessidades não supridas pelo mundo real, permite a expressão de determinadas características de personalidade, antes encobertas.





Ainda é discutido se a extensão das frustrações da vida real pode contribuir para o desenvolvimento da dependência por Internet. A hipótese é que a Internet oferece um acesso à informação, relacionamentos e tipos de comunicação que muitos não poderiam esperar que ocorressem em suas vidas cotidianas. O quanto um indivíduo com dificuldades em diversas esferas usa de um instrumento como a Internet é equivalente o que ele não consegue superar sozinho.

Deste modo, estudos metodologicamente mais rigorosos devem ser elaborados a fim de avaliar se os sintomas propostos, validam uma “nova” categoria diagnóstica; se existem elementos da história pessoal, padrão de personalidade e tipo de prognóstico que possam ser correlacionados com este diagnóstico.

Considerar as características diferenciais da CMC é essencial para a compreensão dos vínculos interpessoais e das modificações comportamentais por ela causadas. Tanto os aspectos positivos como os negativos se unem aí para dar lugar a uma espécie de comunicação qualitativamente diferente dos relacionamentos presenciais.

Logo, constatou-se que o uso da internet, especificamente dos *chats*, está crescendo de tal forma que já existem indícios de que uma nova classe patológica venha a surgir, o TAI (Transtorno de Adicção a Internet) conhecido nesta pesquisa através do estudo feito por Ballone (2001).

Não é de se estranhar o surgimento de uma patologia causada pelo acesso ao mundo virtual, principalmente quando se trata de freqüentar as salas de bate-papo virtual. Ingressar neste ciberespaço e ser aceito por um de seus grupos é fácil. E ao observar este mundo, percebe-se um grande número de pessoas que estão ali justamente para tentar completar o que sentem falta no mundo presencial. Alguns buscam atenção, outros aceitação e, como os reforços surgem a cada momento, fica difícil sair e enfrentar a sociedade “externa”.

Como o homem não consegue viver isolado, pois depende dos outros para sobreviver, o relacionamento interpessoal aparece, então, como uma das grandes necessidades humanas. Sendo assim, o ato de conectar-se em um *chat* se traduz como uma das alternativas que as pessoas têm para suprir tal necessidade.

Conforme foi dito anteriormente, o homem é ao mesmo tempo transformador e transformado por seus próprios atos e descobertas. Isto demonstra o quanto os psicólogos





devem estar atentos às novas tecnologias utilizadas pelas pessoas e de que maneira essa prática atinge inclusive o comportamento.

E, antes de adicionar mais uma nova categoria às classificações de patologia, é importante investigar as evidências mais consistentes que possam validar a dependência de Internet como tal.

De qualquer maneira, a CMC se mostra como um instrumento que facilita o contato entre as pessoas. Portanto, fica a critério daqueles que a utilizam saber equilibrar e julgar a importância também dos contatos presenciais.

Neste contexto, cabe à Psicologia, estar vigilante a este “Baile de Máscaras do Século XXI” com suas novas formas de comunicação, relacionamento interpessoal e influências sobre o comportamento, preocupando-se em desenvolver técnicas de tratamento e principalmente de prevenção aos chamados “aspectos negativos” desta nova atividade que atrai cada vez mais o homem do novo milênio.



## Referência Bibliográfica

- BALLONE, G. J. Transtorno de Adicção a Internet e Transtorno de Ansiedade Social. Campinas, 2001. Disponível na Internet:  
<http://sites.uol.com.br/gballone/voce/internet.html>. [24 set. 2002].
- BERLO, D. K. O Processo da Comunicação: Introdução à Teoria e à Prática. São Paulo, Martins Fontes, 1999.
- BRIGGS, R. G. Psychosocial Parameters of Internet Addiction. 1998. Disponível na Internet: <http://www.albany.edu/library/internet/addiction.html> [14 jun. 2002].
- CAMPOS, I.F. Tudo o que você queria saber sobre as salas de chat (bate-papo) e não tinha a quem perguntar. Boletim Clínico Clínica Psicológica “Ana Maria Poppovic” PUC-SP. São Paulo, v.8, mai 2000. Disponível na Internet:  
<http://www.pucsp.br/~clinpsic/batepapo.htm> [23 mar. 2002].
- CASTRO, C. Ciberencontros: o chat da Internet como espaço virtual de convívio social. Porto Alegre, 1999. Disponível na Internet  
<http://www.aguaforte.com/antropologia/ccastro1.htm> [23 mar 2002].
- CIVILETTI, M.V.P. e PEREIRA, R. Pulsações Contemporâneas do Desejo: Paixão e Libido nas Salas de Bate-Papo Virtual. Psicologia: Ciência e Profissão, Brasília, v.22, n.1, p. 38-49, 2002.
- DeFLEUR, M.L. e BALL-ROKEACH, S. Teorias da Comunicação de Massa. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1993.
- LANZARIM, C. C. A Fantasia e o Baile de Máscaras do Final do Milênio. Psicologia Ciência e Profissão. v.20, n.3, p.28-33, 2000.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Ed.34, 1999.
- LÉVY, P. A Revolução Contemporânea em matéria de Comunicação. In: TRIVINHO, E., coord. Para navegar no século XXI – tecnologias do imaginário e cibercultura. Porto Alegre, Sulina / Edipucrs, 2000, 2 ed.
- MIÈGE, B. O Pensamento Comunicacional. Petrópolis, Vozes, 2000.
- NUNES, L. Dependência on line. 2000, Disponível na Intrenet:  
<http://www.psicoinfo.com.br>. Acesso em 28, out, 2002.



- PRADO, O. Z. Pesquisa Internet e Comportamento – Um estudo exploratório sobre as características de uso da Internet, uso patológico e sobre a pesquisa *online*. 1998, Disponível na Internet: <http://www.netpesquisa.com/tcc> [23 mar. 2002].
- RAZZOUK, D. Dependência de Internet: uma nova categoria diagnóstica?. 1998, Disponível na Internet: <http://www.epm.br/polbr>. [23 mar. 2002].
- STOCKINGER, G. A Interação entre Cibersistemas e Sistemas Sociais. 2000, Disponível na Internet: <http://kaneda.igw.tuwien.ac.at/stockinger> [13 abr. 2002].
- TURKLE, S. Life on the screen: identity in the age of the internet. New York, Touchstone, 1997.
- VIÑAS, F.; VILLAR, E.; CAPARRÓS, B.; JUAN, J.; PEREZ, I.; CORNELLÁ, M. Internet y Psicopatología: El uso del CHAT y su relación con diferentes índices de psicopatología. Girona, 2002, Disponível na Internet: <http://www.intersalud.es/intersalud>. Acesso em: 09 jun. 2002.
- YOUNG, K. Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder Paper. Toronto, 1996, 104<sup>th</sup> annual meeting of the American Psychological Association.. Disponível na Internet <http://www.netaddiction.com>. [14 abr. 2002].
- YOUNG, K (1997). Internet Addiction: What makes Computer-Mediated Communication Habit Forming?. Chicago, 1997, 105<sup>th</sup> Annual Convention of the American Psychological Association,. Disponível na Internet: <http://www.netaddiction.com>. [14 abr. 2002].