Universidade do Porto

FEUP Faculdade de Engenharia

DIGITAL SHOEBOX:

As Memórias Digitais e a partilha de conteúdos pessoais na Web

Eliana Alexandra da Silva Fragoso Ribeiro

Dissertação de Mestrado

em Multimédia

Porto

2011

FACULDADE DE ENGENHARIA DA UNIVERSIDADE DO PORTO

DIGITAL SHOEBOX:

As Memórias Digitais e a partilha de conteúdos pessoais na Web

Eliana Alexandra da Silva Fragoso Ribeiro

Dissertação realizada sob a orientação do Professor Doutor José Manuel Pereira Azevedo, Professor Associado na Faculdade de Letras da Universidade do Porto e submetida à Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto para obtenção do grau de Mestre em Multimédia.

Setembro de 2011

“Como humanos não somos mais do que um grumo de memória lutando contra a vastidão do absoluto esquecimento, contra o que não é nem nunca foi, contra o precipício de todas as coisas, contra o caos e o silêncio.”

Rosa Montero, jornalista e escritora

AGRADECIMENTOS

Começo por agradecer ao meu orientador, Professor Doutor José Azevedo, pela paciência, ajuda e disponibilidade despendidas. A sua orientação e conselhos foram fundamentais para a concretização desta dissertação.

Ao CBE, colégio que frequentei durante a minha infância e, em especial, à Diretora da instituição, Irmã Maria da Glória, pela atenção e disponibilidade que teve em me receber e tornar possível a realização do documentário nos moldes a que me propus. É muito bom regressar à escola que nos viu crescer e ainda sermos recebidos como se tempo nenhum tivesse passado.

À minha mãe, por ter permitido que eu chegasse até aqui, quer financeiramente quer em apoio emocional e por me ter sempre apoiado incondicionalmente ao longo de toda a minha vida, mesmo quando as minhas escolhas não pareciam as mais acertadas. Sem um porto seguro, nada é possível. Obrigada por tudo.

Ao meu namorado, por toda a ajuda prestada e por ter estado sempre ao meu lado, mesmo quando tal parecia ser difícil.

A todos os meus familiares e amigos que, de alguma forma, contribuíram para o desenvolvimento tanto da dissertação como do projeto.

Por fim, mas não menos importante, agradeço às pessoas que deram um sentido especial à minha vida mas que, porque a vida é efémera, não têm agora a oportunidade de partilhar estes momentos comigo.

Dedico a dissertação à memória da minha avó, Rosa Branca.

Que a tecnologia permita que nunca sejas esquecida.

RESUMO

A partilha de conteúdos pessoais como fotografias, vídeos e textos é, atualmente, uma constante sobretudo no que diz respeito às redes sociais, como o Facebook. Pretende-se, assim, entender de que forma a partilha de memórias digitais está a influenciar a vida das pessoas e a alterar o processo de recordação das mesmas.

Ao longo da dissertação é feita uma retrospeção ao processo de memória e recordação desde os seus primórdios até à memória digital e o estado atual das mesmas. São também esclarecidas quais as vantagens e desvantagens associadas à prática da partilha de memórias digitais numa esfera semipública, como as redes sociais.

A investigação fica a cargo da apresentação de um documentário "Digital Shoebox: Reencontro com o Passado", que conta a história do reencontro de um grupo de antigos amigos graças ao Facebook e de dois estudos empíricos que abordam a partilha de conteúdos pessoais e impessoais assim como a influência das memórias na autoapresentação.

Palavras-chave: memórias digitais; processo de recordação; partilha de conteúdos; autoapresentação

ABSTRACT

The sharing of personal content such as photos, videos and texts is nowadays a constant, in particular with relation to social networks like Facebook. The aim is thus to understand how the sharing of digital memories is influencing people's lives and changing the process of remembering them.

Throughout the dissertation is made a retrospection to the process of memory and recall from its beginnings up to the digital memory and the state of them. It is also clarified about the advantages and disadvantages associated with the practice of sharing digital memories in a semi-public sphere, such as social networking.

The research is in charge of the presentation of a documentary "Digital Shoebox: Reunion with the Past," which tells the story of the reunion of a group of old friends thanks to Facebook and two empirical studies that address the sharing of personal and impersonal content, as well as the influence of memories in the self-presentation.

Keywords: digital memories, recall process, content sharing, self-presentation

ÍNDICE

Agradecimentos 4

Resumo 5

Abstract 6

I. Introdução 11

II. A Memória e o Processo de Recordação 13

2.1. Tipos de Memória 16

2.1.1. Memória Biológica: Curto Prazo e Longo Prazo 17

2.1.2. Memória Externa 21

III. A Memória Digital 25

3.1. Os primórdios da Memória Digital 30

3.2. O estado atual das Memórias Digitais 33

3.2.1. Museus Digitais 35

3.2.2. Visitas Guiadas Virtuais 38

3.2.3. Árvores Genealógicas 40

3.2.4. Vida Digital Local 42

3.2.5. Redes Sociais 43

3.3. O que está para vir 49

IV. Problemas das memórias Digitais 53

V. Memória Digital e Identidade 61

VI. A Memória Digital retratada na Ficção 67

6.1. A Última Memória (The Final Cut) - 2004 68

6.2. Relatório Minoritário (Minority Report) - 2002 70

6.3. Vanilla Sky - 2001 73

6.4. O Despertar da Mente (Eternal Sunshine of the Spotless Mind) - 2004 75

VII. Projeto e Estudos Empíricos 81

7.1. Projeto – Documentário 79

7.2. Estudos Empíricos 82

7.2.1. Questões de Investigação 82

7.2.2. Estudo 1: Procedimentos metodológicos 82

7.2.1.1 Instrumento 82

7.2.1.2 . Administração 82

7.2.1.3 Amostra 83

7.3. Resultados do Estudo 1 83

7.3.1. Partilha de conteúdos pessoais e impessoais 83

7.3.2. Relação com o passado 85

7.3.3. Autoapresentação e memórias digitais 86

7.4. Estudo 2: Análise de Conteúdo 88

7.4.1. Resultados do Estudo 2 88

7.5. Análise e discussão dos resultados dos estudos 89

7.6. Investigação futura 93

VIII. Conclusão 95

Bibliografia 97

ANEXOS 103

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1: Life after the Holocaust: Projeto online sobre seis sobreviventes do Holocausto……35
Ilustração 2: Museu da Pessoa - um espaço onde as pessoas podem contar as suas histórias de vida 37
Ilustração 3: Art Project - visita ao museu de Van Gogh, Amsterdão 38
Ilustração 4: History Pin - Visita guiada pela História dos teatros de Londres..... 39
Ilustração 5: Interface do LiMe - mesa com *touchscreen* 42
Ilustração 6: Duas interfaces do LiMe: um ecrã público e um token 42
Ilustração 7: Facebook Stories 47
Ilustração 8: Disney Memories 47
Ilustração 10: I Had Cancer 48
Ilustração 9: The Museum of Me 48
Ilustração 11: Mudança das imagens de perfil para desenhos animados alusivos à infância 48
Ilustração 12: Robin Williams em The Final Cut 68
Ilustração 13: Tom Cruise em Minority Report 71
Ilustração 14: Tom Cruise em Vanilla Sky 73
Ilustração 15: Kate Winslet e Jim Carrey em Eternal Sunshine of the Spotless Mind ... 75

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1: Partilha de conteúdos pessoais e impessoais 84
Tabela 2: Razões da partilha de conteúdos pessoais e impessoais 84
Tabela 3: Razões que levam os utilizadores a não partilharem conteúdos pessoais 85
Tabela 4: Resultados das perguntas relativas a fotografias antigas e grupos com pessoas do passado 85
Tabela 5: Imagens de perfil atuais dos inquiridos no Facebook 86
Tabela 6: Imagens de perfil remetentes a memórias nos últimos três meses no Facebook 86
Tabela 7: Tipo de blogue 86
Tabela 8: Segundo estudo: observação de perfis do Facebook 88

I. INTRODUÇÃO

Vive-se, desde há já algum tempo, num frenesim tecnológico em que quase tudo se partilha – fotografias, vídeos, textos – principalmente nas redes sociais e blogues, adventos da Web 2.0, possivelmente numa tentativa de manter o passado mais presente do que seria possível nas gerações mais antigas. O esquecimento é um dos maiores medos do Homem mas, ao mesmo tempo, sem ele não é possível evoluir-se. É necessário haver um equilíbrio entre o que deve ser lembrado e o que deve ser esquecido porém, as máquinas não têm essa sensibilidade. Tudo fica guardado até um dedo humano carregar no *delete*.

A importância da manutenção das memórias externas pode ser testada através de uma pergunta proposta por José Van Dijck (2007, p.35): "que objetos tentaria salvar se houvesse um incêndio em sua casa?" Grande parte das pessoas mencionou que tentaria salvar, a par das joias e dos documentos de identidade, as suas "caixas de sapatos" onde guardam as fotografias, os diários e outros objetos alusivos a memórias. No fundo, perder as memórias é como perder a identidade, pois são estas que formam as pessoas.

Segundo Gordon Bell (2009) que, desde 1998 guarda todas as suas memórias em discos externos, uma nova Era irá surgir já por volta de 2020 e "irá mudar o que significa ser humano". (BELL & GEMMELL, 2009, p.4) Tudo o que se vê, ouve e fala ficará guardado em forma de memórias digitais em dispositivos externos e assistir-se-á, portanto, a uma nova fase tecnológica onde o esquecimento será praticamente impossível.

Assim, com esta dissertação pretende-se abordar de que forma as memórias digitais têm vindo a alterar o quotidiano das pessoas e, consequentemente, tornado a dicotomia real/virtual numa barreira quase inexistente. Pretende-se igualmente tentar responder à questão: estará o processo de recordação a ser alterado com a extensão da vida virtual à vida real? Se sim, qual será o limite?

A escolha deste tema prende-se, além do claro interesse pessoal, à ainda pouca investigação existente neste campo. As memórias digitais fazem já parte da vida de cada um mesmo que, muitas vezes, não se tenha consciência disso.

Assim sendo, o capítulo 2 focará o funcionamento da memória e o processo de recordação, assim como os tipos de memória existentes não só biológicos como externos.

O capítulo 3 cinge-se à memória na nova Era Digital, os seus primórdios, as aplicações existentes atualmente que auxiliam e complementam o Homem no seu dia a dia e o que está ainda por vir. Porém, também as memórias digitais carecem de uma total segurança pelo que no capítulo 4 serão apresentados alguns dos problemas e soluções que lhes são associados.

Como "nós somos aquilo que recordamos" (PINTO, 1998, p.1), no capítulo 5 será abordada a clara relação existente entre identidade e memória e o processo de autoapresentação que será desenvolvido na parte empírica desta dissertação.

A questão da identidade, das vantagens e problemas das memórias digitais são também bastante abordados na ficção, nomeadamente no cinema. Assim, no capítulo 6 são analisados alguns filmes que focam esta temática, o que demonstra a problemática que o Homem tem com a manutenção de memórias e o progresso da Tecnologia.

No capítulo 7 serão apresentados os estudos realizados no âmbito desta dissertação que visa entender de que forma as memórias digitais alteraram o dia a dia das pessoas e, consequentemente as suas formas de autoapresentação e a importância que estas têm no contexto das redes sociais, nomeadamente do Facebook, tentando compreender de que forma tal possa estar a alterar as relações com pessoas que ficaram no passado.

Da mesma forma, será descrito o projeto realizado no âmbito desta dissertação – um documentário – que consistiu na recolha de imagens e entrevistas a pessoas que, graças a um grupo criado no Facebook, se reencontraram passado mais de 10 anos.

É necessário entender-se como a partilha de conteúdos pessoais está a modificar as relações, possivelmente estreitando-as, de uma maneira até então impossível sem a intervenção de ferramentas tecnológicas comunicacionais sobretudo no mundo da Internet.

II. A MEMÓRIA E O PROCESSO DE RECORDAÇÃO

"Lembras-te?" deverá ser a pergunta mais comum quando se pretende que alguém recorde um determinado acontecimento. Não há muito tempo atrás, esquecer era a regra e lembrar a exceção. (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007) No entanto, cada vez mais se assiste à alteração deste facto graças à digitalização e mediatização do processo da memória.

O que antes seria possível lembrar apenas através da memória humana e/ou recordações de teor analógico, hoje é possível lembrar devido à crescente massificação de práticas e instrumentos que auxiliam a memória. Por exemplo, ao observar-se uma fotografia antiga pode notar-se que as pessoas estão cuidadosamente preparadas para o clique da máquina. Era um momento único que não seria repetido, provavelmente, até à geração seguinte. Hoje, com a oferta de máquinas fotográficas digitais compactas a preços bastante competitivos, milhares de fotografias são tiradas a todo o instante e, talvez na maior parte, o resultado são fotografias espontâneas e/ou desfocadas, pois haverá sempre oportunidade para tirar uma nova sem que seja necessário esperar muito tempo.

Mas o que é, então, a memória? De uma maneira muito simples pode-se dizer que a memória é a capacidade de recordar experiências passadas. Porém, a essência e a organização da memória têm sido investigadas ao longo dos tempos por vários estudiosos de diferentes áreas como a Filosofia, a Psicologia e a Neurologia.

Uma maior investigação científica tem sido levada a cabo nas últimas décadas, gerando grande controvérsia em relação ao real funcionamento da memória. Com o surgimento de uma neurologia moderna, tornou-se possível estudar de forma mais aprofundada o funcionamento do cérebro e, consequentemente, o funcionamento da memória.

Cohen e Eichenbaum (2001) referem que atualmente existem duas ideias básicas sobre a memória: a primeira é de que a memória é uma propriedade fundamental do cérebro, estando o seu armazenamento intimamente ligado ao processamento de informações em curso no cérebro e a segunda é de que a memória

manifesta-se de várias formas por vários sistemas cerebrais funcionais e anatómicos distintos. (EICHENBAUM & COHEN, 2001, p.3)

O cérebro humano é responsável pela realização de funções relacionadas com os estímulos exteriores que se traduzem em sensações, ações e emoções, através dos inúmeros sistemas que contêm, cada um deles, biliões de neurónios com inúmeras interligações entre eles. É através das centenas de biliões de neurónios presentes no cérebro humano que é processada a informação relativa à memória. Cada vez que um indivíduo recorre à sua memória, é realizada uma reconstrução de vários elementos em diversas áreas do cérebro, desenvencilhando-se em contínuas mudanças nos sistemas neuronais e num paralelo processamento de informação no cérebro.

Um fator muito importante influencia a retenção de informação que se transformará em memória: a aprendizagem. A aprendizagem é o processo de aquisição de novas informações que, depois de assimiladas, serão guardadas na memória. Assim, quando alguém quiser relembrar algum facto aprendido irá "procura-lo" à memória. Da mesma forma, um indivíduo que associe uma nova informação aprendida a alguma antiga, já retida na memória, tornará mais fácil a sua apreensão. Aprendizagem e memória estão, pois, interligadas e dependentes uma da outra.

Alan Baddeley (1997), professor de Psicologia especializado no campo da memória, refere que não se deve pensar em memória como sendo um sistema unitário. A memória, tal como o coração ou o fígado, necessita de vários sistemas para poder funcionar. Estes sistemas variam tanto no tempo de armazenamento como na sua capacidade, isto é, podem ir desde frações de segundo até uma vida inteira e, desde momentos rapidamente esquecidos a uma memória de longo prazo que aparenta exceder em capacidade e flexibilidade o melhor computador existente. (BADDELEY, 1997)

Por sua vez, o filósofo francês Henri Bergson defende no seu livro *Matéria e Memória* (1896) que um indivíduo, ao recordar-se de algo, vai buscar essa lembrança ao passado. Porém, acrescenta que as memórias não estão, de facto, armazenadas no cérebro. O cérebro recria apenas uma recordação cada vez que esta é evocada, sendo uma reconstrução do que realmente aconteceu no passado e que pode, muitas vezes, não ser fiel ao que realmente aconteceu. (BERGSON, 1896) Já Bartlett (1983), reconhecido como um dos grandes estudiosos da Psicologia da memória, acrescenta

que a reconstrução da lembrança está diretamente relacionada com a atitude que se tem perante reações e experiências passadas.

José Van Dijck (2007) assegura igualmente que as memórias são "reescritas" cada vez que são "ativadas". Para a autora, o cérebro cria uma memória num novo contexto associativo em vez de "buscá-la", ou seja, "cada memória é, portanto, uma nova memória porque é moldada (ou reconsolidada) pelas mudanças que ocorreram no cérebro desde a última vez que a memória foi lembrada". (VAN DIJCK, 2007, p.32)

Graças às investigações recentes no campo da neurociência, chegou-se à conclusão que o cérebro armazena memórias do campo emocional de forma bem diferente de memórias sem emoção. As memórias emocionais de conotação negativa ficam muito mais enraizadas no cérebro do que as de conotação positiva. Daí ser mais fácil lembrar dos acontecimentos onde algo correu mal.

As recordações traumáticas, por sua vez, são capturadas em partes diferentes do cérebro – o hipocampo (onde fica a memória cognitiva) e a amígdala, uma das zonas emocionais e centrais do cérebro. Curiosamente, os mesmos estudos revelam que a memória e a imaginação não são os "primos afastados" que parecem ser. Ambos resultam do mesmo processo neurológico e celular e estão estreitamente interligados na sua génese. "A memória pode ser criativa na forma como reconstrói o passado assim como a imaginação pode ser reconstrutiva em memorizar o presente." (VAN DIJCK, 2007, p.34)

Oliver Sacks (1984) pergunta "consegue imaginar a ausência de memória? Se um homem perdeu a perna ou um olho, ele sabe que perdeu a perna ou um olho, mas se ele perdeu o eu – ele próprio – ele não está mais lá para sabe-lo". Quer isto dizer que o Homem é aquilo que se recorda. São as memórias que lhe dão a identidade e a personalidade. Assim, se um homem perde um olho ou uma perna, tem consciência disso mas se perde a memória, não resta mais nada porque não há nada que lhe dê significado. "Nós somos aquilo que recordamos" (PINTO, 1998, p.1).

O processo de recordação, por sua vez, é adquirido através dos sentidos. A visão, audição, olfato, tato e paladar influenciam as lembranças, pois estas são registos de preceitos. (BADDELEY, 1997) Relembrar algo é um processo que cumpre dois passos: o primeiro é passar a informação a memória de longa duração e o segundo é ir "buscá-la" à memória. (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007)

É comum comparar-se a capacidade de armazenamento do cérebro humano com a capacidade de um computador e a mente humana com um programa de computador (MERKLE, 1988), visando entender quantos gigas ou terabytes terá. Paul Reber, professor de Psicologia da Northwestern University, fala em cerca de 2,5 petabytes, o que equivale a um milhão de gigabytes, caso a cérebro funcionasse, de facto, em bits. Essa capacidade corresponde, por exemplo, à gravação de três milhões de horas de programas televisivos se o cérebro humano fosse um gravador de vídeo digital. Seria, pois, necessário deixar a gravar durante mais de 300 anos para usar toda a capacidade existente. Porém, apesar de se supor que é essa a capacidade do cérebro, a capacidade deste para guardar memórias é difícil de calcular na medida em que não se sabe precisar o próprio tamanho da memória. Esta, como se sabe, envolve bastantes detalhes e muitas das memórias acabam por ser esquecidas, libertando assim espaço para a formação de novas memórias.[1]

Recordar, não é pois como consultar um livro que tem sempre a mesma informação. É uma reconstrução recuperada a partir de memórias que, por sua vez, sofrem alterações constantes. É por isso que, muitas vezes, um mesmo evento é relembrado de forma diferente por duas pessoas e, nessas situações, o cérebro tenta contornar o problema ao encontrar pontos em comum da lembrança.

Em suma, as memórias e os conhecimentos não são todos guardados no mesmo local do cérebro, pois não existe uma única estrutura cerebral responsável por toda a informação apreendida. Há, então, diferentes tipos de memória e a forma que uma informação é armazenada pode ainda ser alterada ao longo do tempo. (BEAR et al., 2007; MAYER-SCHÖNBERGER, 2007)

2.1. Tipos de Memória

A duração da informação armazenada no cérebro está relacionada, quase sempre, com a importância que essa informação poderá ter para o indivíduo. Assim sendo, a duração e a capacidade de armazenamento dos acontecimentos variam consoante o tipo de memória.

[1] Informação disponível *in* http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=what-is-the-memory-capacity

Desde memórias de muito curta duração a memórias que ficam guardadas para sempre no cérebro, a memória é um sistema que pode passar por várias fases. Há, ainda, outras formas de armazenamento de memórias, externas ao cérebro, que vieram ajudar a que o Homem conseguisse guardar as suas memórias para a posteridade. Os diferentes tipos de memória biológica passam, essencialmente, pela memória de curto prazo e de longo prazo. Já a nível externo, existe uma grande quantidade de instrumentos, desde analógicos a digitais. Serão apresentadas, de seguida, as descrições de cada tipo de memória assim como os seus subtipos.

2.1.1. Memória Biológica: Curto Prazo e Longo Prazo

O estudo aprofundado da memória de curto prazo teve início nos anos 40 do século XX, tendo-se chegado à conclusão de que esta duraria de poucos segundos a algumas horas. Um pensamento pode ficar retido na memória durante algum tempo e, se for esquecido, pode ainda ser evocado desde que este se mantenha no período de tempo estipulado. Lembrar o que se jantou num determinado dia é um exemplo de memória de curto prazo. Tratando-se de um tipo de memória de muito curta duração, grande parte da informação perde-se rapidamente e dificilmente é recuperada integralmente.

Nos anos 60 do mesmo século foram apresentados novos tipos de memória de curta duração, como é o caso da memória de trabalho. Esta foi mencionada pela primeira vez pelo psicólogo Alan Baddeley, em 1976, e é, possivelmente, um dos tipos de memória que causam maior controvérsia entre os estudiosos das várias vertentes do estudo da memória devido à sua definição.

O conceito de memória de trabalho é considerado atualmente a antiga definição de memória de curto prazo. É por isso que, muitas vezes, este tipo de memória entra em conflito com a própria definição de memória de curto prazo, pois têm a mesma base teórica e são, muitas vezes, utilizadas como sinónimos.

A memória de trabalho trata-se do armazenamento de uma informação bastante limitada, por um curto período de tempo, e que exige a repetição da mesma para que não seja esquecida. Exemplo disso é a memorização de um número de telefone. Um indivíduo pode decorar um número temporariamente, através da constante repetição

do mesmo, mas rapidamente irá esquece-lo. Se o número for bastante longo, a retenção do mesmo na memória será ainda mais difícil. Em casos normais, uma pessoa consegue lembrar-se de cerca de sete dígitos. Só eventualmente, caso seja um número utilizado muitas vezes, passará a memória de longa duração.

Normalmente, a memória de trabalho envolve alguma forma de reconhecimento e compreensão de algo que é necessário invocar através da memória de longa duração, como o significado de uma palavra ou o reconhecimento de um objeto. Envolve também, muitas vezes, uma manipulação cognitiva, isto é, necessita de raciocínio. A principal diferença entre memória de curto prazo e memória de trabalho é que a última, como o nome indica, necessita de "trabalhar", ou seja, é necessário um processamento cognitivo, tornando-a um tipo de memória que vai além da memória de curto prazo. Tem, inclusive, indícios de memória explícita (inserida na memória de longo prazo) pela necessidade de ir "buscar" informações adquiridas anteriormente. (EICHENBAUM & COHEN, 2001)

Alan Baddely (1997) dividiu a memória de curto prazo em três partes. Na primeira, a memória funciona como um bloco de notas de curto prazo mental para impressões de números e letras, guardando em média cerca de quatro a sete "pedaços" de informação. A segunda está relacionada com a audição, em que o cérebro consegue gravar cerca de dois segundos de som e fala que, se não for "atualizado" através da repetição, por exemplo, rapidamente se desvanece. Daí ser necessário repetir algumas vezes um número de telefone para que seja possível retê-lo na memória temporariamente. A terceira parte diz respeito à memória episódica, ou seja, de coisas que acabaram de acontecer.

Quase todas as informações são processadas pela memória de curto prazo antes de se tornarem memórias de longo prazo, ficando, por sua vez, armazenadas no cérebro. A memória de longo prazo é, pois, conhecida por memória humana. (BADDELEY, 1997; BEAR et al., 2007; MAYER-SCHÖNBERGER, 2007)

Ao contrário das memórias de longa duração, que são resistentes a interrupções e ficam retidas no cérebro, as de curta duração podem ainda ser facilmente "apagadas" quando ocorre um traumatismo craniano, um choque elétrico ou até através de um simples fármaco.

A memória de longo prazo armazena memórias durante vários anos e que podem chegar, eventualmente, a existir durante a vida toda. No entanto, a reconstrução da lembrança pode ser alterada principalmente numa idade mais avançada, podendo perder a fiabilidade da mesma, principalmente em caso de doenças degenerativas, como Alzheimer.

O processo pelo qual as memórias podem ser devidamente selecionadas e passarem a memórias de longo prazo é denominado de consolidação da memória. Este processo acontece quando um determinado acontecimento é armazenado diretamente na memória de longo prazo ou primeiramente em memória de curto prazo para posteriormente passar a longo prazo. Tanto um caso como outro são possíveis de acontecer.

Três formas de memória formam a memória de longo prazo: a memória explícita (ou declarativa), implícita (ou não-declarativa), e autobiográfica.

A memória explícita está associada à consciência e à perceção e é ao que se refere o uso recorrente da palavra memória. Este tipo de memória é responsável pela retenção de eventos que englobam a coleção pessoal de episódios ou experiências vividas por um indivíduo, moldadas ao seu próprio contexto – memória episódica - e factos, que consistem num armazém geral e permanente dos conhecimentos factuais e conceptuais sobre o mundo assim como das palavras e o seu significado – memória semântica. É, pois, o tipo de memória cuja informação fica retida mais facilmente mas também torna-se mais fácil de ser esquecida, sendo essencial que exista algum significado para que o evento ou o facto passe a memória de longo prazo.

A memória implícita, por sua vez, não envolve perceção. É o tipo de memória responsável pelas competências individuais, hábitos e comportamentos, como tocar piano ou apertar os cordões dos sapatos. Este tipo de informação fica retido no cérebro graças à rotina que o envolve. São memórias que são praticadas e repetidas várias vezes ao longo do tempo, o que as torna mais difíceis de serem esquecidas. Como se costuma dizer, “nunca se esquece como se anda de bicicleta”, pois essa prática foi aprendida e interiorizada. Um indivíduo pode não se lembrar da primeira vez que andou de bicicleta (memória explícita) mas sabe o que fazer quando pega numa (memória implícita). As memórias explícitas podem, assim, tornar-se implícitas quando uma informação necessária para realizar uma atividade é apreendida e deixa

de ser consciente. Não é, pois, necessário pensar como se anda de bicicleta, pois essa informação já está retida no cérebro como uma prática inerente ao indivíduo. (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007; TULVING, 1983)

Tanto a memória explícita como algumas formas de memória implícita entram também no campo da memória de curto prazo visto compreenderem a memória sensorial. Esta está relacionada, como o nome indica, com os sentidos e retém a informação adquirida por apenas um ou dois segundos no máximo. Não requer nenhuma atenção consciente, sendo que à medida que a informação é percecionada é armazenada automaticamente. É, assim, um passo essencial para a constituição da memória de curto prazo.

A terceira forma de memória de longo prazo é a memória autobiográfica. A memória autobiográfica baseia-se em acontecimentos pessoais da vida de um indivíduo. As experiências pessoais são, muitas vezes, memorizadas sem haver uma intenção consciente desse feito. São experiências que formam a personalidade e identidade de um indivíduo. Como afirma A.C. Pinto, (1998, p.1) "a memória é um fator gerador de identidade pessoal".

O estudo da memória autobiográfica sofreu mudanças nos últimos 35 a 40 anos sendo que, anteriormente, a abordagem era quase exclusivamente psicanalítica ou clínica. Hoje em dia já se pode observar uma abordagem cognitiva e a inserção deste tipo de memória dentro do quadro teórico da investigação relativa à memória.

Lembranças de factos biográficos podem, claro, fazer parte deste tipo de memória. Um indivíduo pode saber onde nasceu porém não ter qualquer lembrança de ter vivido no local.

Um fator curioso da memória biográfica foi descoberto por Nigro e Neisser, citados por Cohen e Conway (2008), em que através da realização de um estudo chegaram à conclusão de que, quando as pessoas examinavam as suas próprias memórias, algumas lembravam-se do seu próprio ponto de vista (perspetiva de campo) mas que um grande número de memórias pareciam ser vistas de fora, como se fossem observadores externos ao acontecimento. Estas memórias de perspetiva observadora não podem, deste modo, ser cópias do episódio original mas memórias reconstruídas a partir da original. Segundo os resultados obtidos do estudo, também é mais provável que as memórias mais recentes sejam cópias do ponto de vista do

indivíduo e as mais antigas reconstruídas sob o ponto de vista da perspetiva observadora. (COHEN & CONWAY, 2008)

Algumas memórias pessoais podem parecer cópias das originais, pois são vivas e contêm um considerável número de informação irrelevante e podem ser específicas ou genéricas. Assim sendo, um indivíduo pode ter uma memória específica sobre um jantar num determinado restaurante numa determinada ocasião ou ter apenas uma memória genérica de jantares familiares.

Uma variante da memória autobiográfica é a memória cintilante (do inglês *flashbulb memory*) que consiste no relato de um acontecimento não vivenciado mas contado de forma muito vívida, emocionante e com muito pormenor, como se a pessoa estivesse no local, de facto. O termo, proposto por Brown e Kulik (1977), vem da semelhança que este tipo de memória tem com o *flash* de uma máquina a disparar, permitindo guardar o que é iluminado no momento do clique. Um excelente exemplo de uma memória cintilante é o assassinato de JK Kennedy. No caso português, A.C. Pinto (1998) sugere que acontecimentos como o 25 de Abril ou o desastre aéreo que vitimou Sá Carneiro são exemplos de memórias cintilantes, pois quando as pessoas relatam estes acontecimentos sabem dizer, com grande pormenor, onde estavam, o que sentiram e o que aconteceu a seguir. (PINTO, 1998)

2.1.2. Memória Externa

Entende-se por memória externa tudo aquilo que não é armazenado pelo cérebro. "Se a lembrança humana é o elo mais fraco, então talvez a memória necessite de passar do cérebro para algum armazenamento externo ou dispositivo de recuperação. (…) A memória externa é uma extensão da nossa própria memória humana." (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007, p.28)

Uma memória externa não tem necessariamente que ser digital. Um desenho ou uma carta são também memórias externas que capturam "um evento, uma emoção, um pensamento", como explica Mayer-Schönberger (2007). Ver esses objetos ajuda a relembrar o momento passado, o que se viveu e o que se sentiu de forma mais fiável do que apenas pela lembrança armazenada no cérebro. Diz Van Dijck que "objetos de memória servem de representações de um passado ou eu anterior, e a

sua materialidade robusta parece garantir uma âncora estável da recuperação da memória – um índice de experiências vividas". (VAN DIJCK, 2007, p.37)

A pintura será, provavelmente a mais antiga forma de memória externa, existindo pinturas de há 30 mil anos atrás gravadas em cavernas pré-históricas. Tal pode traduzir-se na necessidade de o homem, desde sempre, desejar guardar algumas memórias para mais tarde relembrar e ser relembrado.

Desde pinturas para evocar seres sobrenaturais ou de teor mitológico e religioso, as pinturas passaram a servir também para gravar determinados momentos reais e vivenciados com vista a preservar as experiências humanas. Porém, a eternização das memórias saía cara a quem as desejava ter. Devido ao trabalho moroso, os grandes pintores viam-se obrigados a cobrar um valor avultado pelas suas criações (ou recriações). Aliás, apesar dos séculos que já passaram, este tipo de trabalho continua a ser ainda, nos dias de hoje, um serviço dispendioso comparativamente a outros tipos de memória externa.

Também o manuscrito foi uma invenção que veio ajudar as pessoas a conseguirem eternizar as suas vivências de forma até mais precisa e menos suscetível de ambiguidade e de ser mal interpretado como pode acontecer na pintura. Porém, na Antiguidade, também esta forma de memória externa era cara e morosa devido à existência de complexos pictogramas que só mais tarde vieram a ser simplificados e transformados em alfabeto. O trabalho dos escribas acabou por ficar bastante mais simples e barato.

Além da possibilidade de guardar as memórias, os escribas descobriram que seria possível guardar igualmente os conhecimentos por eles adquiridos de forma a passarem às gerações seguintes através de livros. Surgiu assim a grande biblioteca de Alexandria. (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007)

Já Platão, na sua época, demonstrava interesse e preocupação em relação à manutenção das memórias e entendeu que a grande tecnologia do seu tempo, a escrita, não iria simplesmente estender a mente mas chegar ao que hoje é conhecido como ciclo de *feedback*. Aliás, na sua obra "Fredro", Platão coloca Sócrates a contar a história do encontro entre o Rei Thamus e o Deus egípcio Theuth, criador de várias artes incluindo a escrita e cuja vontade seria "fazer os egípcios mais sábios e melhorar a sua memória". (TISO, 2006)

Sabe-se que, atualmente, novas formas de divulgação de informações quer biográficas quer de teor não-biográfico já apareceram e mais irão aparecer como alternativa ao livro impresso. Cada vez mais são utilizados blogues e outras formas de expressão *online* para a partilha de momentos. A biografia tradicional, neste caso, terá a complicada missão de se adaptar a este fenómeno e o livro que se adaptar a esta realidade, como já tem vindo a acontecer com a criação de *ebooks* que, além de não ocuparem espaço, são normalmente mais económicos. (ARTHUR, 2009)

Mais recentemente, já nos séculos XIX/XX, surgiram os dispositivos de teor analógico, nomeadamente a máquina fotográfica e a câmara de filmar, que vieram ajudar à manutenção de memórias externas para a posteridade. Mas, tal como as memórias externas de anteriormente, estas máquinas tinham também um preço bastante elevado.

As fotografias eram tiradas apenas aos momentos mais importantes ou que valiam mesmo a pena guardar, pois revelar um rolo ficava bastante caro. Ainda assim, a meio do século XIX, houve uma adesão e preferência pela fotografia de retrato familiar, os chamados *durable mementos*, que fez com que a mesma prática na pintura caísse em desuso não só pela maior impressão realística da fotografia mas também porque, apesar de tudo, era um formato mais económico. Walter Benjamin, citado por Paul Arthur (2009), referiu que não foi por acaso que o retrato passou a ser considerado o ponto focal dos primórdios da fotografia, pois já existia o "culto da lembrança dos entes queridos, ausentes ou mortos". (apud ARTHUR, 2009, p.44)

A fotografia, como bem sugere Benjamin, oferece a "imortalidade" que antes estava disponível através da pintura apenas a grandes figuras históricas ou a pessoas com muito dinheiro. A máquina fotográfica trouxe a possibilidade de um maior número de pessoas ter acesso a este "privilégio" que é ter a sua recordação guardada para a posteridade. (ARTHUR, 2009)

As câmaras de filmar começaram a ficar disponíveis ao cidadão comum a partir da década de 1930 mas o mesmo problema da fotografia manteve-se: eram igualmente muito caras. Aliás, o próprio filme era mais caro que o dispositivo.

O vídeo com som tornou-se acessível nos anos 50 e daí em diante os preços das cassetes foram baixando até chegar, finalmente, a Era Digital, a meio dos anos 90. No entanto, apesar dos valores mais acessíveis, havia ainda o grande problema de onde

armazenar toda a informação e, sobretudo, rotula-la. Isto porque a mente humana não tem capacidade para lembrar sempre onde e quando foi fotografado/filmado um determinado momento. É necessário colocar as fotos ordenadas em álbuns e as cassetes de vídeo com a informação de qual o conteúdo de cada uma delas. Tal levava, obviamente, muito tempo, pois era necessário avançar e retroceder a cassete, o que, muitas vezes, não era uma situação muito apetecível. Como afirma Mayer-Schönberger, na Época Analógica "lembrar continuava a ser mais difícil que esquecer". (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007, p. 49)

Tal afirmação inverteu-se completamente com o surgimento da Era Digital.

III. A MEMÓRIA DIGITAL

Segundo a *Wikipedia*, memória é "a capacidade de adquirir (aquisição), armazenar (consolidação) e recuperar (evocar) informações disponíveis, seja internamente, no cérebro (memória biológica), seja externamente, em dispositivos artificiais (memória artificial)." [2] Citar uma informação desta fonte pode ser um risco, pois qualquer utilizador pode alterar, acrescentar ou apagar dados de determinado conceito. No entanto, é exatamente essa a importância de uma memória coletiva que, novamente segundo a *Wikipedia*, trata-se de uma memória "partilhada, transmitida e também construída pelo grupo ou sociedade".[3]

Com as novas ferramentas da Web 2.0, cujo termo surgiu em 2004 através de Tim O'Reilly, a possibilidade de os utilizadores interagirem e criarem novos conteúdos para a Web aumentou drasticamente. Essas novas possibilidades, no entanto, colocaram em causa o argumento de que tudo o que foi feito e dito até então por estudiosos e teóricos não deve ser posto em causa. A expansão da memória digital para a Internet veio, de certo modo, democratizar o processo de legitimação da memória, pois os utilizadores têm agora o poder de testar as verdades tidas como absolutas ao garantir uma maior abrangência de informação ao participarem ativamente, pelo menos no mundo da Internet. (JAKUBOWICZ, 2009)

Bill Gates escrevia no seu livro, *The Road Ahead* (1995), que num futuro não muito longe as pessoas passariam a gravar tudo o que viam e ouviam. As memórias digitais vieram alterar completamente a forma de guardar as lembranças em memória externa. A introdução do livro "Save As…Digital Memories" (2009) refere logo que "o digital sugere que precisamos de repensar como concebemos a memória; que estamos a mudar o que consideramos ser passado; que o ato de recordar, de recordação e de lembrança está a mudar em si mesmo." (GARDE-HANSEN et al., 2009, p.1)

Memórias digitais são "mementos" *online* de diversos formatos. Fotografias tiradas com uma máquina fotográfica digital ou com o telemóvel, memoriais, mensagens de texto, santuários digitais, arquivos digitais institucionais e pessoais, museus *online*, fóruns de mensagens, redes sociais e páginas de ex-alunos,

---

[2] *In* http://pt.wikipedia.org/wiki/Mem%C3%B3ria
[3] *In* http://pt.wikipedia.org/wiki/Mem%C3%B3ria_coletiva

transmissões em *broadcasts* de grandes eventos televisivos, blogs, álbuns digitais, entre outros tantos exemplos fazem parte da perpetuação das recordações numa rede acessível a toda a gente.

Resumidamente, as memórias digitais traduzem-se no "desejo de guardar memórias, de capturar, de armazenar, recuperar e ordena-las: isto é o que a cultura de memória digital pretende." (GARDE-HANSEN et al., 2009, p.5) E, ao contrário do que acontecia na Era Analógica, esta cultura digital não é destinada nem deve ser consignada apenas a uma pequena elite mas a toda a comunidade *online* que pode livremente e sem grandes restrições adicionar as suas memórias pessoais e coletivas à rede, ajudando a melhor compreender a história social, cultural e política.

Garde-Hansen, Hoskings e Reading colocam, porém, uma pergunta pertinente: com a cultura digital, será este o fim da História como se conhece e o início da Memória?

Por volta do século XIX, as pessoas aprendiam através da História. Principalmente no Ocidente, esta prática foi muito bem-sucedida na medida em que conseguia transformar o presente da Modernidade e da Nação numa forte narrativa sobre o tempo histórico. Já a Memória era mencionada sobretudo pelos poetas que gostavam de compartilhar as suas visões da Idade do Ouro ou escrever sobre as suas recordações de um passado inquieto. Nessa época, a verdadeira preocupação das Nações era a mobilização e monumentalização do passado para que fosse possível legitimar e dar sentido ao presente e descortinar o futuro a nível cultural, político e social. (GARDE-HANSEN et al., 2009)

Os debates atuais existentes sobre a História *versus* a Memória não são somente por uma ter reconhecimento científico e objetivos claros e a outra ser de um tom subjetivo e pessoal mas por esta última pôr em causa a verdadeira história como se passou. Como afirma Andreas Huyssen (2003, p.2), "o jogo do corrente debate História/Memória não é apenas um distúrbio das nossas noções do passado mas uma crise fundamental na nossa imaginação de futuros alternativos".

Huyssen (ibid.) afirma ainda que alguns historiadores têm demonstrado o seu desconforto relativamente ao excesso de memória existente na cultura contemporânea, levantando sérias dúvidas sobre a profundidade de tal existência e tentando entender a obsessão existente em relação à preservação da memória

enquanto outros historiadores apenas lamentam a escravidão atual do presente face ao passado. Isto porque o desejo de esquecer sempre esteve ao mesmo nível do desejo de lembrar, nomeadamente no que diz respeito aos problemas do passado de uma Nação. Essa obsessão, porém, existe, porque as pessoas têm medo de esquecer. Afinal de contas, a memória é uma fonte importante de identidade não só pessoal mas a nível cultural de uma região. (HUYSSEN, 2003)

Numa analogia aos meios de comunicação tradicionais, as mensagens divulgadas pela História são de um para muitos. Como se sabe, quem "junta" os pedaços da História são os historiadores, tendo em conta as experiências de pessoas e/ou documentos e que, após a sua compilação, as divulgam a todos. É ainda uma informação institucional e dificilmente posta em causa por qualquer pessoa. Já a Memória num campo digital assume uma abordagem totalmente diferente, onde todos podem contribuir para a criação da mesma. É como uma ligação *peer-to-peer*, de muitos para muitos. Um indivíduo pode divulgar um evento, por exemplo, num blogue ou numa rede social, e este ser complementado com novas curiosidades através de amigos, familiares ou até desconhecidos. Há uma partilha de memórias onde qualquer um, desde que faça parte da rede, pode participar, sendo um tipo de partilha perfeitamente acessível e não elitista nem institucional. (GARDE-HANSEN et al., 2009)

Esta cultura digital e o próprio conceito de memória digital não surgiu do acaso. Com o avanço da Web 2.0, a forma de comunicar *online* alterou-se radicalmente. Uma série de novas opções incluindo novas tecnologias, padrões e abordagens permitiram a mais fácil e acessível partilha de informações, a autoria colaborativa, conteúdos gerados pelo utilizador, entre outros. O surgimento das redes sociais, o *social bookmarking* e a narração digital através do *videoblogging* vieram ainda ajudar ao estudo da vida social.

Com este *upgrade* da Web, os próprios meios de comunicação alteraram rapidamente a sua forma de produção para chegar mais perto dos seus consumidores. Os conteúdos gerados pelo utilizador foram uma das principais mudanças que fizeram com que, ao longo dos anos, os meios de comunicação aderissem em massa à Internet. Não só surgiram meios de comunicação exclusivamente *online* como os meios tradicionais se viram, de certa forma, obrigados a aderir à rede para conseguirem sobreviver.

Hoje em dia, qualquer meio de comunicação publica as suas notícias no site (que podem ser textos, imagens e/ou vídeos), permitindo ainda que os seus utilizadores possam também contribuir com as suas informações, comentá-las ou até mesmo votar nas melhores. São, no fundo, memórias coletivas.

Com o surgimento das redes sociais, os meios de comunicação viram aí mais uma oportunidade de chegar mais perto dos usuários e uma nova forma de divulgação que tem obtido bons resultados, como se pode observar no Facebook, por exemplo. Graças ao crescimento e expansão das novas tecnologias, pode falar-se de uma mediatização da memória e da própria sociedade. Os meios de comunicação acabaram por inserir-se ainda mais nos processos de mudança social e no próprio quotidiano das pessoas.

Andrew Hoskings (2009, p.29) afirma que "na nossa era pós-*broadcast*, a relação entre os meios de comunicação e as audiências são transpostas e transformadas, proporcionando visibilidade a um passado omnipresente e mediatizado, dando origem, literalmente a 'uma nova memória'". Estes novos média da memória conseguem tornar o passado mais acessível, visível e fluído do que os média tradicionais, pois têm acesso a diversas ferramentas, nomeadamente uma muito forte: a memória coletiva. De facto, as redes sociais vieram facilitar as conexões entre as pessoas e, consequentemente, a criação de uma memória coletiva bastante mais forte que na Era Analógica, dando origem a novas formas de memória e cultura da mesma. (HOSKINGS, 2009)

Se não há muito tempo a produção de memórias através de álbuns fotográficos, diários, entre outros, eram fabricados apenas para um limitado número de pessoas de um determinado grupo, a mediatização veio trazer uma memória baseada no princípio de rede social, onde a produção de memórias está disponível para um maior número de pessoas, numa esfera de domínio público, semipúblico ou semiprivado. (CAMPBELL, 2007)

Englobado na Memória Digital, existe ainda um conceito que é importante referir: memória mediada. Este termo foi apresentado por José Van Dijck no seu livro "Mediated Memories in the Digital Age" (2007). Nas palavras da autora, memórias mediadas são "as atividades e objetos que produzimos e apropriamos por meio dos

média tecnológicos, para criar e recriar um sentido de passado, presente e futuro de nós mesmos em relação aos outros". (VAN DIJCK, 2007, p.21)

Para Van Dijck, filmes e fotografias não são considerados memórias mas blocos de construção mediados que se moldam no processo de recordação. As pessoas utilizam os vários dispositivos tecnológicos para gravarem momentos em que a experiência vivida se mistura com a experiência mediada. Assim sendo, um indivíduo, após ter gravado um determinado momento da sua vida, pode alterar ou até apagar o que não deseja guardar, acabando por formar um projeto contínuo de autoformação. (VAN DIJCK, 2007)

Há que ter em mente que a fotografia e o vídeo são tratados atualmente de forma diferente da Era Analógica. O intuito de guardar as memórias pode estar lá mas a forma como é feito é completamente distinto. Ver fotografias num computador é diferente de as ter na mão e os *photoblogs* não são equivalentes aos álbuns de fotografias digitais, pois a forma de apresentação difere. A realidade é que as fotografias são utilizadas num contexto de publicação quase em direto, logo após o momento ter passado e não propriamente publicadas para recordar esse mesmo momento. A ideia será, possivelmente, a obtenção rápida de *feedback* de outros utilizadores e/ou das pessoas envolvidas. A pergunta que Van Dijck coloca é de que forma esta alteração da Era Analógica para a Era Digital veio alterar o quotidiano das pessoas em relação à fotografia pessoal. (VAN DIJCK, 2007)

O mesmo se veio a passar com o vídeo. Com a mediatização dos *reality shows* na televisão, denota-se uma preocupação crescente em filmar-se os momentos e em guarda-los para mais tarde recordar. Van Dijck menciona um caso em que umas crianças pequenas pedem ao pai que as filme nas suas atividades para que fiquem com o registo para mais tarde verem. Estas crianças assumem assim uma preocupação em manterem o seu futuro passado guardado. Compreendem e apreendem mais profundamente a experiência mediada que os seus pais e avós na época em que eram crianças, graças à influência da Era Digital. Para essas crianças, "a câmara de filmar constrói a vida familiar ao mesmo tempo e pelo mesmo meio como constrói a memória delas". (VAN DIJCK, 2007, p. 122)

Com isto, será feito, de seguida, um agregado do estado das memórias digitais atualmente; o que foi feito, o que está a ser elaborado e o que ainda está para vir, para

que se possa depois avaliar de que forma esta nova Era está a alterar o quotidiano de todos.

3.1. Os primórdios da Memória Digital

O cultivo de uma memória digital não é assim tão recente quanto aparenta, remetendo o seu estudo para os inícios do século XX. Nessa altura surgiram os primeiros textos e manifestações utópicas sobre o que poderia ser a memória digital e o recurso a instrumentos externos assistidos por máquinas. Todavia, devido à falta da tecnologia hoje mais acessível, os projetos inovadores e revolucionários ficavam no papel a aguardar que se tornassem, um dia, possíveis de realizar.

Vannevar Bush é considerado por muitos como o pai do hipertexto e o seu artigo "As We May Think" (1945) continha já a ideia do que se tornaria, eventualmente, a *World Wide Web*. Mas o principal propósito do artigo foi a apresentação do primeiro engenho de memória externa, o *Memex*, diminutivo de *memory extender* (extensão de memória). Nas palavras do próprio cientista, o *Memex* "é um dispositivo no qual um indivíduo armazena todos os seus livros, registos e comunicações e que está preparado para que possa ser consultado com extrema velocidade e flexibilidade. É um suplemento íntimo alargado à sua memória". (BUSH, 1945) Com isto, Bush tornou-se o mentor do mais próximo que poderia ser um dispositivo de memória externa perfeito.

Com algumas capacidades multimédia como a inclusão de imagens, diagramas e texto (ainda que não incluindo informação audiovisual, pois na época que foi projetado tal não seria possível) o *Memex* funcionaria através de uma *workstation*, em que cada utilizador introduzia os seus documentos, criando depois ligações a outros documentos que, gradualmente, iriam ser associados a outras ligações, gerando um sistema que ajudaria à formação e recuperação da memória no cérebro humano. Bush defendia que o cérebro humano não funcionava como um conjunto de arquivos de biblioteca pelo que o *Memex* seria organizado conforme a memória humana, ou seja, através de associações e ligações interligadas, tal como os neurónios.

A memória digital, aos olhos de Bush, consistia então no armazenamento de fluxo de dados a que os sentidos são expostos, tal como as teorias de Freud propõem. (TISO, 2006)

Porém, Bush não tinha, na altura em que formou esta ideia, a tecnologia disponível para a pôr em prática. É de louvar, ainda assim, a visão do cientista que foi capaz de prever como a Tecnologia iria crescer e impor-se na sociedade. Como o próprio autor reconheceu, "há sinais de mudanças, com novos e poderosos instrumentos a entrar em uso". (BUSH, 1945)

Só nos anos 60, Ted Nelson, influenciado pelas ideias de Bush e partilhando o mesmo ideal de que uma memória externa deveria funcionar como a mente, desenvolveu um protótipo que daria vida à iniciativa do cientista, ainda que com bastantes dificuldades.

O projeto, denominado *Xanadu*, foi o primeiro passo para a criação do que é hoje conhecido por Hipertexto. O filósofo e sociólogo desejava criar um software de escrita que permitisse ramais, ligações e respostas de texto. Estas estariam ligadas automaticamente, sem ser necessário utilizar "tesouras e cola". A ligação entre os textos seria também tão complexa que tal não poderia ser descrito, convenientemente, em papel. (NELSON, 1965)

Nas palavras de Ted Nelson, dadas numa entrevista feita por Belinda Barnet (1999), o *Xanadu* descreve-se como sendo "um sistema para conteúdos registados e de propriedade com finas conchas (*shells*) de documentos, reutilizáveis por referência, conectáveis e comparáveis num vasto endereço de espaço". O filósofo, porém, referiu na mesma entrevista que o que pensou chamar-se *Xanadu* é chamado hoje de *World Wide Web* que, apesar de funcionar de forma diferente, tem a mesma base teórica. (BARNET, 1999)

Tal como Bush pretendia, Nelson tentou arranjar uma forma de construir um instrumento que impedisse a perda de memórias, especialmente as de informação sobre etapas de projetos que, em papel, acreditava perderem-se mais rapidamente. Para Nelson, tal como para Bush, o benefício de um sistema de hipertexto global seria, antes de mais, "mais psicológico do que técnico", pelo que deveria estar bem organizada e funcionar tal como o cérebro humano. (NELSON, 1965, p. 145)

Também este projeto, porém, não teve grande sucesso e só conseguiu ser realizado décadas depois de ter sido idealizado. Enquanto tentavam conseguir mais apoios, já a *World Wide Web* de Tim Beers-Lee se começava a impor. Nelson decidiu então tornar livre o código-fonte do *Xanadu* na esperança de que o projeto não caísse no esquecimento.

Outros estudiosos da área tiveram a base de Bush como exemplo para a preservação das suas memórias. Num passado mais recente, mais concretamente em 1998, Gordon Bell iniciou um projeto chamado *MyLifeBits*, da Microsoft Research, ou um "memex real", como o criador do projeto indica (BELL, 2009, p.39), que mantém desde então.

Bell arquiva no computador tudo aquilo que vivencia e, inclusive, já digitalizou todos os documentos que tinha guardado (artigos, cadernos e até 800 páginas com os seus registos de saúde), deitando fora os papéis originais, exceto os de valor legal. Além disso, guarda todos os *e-mails* que recebeu e que tenha lido e as respostas que deu, um *printscreen* de cada página web que visita e grava muitas das conversas que tem com outras pessoas. Anda com uma caixa preta que prende à volta do pescoço que é, na verdade, uma máquina fotográfica que dispara a cada 30 segundos ou cada vez que alguém se aproxima. Desta forma, Bell consegue armazenar toda a sua vida para poder recordar e ser recordado de uma forma tão íntima e pessoal que ainda hoje não é possível ao indivíduo comum.

Pode dizer-se que a vida de Gordon Bell é uma vida digital e digitalizada. Porém, não está exposta na Internet, pois Bell quer guardar as suas memórias apenas para si. O *MyLifeBits* é um sistema que utiliza a linguagem SQL, ou seja, é uma base de dados com recursos e *links* e os ficheiros são guardados em discos externos. Os investigadores deste projeto referem que atualmente a capacidade de memória digital atingiu valores suficientes para guardar a vida diária de uma pessoa por mais de um ano. Estimativas apontam que cada pessoa pode tirar 9800 fotos de 300kb por dia antes de preencher um disco de um *terabyte* (que permite guardar 3,6 milhões de fotografias) ou capturar 24 horas de áudio diárias a 256 kb/s.

Este projeto pretende, basicamente, o armazenamento digital da vida pessoal e em tudo está relacionado com o *Memex* de Bush, apenas com áudio e vídeo adicionados. Com o armazenamento externo cada vez mais acessível, qualquer um

pode fazer algo parecido com um *MyLifeBits*, guardando as suas recordações em discos externos. (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007; BELL et al., 2002)

3.2. O estado atual das Memórias Digitais

Tem-se observado uma constante no desenvolvimento e criação de novas ferramentas que visam a partilha de memórias quer pessoais quer coletivas. A necessidade que o Homem tem em partilhar as suas recordações tem sido projetada em grande escala para a Web que é, agora, uma verdadeira fonte de partilha de lembranças.

Muitas dessas lembranças são partilhadas não através de um computador propriamente dito mas através de um telemóvel que é uma ferramenta bastante portátil, cabendo no bolso e, por isso, mais fácil para capturar memórias e servir de arquivo diário.

Essa prática tem um nome, *Memobilia*, termo implementado por Anna Reading (2009) que é, segundo a própria, uma forma de memória emergente que obedece a três características integrais: a primeira diz respeito a uma relação de diálogo para si próprio; a segunda a uma série de mobilidades e mobilizações que permitem a captura, gerenciamento e partilha de dados em viagem e a terceira a capacidade de ser copiado como uma unidade de informação. A autora diz que o telemóvel é "uma caixa de sapatos portátil, um álbum e uma galeria vestidos, um computador portátil e uma aparelhagem, porém, em vez de enchermos a caixa atrás do armário ou deixarmos o álbum para acumular pó na estante, carregamo-los no nosso bolso, cinto ou carteira". (READING, 2009, p. 90)

Estudos como o que Anna Reading realizou comprovam que o telemóvel veio acelerar o processo de transformação das memórias pessoais em memórias públicas na medida em que a *Memobilia* permite que informações sejam partilhadas de qualquer lado do mundo para a Web (esfera pública) ou apenas para outra pessoa (esfera privada). Como afirmam Campbell e Park (2008), "em essência, as fronteiras entre o público e o privado estão constantemente a ser negociadas" e, cada vez mais, se pode observar a dispersão dessas fronteiras. (apud. READING, 2009, pp. 90-91)

De facto, os telemóveis vieram alterar a forma como funciona o cérebro humano. As agendas digitais, por exemplo, permitem guardar os números de telefone ou telemóvel de outras pessoas sem necessidade de decora-los. Quando antigamente era comum uma pessoa ter que decorar vários números de telefone, hoje basta ir à lista telefónica e carregar numa tecla para ligar. Há mesmo estudos recentes que defendem que a constante exposição ao meio digital está a alterar fisicamente o cérebro humano. Um estudo realizado na Universidade da Califórnia refere que esta exposição altera o circuito do cérebro, sendo os mais jovens os mais propensos a que isso aconteça por estarem ainda em formação. (BROGGER & KHOLEIF, 2010)

Há, porém, outras formas de memórias digitais que procuram exatamente manter e/ou reaver memórias do passado utilizando o meio digital como forma de divulgação que, de outra forma, não seria possível nem tão acessível. Os museus virtuais são um claro exemplo de como não só é possível visitar locais que fisicamente seria difícil pelos mais variados motivos, como ajudam a recordar eventos passados, podendo, muitas vezes inclusive, as pessoas contribuírem para a riqueza dessas memórias coletivas. Estes museus podem ter sido criados apenas para o meio *online* ou podem ser recriações 3D de museus reais.

Com os repositórios de memória (HEERY & ANDERSON, 2005) em formato digital a crescerem (museus, bibliotecas, arquivos, etc.), tem havido, de facto, transformações na forma como se entende a História.

Os repositórios de memória procuram preservar o que é considerado passado e são, na sua maioria, organizados por instituições que trabalham com agendas contemporâneas e com políticas a nível local e global cujos parâmetros determinam os seus recursos, prioridades e práticas. (READING, 2003)

Com o advento e rápido desenvolvimento da Web a nível global, as estratégias dessas agendas têm-se tornado cada vez mais sofisticadas. Têm surgido verdadeiras narrativas na Web que põem em causa algumas verdades da História. Estas histórias acabam por se tornar importantes elementos na luta contra as normas político-sociais sobre a autenticidade, legitimidade e reivindicações da verdade. Os argumentos sobre a autenticidade do registo histórico acabam por se tornar voláteis principalmente em situações etno-culturais e político-religiosas onde a verdade até então absoluta acaba por ser posta em causa. (JAKUBOWICZ, 2009)

3.2.1. Museus Digitais

Hoje em dia não é raro ver pelo mundo da Internet diversas páginas referentes a monumentos, memoriais, museus, muitos deles, inclusive, criados exclusivamente para a Web.

A luta pela memória social que envolve o trauma histórico, o genocídio, a violação dos direitos humanos e os seus efeitos posteriores são assuntos discutidos e explorados a fundo nestes meios. A ideia não é apenas congelar histórias que passaram mas demonstrar o que realmente aconteceu, pois a memória social é muito mais forte se contada pelos seus intervenientes. (HUYSSEN, 2003)

Existem atualmente vários projetos de museus *online* cuja vertente é totalmente baseada na memória coletiva e social. Por exemplo, o Museu Memorial do Holocausto dos Estados Unidos além de ser um Museu real disponibiliza na página oficial bastante material como vídeos, áudios e fotografias que dizem respeito ao assunto. Tem igualmente vários projetos disponíveis sobre histórias de sobreviventes do Holocausto. Um desses projetos é sobre a vida de seis sobreviventes do Holocausto que, após a II Guerra Mundial, rumaram aos Estados Unidos da América. Na página do projeto (externa à página do Museu) pode-se visualizar as peças multimédia editadas pelo Museu que consistem na audição dos relatos gravados dos seis sobreviventes, ao mesmo tempo que passam algumas das suas fotos pessoais.

Ilustração 1: Life after the Holocaust: Projeto *online* sobre seis sobreviventes do Holocausto (http://www.ushmm.org/museum/exhibit/online/life_after_holocaust/)

Outro projeto diz respeito às histórias pessoais de vários sobreviventes em diversos momentos do terror do Holocausto. São relatos que recordam o tempo de criança ou quando foram refugiados, onde se escondiam, sobre os campos de concentração, a resistência, a deportação, a sobrevivência e a libertação. Cada um desses temas vem acompanhado de texto e vídeo da pessoa a relatar o que aconteceu. São igualmente peças multimédia mas com uma vertente de vídeo envolvida.

Também a partir de uma investigação a histórias de sobreviventes do Holocausto surgiu um museu presente exclusivamente na Web, com uma componente adicional de partilha: o Museu da Pessoa. A fundadora do projeto, Karen Worcmam, começou a investigação que daria origem ao Museu da Pessoa ainda na faculdade, no curso de História, ao gravar relatos orais de histórias de judeus no Brasil.

O museu foi criado em 1991, porém, como se sabe, nessa altura ainda não havia acesso à Internet pelo que o projeto ficava guardado em bases de dados, publicações, livros, documentários e CD-ROMS. Em 1997 foi disponibilizado gratuitamente na Internet, tornando-se reconhecido a nível internacional em 2004. As histórias inicialmente eram recolhidas sobretudo em espaços públicos como estações de metro, avenidas e esquinas de ruas, onde as pessoas envolvidas no projeto montavam cabines de gravação móveis, onde qualquer pessoa interessada poderia contar a sua história de vida. Além disso, com a intenção de transitar de uma memória individual para uma memória mais social, começaram a ser feitas pesquisas de histórias também em comunidades de imigrantes, a trabalhadores da área da saúde, funcionários de filiais de empresas brasileiras e multinacionais, clubes de futebol, sindicatos e outras associações. (CLARKE, 2009)

O intuito deste museu na Web é disponibilizar uma rede de partilha de histórias pessoais de modo a criar uma memória social, pelo que a componente social é a chave deste projeto. Como se pode ler na descrição do projeto na página, "o objetivo principal era criar um novo espaço onde cada pessoa pudesse ter a oportunidade de preservar sua história de vida e de tornar-se uma das múltiplas vozes da nossa memória social", pois os fundadores do projeto acreditam que a memória social construída de forma democrática pode ajudar a criar novas perspetivas da sociedade.[4]

[4] História do Museu da Pessoa disponível in http://www.museudapessoa.net/oquee/oque_nossahistoria.shtml

Ilustração 2: Museu da Pessoa - um espaço onde as pessoas podem contar as suas histórias de vida (http://www.museudapessoa.net/index.shtml)

E porquê a criação de um museu e não apenas um arquivo de histórias? A fundadora responde: "porque museus, além de adquirirem e preservarem o precioso património da humanidade, devem ser educativos e promover o conhecimento dos espaços. (…) Nada é mais representativo da humanidade e mais importante para a expansão do conhecimento social e a promoção da paz na nossa sociedade que o entendimento da história de cada um de nós. Isto é ao mesmo tempo a valorização, sem hierarquizar, de um pedaço da nossa própria alma". (WORCEMAN, 2004) Na página, qualquer pessoa pode registar-se e contar a sua história, contribuindo para a memória social e coletiva através do envio de fotos, áudios e vídeos das suas memórias pessoais. O Museu da Pessoa conta atualmente com quatro núcleos em diferentes países, que têm projetos similares: Brasil, Portugal, Estados Unidos e Canadá.

Este tipo de museus, conhecidos como "redes de memória" e criados por cidadãos individuais e/ou comunidades que, por sua vez, interagem com as redes globais na Web visam neutralizar os perigos inerentes à homogeneização, à perda de identidades culturais locais e ampliam as divisões sociais existentes e que o processo de "globalização" pode acarretar. (CLARKE, 2009)

Mas existe outro tipo de museus *online* que trazem o real para o virtual, isto é, recriações autênticas de museus reais. Um bom exemplo é o Art Project, criado pela Google em 2011 e cujo objetivo é a exploração de vários museus por todo o mundo

com uma excelente resolução de imagem e com a possibilidade ainda de qualquer pessoa criar e partilhar a sua própria coleção de peças preferidas e expor os seus comentários. Atualmente estão disponíveis para visita 17 museus em 17 cidades espalhadas por 9 países. A tecnologia utilizada é a mesma que a *Street View* do Google Maps, pelo que a usabilidade torna-se bastante simples. Ainda com poucos museus adicionados, o projeto conta, por exemplo, com o Museu Reina Sofia (Madrid), o Palácio de Versalhes (Paris) e o Museu de Van Gogh (Amsterdão). O utilizador tem a possibilidade de realizar uma visita virtual pelos museus quase como se lá estivesse fisicamente, pois a visita é realizada num formato de 360º e com uma excelente qualidade de imagem. Cada museu tem disponível uma obra principal cuja resolução chega a atingir *gigapixeis*, também denominada como super resolução.

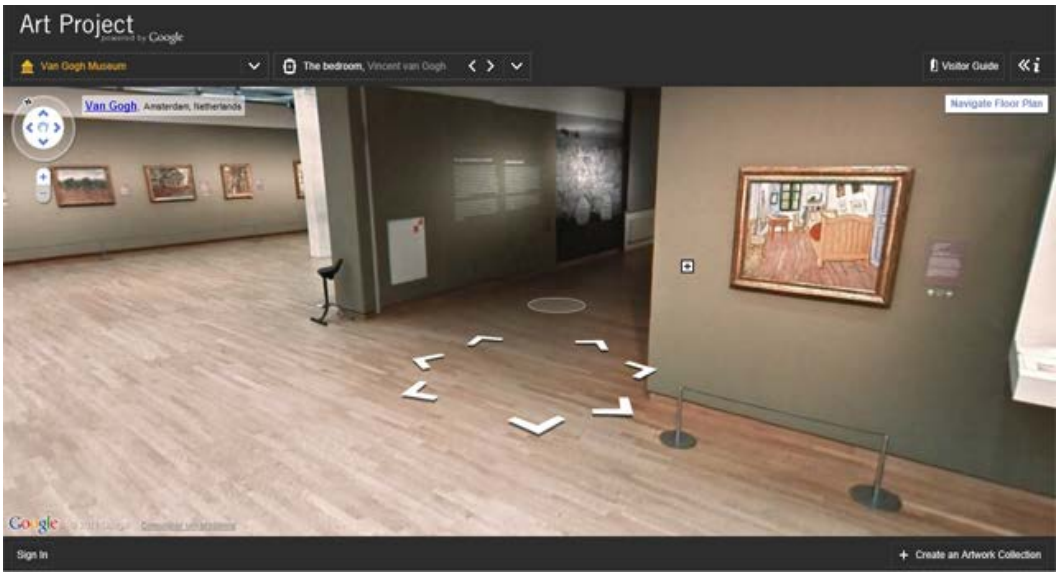

Ilustração 3: Art Project - visita ao museu de Van Gogh, Amsterdão (http://www.googleartproject.com/museums/vangogh)

3.2.2. Visitas Guiadas Virtuais

Outro projeto em que a Google está envolvida, desta vez em parceria, é o *Historypin*. Este projeto, criado pela empresa "Are What We Do", surgiu na sua versão beta em junho de 2010, tendo sido publicada na sua versão final em julho de 2011.

Utilizando o sistema do *Google Maps* e o *StreetView*, o *Historypin* foi criado "para ajudar as pessoas de diferentes gerações, culturas e lugares a unirem-se em

torno da história das suas famílias e vizinhos, melhorando as relações pessoais e construindo comunidades mais fortes", como se pode ler no *site* do projeto.[5] Vários museus e bibliotecas contribuíram para o sucesso do projeto ao cederem as fotografias de época que tinham em arquivo. No entanto, funcionando quase como uma rede social em torno do passado, o *Historypin* permite igualmente que os seus utilizadores adicionem fotografias históricas de diferentes épocas (claro, desde a década de 1840, quando surgiu a fotografia) nos locais atuais capturados pela Google aquando da criação e expansão do *StreetView*. O termo utilizado para esta funcionalidade é o "pin".

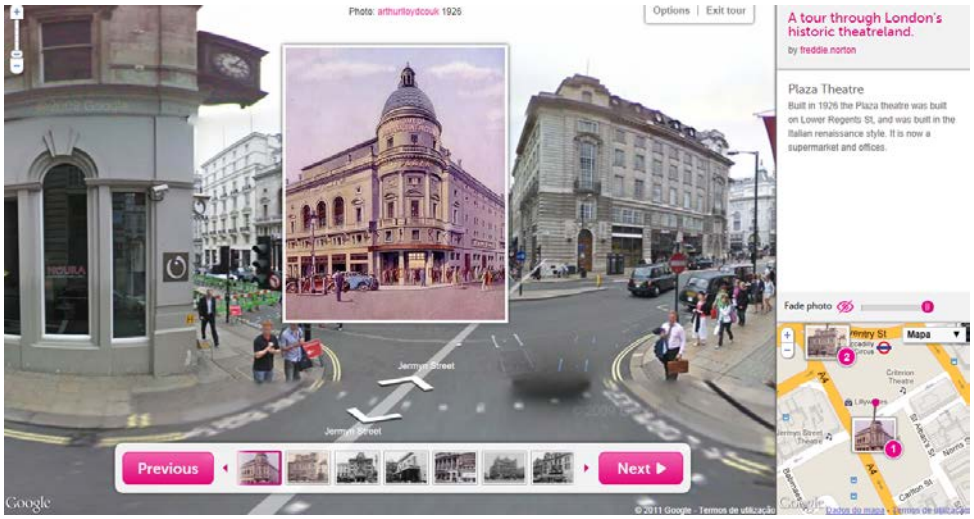

Ilustração 4: History Pin - Visita guiada pela História dos teatros de Londres (http://www.historypin.com/tours/view/id/6794213)

A História é, assim, contada pelas pessoas e não apenas pelos registos de museus e bibliotecas. São adicionadas fotografias pessoais até então desconhecidas. Não se trata apenas da História mas de Memória. É mais um facto de que a Memória pode acabar por substituir a História, como foi já discutido no início do capítulo.

Quem visita a página do *Historypin* pode optar por descobrir os locais livremente no mapa, escolher uma coleção adicionada por alguém ou optar por uma visita guiada através da funcionalidade *Street View* previamente adicionada por algum utilizador.

A aplicação do *Historypin* criada exclusivamente para o iPhone tem ainda uma ferramenta adicional cuja principal funcionalidade é a experiência de visita guiada em

[5] Informações sobre o History Pin *in* http://www.historypin.com/about-us/

tempo real. O utilizador pode apontar para determinado lugar (uma rua, por exemplo) e, através da *live camera view*, pode surgir uma foto antiga de como era o local há décadas atrás assim como as histórias a ela associadas, se existirem. Para o turista que gosta de explorar as cidades sem excursões marcadas será, sem dúvida, uma mais-valia, porém, a exclusividade da aplicação para o iPhone faz com que grande parte da população não tenha acesso a esta ferramenta inovadora.

3.2.3. Árvores Genealógicas

A criação de árvores genealógicas digitais é uma outra ferramenta que ajuda a preservar a história de uma família de um modo bastante pessoal. Existem várias páginas onde é possível uma pessoa criar a sua árvore genealógica e partilha-la para encontrar mais familiares. Existem, inclusive, projetos que oferecem serviços de investigação.

Os genealogistas, que antes passavam dias a finco nos arquivos históricos à procura de novos dados, voluntariaram-se e estão agora *online* a ajudar os outros. Passam documentos (como papéis e fotografias) dos arquivos físicos para bases de dados digitais, tornando-as acessíveis através da Internet. Nos Estados Unidos e em Inglaterra, por exemplo, os sistemas governamentais começaram a colocar informação em bases de dados digitais acessíveis através das suas páginas oficiais, como registos de óbito ou listas de veteranos da guerra. Porém, a maior parte do trabalho é ainda realizado pelos investigadores da área, que acabam por facilitar bastante o trabalho dos investigadores amadores ou apenas curiosos pelos seus ancestrais sem terem a necessidade de se dirigirem aos arquivos originais o que, provavelmente, nunca aconteceria se não fosse pela Internet.

O interesse pela investigação da história familiar pelo cidadão comum aumentou bastante com o desenvolvimento da Internet e com a maior acessibilidade de encontrar documentos antigos nas bases de dados disponíveis em formato digital. Documentos a que anteriormente só os investigadores com tempo e dinheiro tinham acesso, hoje são fáceis de encontrar em bases de dados de páginas na Web.

Esse crescimento notório do interesse pela genealogia levou ao aparecimento de inúmeras empresas tanto públicas como comerciais, organizações voluntárias

dedicadas à exploração e investigação da genealogia e mesmo à criação de páginas pessoais com a história familiar. Normalmente, as empresas comerciais cobram uma taxa de subscrição pelo serviço e pelos dados disponíveis, que são acessíveis *online* apesar de alguns documentos serem possíveis também de obter em CD.

O facto de a capacidade dos computadores ser cada vez maior e mais económica fez com que surgissem *softwares* que guardam uma grande quantidade de dados, fazendo com que quem quer investigar não tenha que se dirigir aos arquivos históricos da cidade. Em pouco tempo é possível ter-se acesso a dados como textos, registos, jornais antigos e fotografias digitalizadas, pois fica tudo disponível apenas com um clique.

A Web 2.0, veio, igualmente, ajudar a este trabalho de investigação, trazendo novas formas de pesquisa e comunicação entre os usuários. Listas de e-mails, fóruns, redes sociais dedicadas à procura de familiares e à criação de árvores genealógicas trouxeram um novo alento ao investigador amador da genealogia. Como explica Kevin Meethan (2008), podem ser vistos pedidos como "alguém sabe alguma coisa sobre X que viveu em Y na década de 1890?". A partilha de informações com outros investigadores também é comum: colocam listas como nomes, sítios e datas na expectativa que sejam úteis para alguma outra pessoa. A esperança de que nesses fóruns possa estar alguém que procuram ou de alguma forma relacionado também é um incentivo a este tipo de pesquisa apesar de muitos acharem tal fator "um bónus" e não um fim por si mesmo. Pode acontecer, porém, de o novo investigador, como amador que é, não encontrar nada relacionado com a sua família o que gera um espírito de cooperação entre os utilizadores do fórum/rede social.

Meethan (2008) atesta que "a história familiar é, acima de tudo, uma forma de trabalho da memória, uma redescoberta de laços perdidos, um meio para identificar, catalogar e organizar as incógnitas o passado pessoal de alguém visto claramente existir uma necessidade de realizar pesquisas sobre a história da família apenas se as ligações com o passado foram perdidas". Antes, as ligações com as gerações anteriores eram apenas possíveis através do passa-a-palavra entre os familiares mais próximos. As novas tecnologias ao acesso de todos acabaram por facilitar o acesso aos registos oficiais das instituições do Estado, o que anteriormente não era simples, ao mesmo tempo que permitiram a criação de números arquivos pessoais graças à grande

contribuição de investigadores voluntários da genealogia. (MEETHAN, 2008, p.101-108)

3.2.4. Vida Digital Local

Um projeto bastante interessante que surgiu em 2004 foi o *Living Memory* (LiMe), um protótipo que pretende quebrar as barreiras entre o virtual e o real no que diz respeito à partilha de memórias. A ideia não passa, porém, por substituir o real pelo virtual mas sim complementa-los, funcionando o virtual como uma verdadeira extensão do real. (CASALEGNO, 2004)

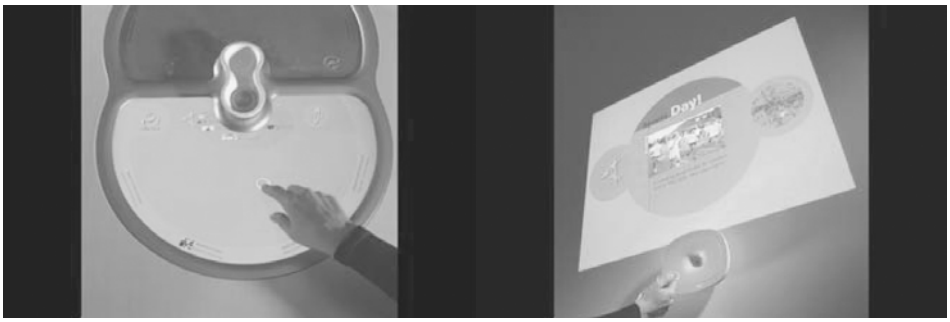

Ilustração 6: Interface do LiMe - mesa com touchscreen

Ilustração 5: Duas interfaces do LiMe: um ecrã público e um *token*

Com este sistema, as pessoas de uma determinada localidade podem expandir as suas memórias coletivas e partilhar as suas experiências através de interfaces espalhadas pela localidade em *hotspot*s como cafés e paragens de autocarro. Como se pode verificar na página do projeto, o "*Living Memory* criará conceitos para apoiar a comunicação da história local, das notícias locais e a partilha de experiências e memórias pessoais em múltiplos medias, acessíveis via interfaces inovadoras e intuitivas que estão integradas em casa das pessoas ou em espaços públicos".[6]

Com o LiMe não é necessário ir a um computador para pesquisar informação sobre o local, pois a informação está, literalmente, em todo o lado e é a própria comunidade a contribuir para a sua divulgação. O LiMe é, em poucas palavras, "descobrir, expressar e passear na vizinhança física local". (CASALEGNO, 2004, p. 313)

[6] Informações sobre o LiMe *in* http://web.media.mit.edu/~federico/living-memory/english/index.html

3.2.5. Redes Sociais

Uma das grandes novidades que chegaram com a Web 2.0 foi, possivelmente, o surgimento das redes sociais que, consequentemente, vieram dar um alento à partilha de memórias digitais. A partilha de informações e conteúdos com uma rede de amigos adicionados numa página devidamente preparada para o efeito veio criar um novo espírito de partilha de momentos pessoais e não-pessoais de uma forma, até então, pouco explorada.

As redes sociais como o Facebook ou o MySpace fazem parte dos Media Sociais. Os Media Sociais são os responsáveis pelo conjunto de ferramentas digitais disponíveis na rede que dão a oportunidade às pessoas de criarem as suas histórias, divulgarem e manipularem as suas fotografias e vídeos e partilharem todos esses conteúdos sem grandes custos, onde as redes sociais então se incluem, sendo grátis e fáceis de utilizar. (GARDE-HANSEN, HOSKINS, & READING, 2009)

Mas em que consistem, realmente, as redes sociais? Ninguém melhor para responder a esta questão que danah boyd[7], uma investigadora conceituada nesta área. boyd (com Ellison) define rede social como sendo um "serviço na rede que permite às pessoas (1) construir um perfil público ou semipúblico dentro de um sistema limitado, (2) articular uma lista de outros utilizadores com quem partilha uma ligação, e (3) ver e pesquisar a sua lista de conexões e a de outros feitas dentro desse sistema. A natureza e a nomenclatura dessas conexões podem variar de *site* para *site*". (BOYD & ELLISON, 2007)

Um indivíduo quando se inscreve numa rede social é-lhe solicitado que crie um perfil que inclui informação sobre si, os seus gostos, fotos, entre outros, que servem de bilhete de identidade nessa página. (BOYD, 2006)

Mais antiga do que se possa pensar, a primeira rede social surgiu em 1997, com o nome SixDegrees.com. Era possível criar um perfil, adicionar amigos e, a partir de 98, ver igualmente as listas dos amigos, sendo a primeira página a conseguir reunir os requisitos de uma rede social. (BOYD, 2008) Com os anos, várias redes sociais foram surgindo, com destaque especial para o Friendster, o MySpace e, mais recentemente, o Facebook que foram marcando as gerações ao longo dos anos.

[7] Nome da autora escrito em minúsculas de forma propositada

De acordo com Joanne Garde-Hansen (2009), citando estudos recentes realizados por alguns investigadores, a teoria de aldeia global de McLuhan foi gravemente ameaçada pelo surgimento e rápido crescimento das redes sociais como o Facebook cujo principal intuito não é o encontro virtual entre duas pessoas que não se conhecem pessoalmente mas sim o estreitamento das relações já existentes na vida *offline*. Pensar nas redes sociais como o princípio de novas relações humanas, para Garde-Hansen, não passa de uma fantasia da cibercultura, pois as relações já existem fora do mundo virtual, transitando apenas para o contexto do mundo digital ainda que essas mesmas relações possam ser de uma forma diferente nos dois mundos. (GARDE-HANSEN, 2009)

No Facebook, por exemplo, os utilizadores seguem normas sociais como colocar fotos reais, não mentir e evitar conteúdo pornográfico e, normalmente, os perfis são fiéis à identidade do utilizador, mostrando à sua lista de amigos o seu verdadeiro eu. Essa transparência, segundo Garde-Hansen, pode ser um caminho sem saída. Isto porque inicialmente, quando as redes sociais surgiram, existia uma forte possibilidade de expansão a nível da cibercultura, ou seja, com novas regras e costumes. Porém, como estas redes são acedidas diariamente pelos utilizadores, acabam por sobressair as normas impostas pela sociedade do dia a dia.

A verdade é que, ainda assim, os utilizadores das redes sociais não têm a intenção de simplesmente colocar as fotografias e pensamentos de uma festa ou de um convívio com amigos no Facebook, por exemplo, como se fosse um arquivo *online*. Os utilizadores "entram" na mecânica da rede social, colocando as fotos públicas conforme o tipo de rede que é. Deste modo, um utilizador do Facebook relembra e arquiva os conteúdos de um concerto que assistiu de forma completamente diferente que no MySpace, visto terem orientações diferentes. Pode-se afirmar, pois, que uma das principais preocupações dos utilizadores das redes sociais e para o qual elas servem é "assegurar que as memórias pessoais e coletivas são mantidas e preservadas". (ibid., p.139)

Kanter e Fine (2010) fazem uma analogia bastante interessante ao que se considera hoje uma rede social. As autoras explicam que era bastante comum (e ainda é) os seres humanos organizarem-se em grupos de forma a protegerem os seus interesses e membros. Eram as chamadas tribos mas que, hoje, podem-se chamar de

redes sociais. Estas redes tornaram-se "lugares para virtualmente acenar a um vizinho na esquina ou acompanhar as últimas cusquices da mercearia". (KANTER & FINE, 2010, pp. 26-27) Tal como Garde-Hansen, Kanter e Fine partilham a mesma opinião de que as comunidades *online* não são nem nunca vão ser substitutas das relações ao vivo mas que servem o interesse de manter as ligações com velhos amigos e a oportunidade de conhecer novos. (ibid.)

As redes sociais são estruturas simples e intuitivas e têm dois componentes principais: pessoas ou organizações que, em linguagem de rede, são denominadas "nós" e ligações entre elas chamadas "laços". Sem os laços a rede não existe ainda que existam os nós, pois é necessária uma ligação entre os nós para que seja criada efetivamente uma rede.

Depois existem ainda os *hubs* que são as pessoas mais influentes, com várias conexões, conhecem toda a gente e gostam de partilhar toda a informação sobre elas e ainda criar ligações entre as pessoas. São os *hubs* que fazem com que a partilha de um vídeo ou de um artigo de um blogue seja visualizada por um grande número de pessoas. É certo que tal pode acontecer apenas através da partilha do conteúdo por uma pessoa mas geralmente isso acontece se for partilhada por um *hub*. (ibid.) Um *hub* pode ser, por exemplo, uma figura pública ou alguém com milhares de seguidores. No caso português, por exemplo, podemos falar no humorista Nuno Markl ou na bloguista Pipoca Mais Doce.

Como seres sociais, as pessoas gostam de contar histórias do seu dia a dia a outras pessoas assim como partilhar os seus interesses e problemas. Redes sociais como o Facebook permitem que tal aconteça de uma forma rápida e eficaz, podendo partilhar tudo o que se quiser não apenas com as pessoas que se vê diariamente mas com aquelas que não se vê há muito tempo. (ibid.)

Atualmente, a rede social mais utilizada a nível mundial é o Facebook que conta com mais de 750 milhões de utilizadores.[8] Esta rede social, que terá um destaque especial nos estudos realizados para esta dissertação, nasceu em 2004 às mãos de Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Eduardo Saverin e Chris Hughes, que estudavam na altura na Universidade de Harvard. Tendo começado por ser apenas uma rede social para os alunos dessa mesma instituição, o sucesso que obteve fez com que o

[8] Dados da página oficial do Facebook (http://www.facebook.com/press/info.php?statistics)

projeto expandisse e incluísse várias instituições académicas de vários países até, em 2007, ter sido aberto a toda a gente.

A nível de partilha de fotografias e, consequentemente, memórias não fica atrás: esta rede social contém o maior número de fotografias partilhadas a nível mundial, numa estimativa de 1,7 biliões de fotografias com 2,2 biliões de utilizadores identificados nas mesmas.[9] Aliás, só no fim de semana em que foi festejada a entrada no ano de 2011, foram partilhadas 750 milhões de fotografias, um recorde para a empresa[10], o que só prova a importância da necessidade que as pessoas têm de partilhar momentos com outras pessoas quer seja simplesmente por um genuíno interesse em partilhar com os amigos e familiares os acontecimentos, neste caso a passagem de ano, quer seja por mero *show off*.

Tal como a Google aposta na criação de parcerias ou de serviços como os já apresentados neste capítulo e que está agora a dar os primeiros passos no mundo das redes sociais com o Google+, o Facebook começou igualmente a investir na criação de serviços próprios onde as pessoas podem partilhar as suas histórias.

Criou, assim, o *Facebook Stories*, onde cada utilizador pode contar e partilhar com os outros utilizadores a sua história nesta rede social. É um arquivo de histórias pessoais (individuais ou coletivas) que depois pode ser procurado por região através de um mapa ou por tema.

Da mesma forma, outras empresas, vendo o fenómeno e o sucesso do Facebook, começaram a investir na criação de aplicações para o Facebook com vista à conceção de arquivos de memórias. A Disney é uma delas, com o projeto *Disney Memories*. Esta aplicação visa que os utilizadores partilhem fotografias das suas memórias nos diversos parques da Disney que podem, inclusive, tornar-se na "fotografia da semana" nas páginas respetivas.

[9] Informações disponíveis *in* http://blog.facebook.com/blog.php?post=2406207130

[10] Notícia retirada de http://www.ionline.pt/conteudo/96670-facebookers-fazem-upload750-milhoes-fotos-num-fim-de-semana

Ilustração 7: Facebook Stories (http://stories.facebook.com)

Ilustração 8: Disney Memories (http://www.facebook.com/WaltDisneyWorld?ref=ts#!/WaltDisneyWorld?sk=app_151933114829515)

A Intel, por sua vez, criou uma aplicação externa intitulada "The Museum of Me", cuja ligação ao Facebook permite a simulação de uma exposição da vida de um utilizador com os dados que fornece no Facebook: amigos, fotografias, palavras mais utilizadas, *links* partilhados, entre outros, que pode ser posteriormente partilhado no Facebook em forma de álbum. Trata-se de um vídeo de 3 minutos em que a atividade de um utilizador do Facebook é retratada em forma de exposição num museu.

A própria Universidade do Porto utilizou esta rede social para apelar à partilha de fotografias antigas de ex-alunos da Universidade de modo a criar um arquivo extenso da história da universidade, visto festejar, durante 2011, o seu centenário. A Universidade pretende, posteriormente, criar uma exposição real das melhores fotografias partilhadas.

Em julho de 2011 surgiu na sua versão beta uma nova rede social exclusivamente para pessoas que sofrem ou sofreram de cancro, com vista à partilha de relatos pessoais e funcionando como um espaço de entreajuda. A I Had Cancer é uma comunidade que conta já com cerca de 3000 pessoas por todo o mundo, sendo estes "sobreviventes", "lutadores" ou "apoiantes".

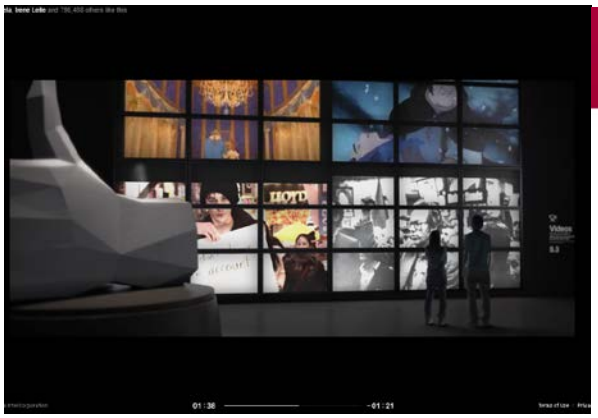

Ilustração 10: The Museum of Me (http://www.intel.com/museumofme/r/)

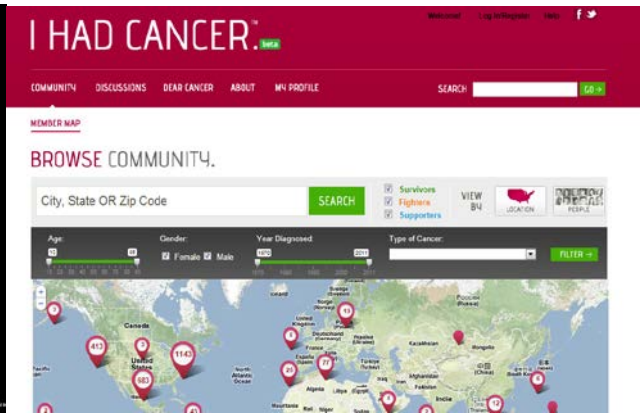

Ilustração 9: I Had Cancer (http://ihadcancer.com/)

Ainda que não sendo uma aplicação surgiu, em novembro de 2010, um movimento relativo a lembranças da infância através da criação de um evento que consistia na alteração das imagens de perfil para uma figura dos desenhos animados preferidos pelos utilizadores em criança. Como se podia ver na descrição do evento, “em novembro, mudem a vossa imagem de perfil por uma imagem de banda desenhada, desenhos animados, ou bonecos da vossa infância e convidem os vossos amigos a fazer o mesmo. O objetivo do jogo? Não ver nenhuma cara no Facebook mas uma verdadeira invasão de lembranças de infância." A adesão foi bastante elevada, chegando aos milhares de utilizadores, e provocou a construção de verdadeiras memórias coletivas. Apesar de este movimento ter durado apenas alguns dias até surgir uma corrente a desincentivar a alteração da imagem do perfil para um "boneco” [11], foi possível visualizar-se o verdadeiro poder que as redes sociais têm através deste exemplo.

Ilustração 11: Mudança das imagens de perfil para desenhos animados alusivos à infância

[11] Informações sobre o movimento *in* http://sol.sapo.pt/inicio/Vida/Interior.aspx?content_id=4659

A grande vantagem das redes sociais é que, como explica Niels Brügger (2010), estas permitem que a barreira física seja quebrada. Os indivíduos não ficam confinados aos seus espaços físicos comuns, como a localidade onde vivem ou trabalham. É possível ir mais além e partilharem informações sobre si ou sobre o que quiserem com pessoas de todo o mundo obtendo um rápido feedback praticamente em tempo real. Brügger acrescenta que ao ser quebrada essa barreira não só física como social, é também posta em causa a velha dicotomia entre o participante direto e o observador anónimo. Sendo a contribuição baseada num modelo socialmente descentralizado, as pessoas podem ver como as partilhas dos outros são também sobre si mesmos quer a nível singular como plural. (BRÜGGER, 2010)

3.3. O que está para vir

"Pelo ano de 2030, haverá computadores que poderão realizar a mesma quantidade de funções que um cérebro humano. Então, teoricamente, poderás fazer *download* dos teus pensamentos e memórias para o computador e viver para sempre como uma máquina", disse a personagem Ross num episódio da famosa série *Friends*, referindo-se à leitura do livro "Robot Series", de Isaac Asimov. (TISO, 2006, p.151)

Apesar de se tratar de ficção científica, Gordon Bell acredita que tal irá acontecer não em 2030 mas já por volta de 2020. Denominada de *Total Recall*, a nova Era provocará "uma mudança tão dramática na próxima geração como a Era Digital foi para a presente geração. Irá mudar a forma que trabalhamos e aprendemos. Desencadeará a nossa criatividade e melhorará a nossa saúde. Irá mudar as relações íntimas com os nossos entes queridos tanto vivos como mortos. Irá mudar o que significa ser humano". (BELL & GEMMELL, 2009, p.4)

Seguindo os passos do *MyLifeBits*, três razões ditam o possível sucesso do projeto em tão pouco tempo. Primeiro, cada vez mais se guardam memórias digitais, através de máquinas fotográficas digitais, *e-mails*, telemóveis e computadores que tornarão, assim, a vida digital omnipresente. Segundo, o armazenamento dessas memórias ficará cada vez mais barato ao mesmo tempo que a capacidade para armazenar vai aumentando. Por volta de 2020, creem os autores, um *terabyte* custará

o mesmo que um café e será, provavelmente, a memória interna de um simples telemóvel. E por último, as tecnologias que permitem pesquisar e analisar grandes quantidades de dados estão a ficar cada vez mais desenvolvidas, e a Google não será a única empresa a operar com sucesso. Com estes três pontos, Bell acredita que muito em breve o mundo será diferente e uma nova Era irá surgir. (ibid.)

As grandes mudanças passam pela total gravação das memórias, isto é, um arquivo completo de uma vida. Assim, qualquer pessoa ficará marcada para a posteridade e nunca será esquecida. A comunicação com quem já partiu será possível através de um *avatar* que, tendo todas as suas memórias gravadas e os padrões de personalidade fossilizados, um descendente poderá não só conhecer como questionar o que quiser e obter uma resposta do seu antepassado. Pode-se dizer, pois, que o ser, enquanto digital, nunca morrerá.

A nível legal as coisas também se irão inverter. Se hoje é necessária a autorização para gravar algo, com a Era *Total Recall* acontecerá precisamente o contrário: para não ser gravado determinado acontecimento, vai ser preciso ou uma decisão consciente ou um documento legal que o comprove. (ibid.)

É certo que as de pessoas poderão optar por não gravar as suas memórias, querendo deixar no mundo o mínimo possível sobre si, mas quantas pessoas quererão de facto que tal aconteça se esta Era acabar por vingar? E porque haveria alguém de não querer ser lembrado pela família e amigos de uma forma tão mais próxima e presente? A nova Era permitirá, por exemplo, que as árvores genealógicas fiquem completas, pois haverá a ajuda dos avatares dos antepassados. Ao mesmo tempo irá também enriquecer os museus, pois a história estará toda disponível graças ao armazenamento das memórias de várias pessoas.

As *e-memories*, nome que Bell dá às recordações digitais, vão revolucionar completamente a vida dos indivíduos, fazendo-os encara-la de forma totalmente diferente. Não irão, de todo, impedir que continuem a existir mentiras e enganos mas farão, certamente, com que tudo seja mais simples de compreender e que a verdade dos atos seja vista de forma mais clara e menos obscura do que por uma nostalgia que pode não corresponder à realidade. (ibid.)

Também em relação ao armazenamento as coisas irão se inverter. Se até há algum tempo atrás seria necessário escolher o que se pretendia guardar nos

dispositivos digitais, pois a sua capacidade era limitada, com a revolução do *Total Recall* será necessário organizar o excesso de conteúdos, pois a capacidade para os guardar será provavelmente infinita. Esta será, aliás, uma medida a trabalhar pelos engenheiros informáticos que terão que desenvolver *softwares* que facilitem este trabalho ou então será o caos total. Com os novos *softwares* já não será necessário um indivíduo esforçar-se demasiado para se lembrar de algo como o nome ou a cara de alguém ou até o que uma pessoa disse; basta inserir palavras-chave no motor de busca do *software* para obter os resultados que pretende. Como hoje, quanto mais específicas as palavras-chave, mais depressa uma pessoa encontrará o que deseja. Mas estes programas não servirão apenas para procurar lembranças. As pessoas poderão também ver como têm gasto os seus tempos livres e compara-los a épocas passadas. Podem ver, por exemplo, o exercício físico que têm feito ultimamente e comparar, através de um gráfico, com o que faziam quando tinham dezasseis anos ou se fazem mais exercício no verão ou no inverno. Como define Bell, "o *Total Recall* pode ser uma mina de ouro no que diz respeito à gestão do tempo, permitindo definir os objetivos ou estabelecer padrões para si mesmo e, em seguida, comparar com o comportamento atual". (ibid., p.23)

Mais importante ainda, estes programas vão ajudar as pessoas a controlar o seu estado de saúde e prolongar as suas vidas. Vão permitir que tenham acesso a dados fisiológicos como a temperatura, o pulso, o nível de cortisol, entre outros, em tempo real.

A educação digital começará logo desde o nascimento dos bebés, pois certamente que os pais não quererão perder a oportunidade de guardar tudo o que for possível da infância dos filhos. Aliás, não é raro ver-se já um excesso de memórias digitais que os pais fazem não só *offline* mas também *online*. Fotos e vídeos nas redes sociais ou blogues a contar as peripécias das crianças são algo já bastante comum de se ver na rede.

Bell distingue *lifelloggers* de *lifebloggers*. Enquanto os primeiros se dedicam, tal como ele, a guardar as memórias num *e-memory*, um dispositivo totalmente pessoal ao qual outros não têm acesso sem a sua autorização, os segundos divulgam as suas recordações na Internet. Apesar de ser um ativo armazenador de *e-memories*, Bell não deseja que outras pessoas tenham acesso às suas recordações. É algo pessoal e

privado pelo que a publicação na Internet está fora de questão. Os *lifelloggers* não são ainda tão comuns mas, segundo Bell, aumentarão quando se der a revolução da nova Era. Não guardar as memórias digitais será o equivalente a fugir ao uso do telemóvel ou do *e-mail* nos dias de hoje. (ibid.)

Porém, Bell não menciona um fator importante: o pensamento. A nova Era fará com que as pessoas vivam com as memórias sempre presentes mas não os seus pensamentos pelo que a revolução ficará incompleta. Os pensamentos não farão também parte do que são os indivíduos e contêm informação importante? Mas como guardar os pensamentos?

Mayer-Schönberger (2007) menciona precisamente essa questão no seu livro "delete – The Virtue of Forgetting". O autor, que se mostra preocupado com o que o futuro possa trazer, como se poderá ver no próximo capítulo, refere que mesmo com a adaptação das pessoas a uma Era totalmente digitalizada, faltará sempre o armazenamento do pensamento. Assim, "se apenas a informação externa, mas não os nossos pensamentos internos são lembrados, a memória digital permanecerá fundamentalmente incompleta" e tal "não só não é melhor do que temos hoje – esquecimento humano – mas possivelmente pior, na medida em que o processo de filtragem da informação que é armazenada ou descartada não é baseado no funcionamento interno das nossas mentes, ou por pura casualidade, mas sim por aquilo que as ferramentas digitais são capazes de lembrar". (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007, p. 166)

Mas em quem se irá confiar? Na memória humana ou na externa? "A lógica diz-nos a última mas a nossa intuição tenta-nos a acreditar em nós próprios. Como a memória digital implacavelmente expõe as discrepâncias entre os factos em forma de bits e a nossa própria recordação humana, o que poderemos perder no processo é a confiança no passado como nos lembramos dele". (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007, p.119)

Apesar de, na verdade, a memória digital não ser necessariamente má na medida em que ajuda as pessoas a lembrarem-se de factos concretos, perder a confiança na mente humana pode representar um perigo, como se poderá observar no capítulo seguinte.

IV. PROBLEMAS DAS MEMÓRIAS DIGITAIS

A Era Digital não traz apenas vantagens e enquanto existem pessoas como Bell que estudam a melhor forma de guardar as memórias, tentando perder o mínimo de informação possível, existem outras que se preocupam com o que este novo hábito pode provocar na vida das pessoas e na sociedade em geral.

Autores como danah boyd e Gordon Bell, como já foi apresentado nos capítulos anteriores, acreditam que o futuro passa, de facto, por não esquecer e são apologistas de que as pessoas vão conseguir ajustar o seu processo cognitivo para se adaptarem a esta nova realidade da lembrança digital. Segundo estes autores, ao haver uma mudança de mentalidade face a esta nova realidade não haveria necessidade de recorrer a novas leis, pois o ajuste cognitivo dos indivíduos permitiria que aceitassem o seu passado e o dos outros como uma constante mudança e, por isso, não levariam tão a sério os conteúdos das suas memórias digitais.

A existência de uma educação para o mundo digital em que as memórias digitais dominam e acompanham toda a vida dos utilizadores daria vida a uma nova sociedade com novos valores e costumes. Como tal ainda não é possível e, como qualquer nova prática, as memórias digitais têm também, aos olhos de alguns teóricos, problemas a solucionar. Guardar recordações numa caixa de sapatos é algo que diz respeito apenas ao seu dono e à família mais chegada mas partilha-las na rede pode acarretar vários problemas a quem o faz e, ao contrário do que se possa pensar, as informações partilhadas mesmo que apagadas pelo seu emissor podem perfeitamente mais tarde virar-se contra si, pois este perdeu o controlo sobre o seu paradeiro.

Viktor Mayer-Schönberger (2007) é um dos autores que defende a necessidade de ser necessário esquecer-se e aponta uma série de problemas relacionados com as memórias digitais. O autor chama a atenção à proporção que a partilha de conteúdos pessoais de uma pessoa pode tomar se não houver cuidado. Diz ainda uma grande verdade: nesta Era Digital, lembrar é a regra e esquecer a exceção.

Duas características marcam os problemas das memórias digitais: o poder e o tempo. Dentro do poder existem ainda três características: acessibilidade, durabilidade e abrangência.

Os dados partilhados em várias páginas como redes sociais, fóruns, lojas *online*, entre outros que, apesar de os utilizadores terem o controlo deles, ficam acessíveis aos intervenientes que facilmente podem coletar e divulgar. É certo que quando se faz qualquer compra, por exemplo, pode-se optar pela não divulgação dos dados a terceiros mas também é certo que não já não é necessário tal acontecer para que as empresas cheguem às pessoas. Basta exporem publicidade nessas mesmas redes sociais ou fóruns. E isto vai ter à questão da durabilidade. O Google, por exemplo, guarda todas as pesquisas efetuadas por um indivíduo. Não é, pois, incomum essa pessoa começar a ver publicidade nas páginas que visita relacionada com as pesquisas que efetuou. Se efetuou pesquisas sobre viagens irão surgir *banners* de páginas de hotéis ou equivalentes. As pessoas, com o tempo, esquecem-se do que procuraram mas o Google não. O mesmo se passa com as fotografias e os vídeos. Mesmo que estes sejam apagados, pode ser tarde demais. Certamente ficaram guardados em alguma base de dados. No Facebook, quando alguém decide fechar uma conta, é errado pensar que "morreu" para sempre. Se a pessoa desejar voltar, irá encontrar tudo como deixou. Os seus dados, fotos, vídeos não foram apagados. Ficaram alojados numa base de dados da rede social.

Mayer-Schönberger apresenta um caso que aconteceu a uma jovem, Stacy Snyder, prestes a obter o seu diploma de professora e que não o conseguiu devido a uma fotografia colocada numa rede social em que aparecia com uma fantasia de pirata e um copo de plástico na mão com a legenda "pirata bêbada". Os seus superiores, ao verem a imagem, decidiram que a jovem não estaria preparada para exercer a profissão, por considerarem ser um comportamento inaceitável a uma professora e impediram-na de vir a exercer a profissão. Ainda que tenha sugerido tirar a fotografia da rede social, já não havia nada a fazer, pois a foto já estaria arquivada algures.

Com certeza, Stacy Snyder não pensou nas consequências de colocar uma foto que, independentemente de ser correta ou não, fez com que alterasse todo o seu trajeto de vida fora do mundo virtual. Muito menos imaginou que os seus superiores vissem essa fotografia. O mesmo aconteceu com uma professora dos EUA, Ashley Payne, de 24 anos que, por ter colocado uma fotografia em que aparecia com um copo de vinho e um copo de cerveja em cada mão, mesmo sem aparentar estar embriagada, foi obrigada a escolher entre a demissão ou a suspensão da escola onde lecionava pelo

diretor da instituição, pois os pais dos alunos não gostaram. A professora tinha o perfil no modo privado só para amigos mas, ainda assim, a escola teve acesso a essas fotos.[12]

Também não é raro pessoas serem despedidas por emitirem determinadas opiniões que as empresas para as quais trabalham não gostam, mesmo em Portugal.[13]

E o maior problema é que isso irá persegui-los para o resto das suas vidas, não sendo possível esquecer. Na Era Analógica, as fotografias eram vistas apenas pelas pessoas mais chegadas, familiares e amigos, e esses problemas eram, portanto, quase impossíveis de acontecer. Ao colocar-se essas fotografias na Internet, mesmo que o perfil na rede social esteja com a definição de visualização só para amigos, de alguma forma essas fotografias podem chegar às mãos de quem não se deseja.

Como diz Mayer-Schönberger (2007, p.102), "combine acessibilidade e durabilidade, e as pessoas não podem mais fugir do seu passado com sucesso. Esse passado persegue-os, pronto para ser explorado por qualquer um com uma ligação à Internet".

Mas não é tudo. Os fornecedores de informação, responsáveis por coletarem informações sobre as pessoas (os seus dados pessoais, as suas preferências, gostos, amigos, etc.), organizam verdadeiros *dossiers* informativos. Qualquer pessoa que esteja disposta a gastar algum dinheiro pode facilmente obter informações sobre os vizinhos, os amigos, os namorados ou até os colegas de trabalho. Ainda assim, com as pessoas a criarem perfis nas redes sociais e com os motores de busca cada vez mais eficazes, torna-se possível criar *mini-dossiers* sobre alguém sem ser sequer necessário gastar dinheiro nem recorrer a um serviço especializado. E, enquanto as pessoas vão esquecendo os acontecimentos ou reconstruindo-os, o passado no mundo virtual fica intacto e acessível a qualquer um durante muito tempo. Inevitavelmente, ao colocar-se informações pessoais na Internet, perde-se o controlo e o poder sobre elas (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007). As medidas de segurança são, muitas vezes, ilusórias, pois não há verdadeiramente uma segurança total dos dados.

---

[12] Notícia i*n* http://www.sabado.pt/Multimedia/FOTOS/Insolito/FOTOGALERIA-(NAO-MOVER-SO-COPIAR)-(17).aspx

[13] Notícia i*n* http://www.sabado.pt/Multimedia/FOTOS/-span--b-Sociedade-b---span(1)/Fotogaleria-(7).aspx

O outro grande problema que Mayer-Schönberger aponta é o tempo. Nas palavras do autor, a memória digital "nega o tempo e ameaça a nossa habilidade de decidir racionalmente". (2007, p.113) Isto porque o uso da memória digital enfraquece o esquecimento biológico sendo isto, para o autor, uma maldição. De facto, muitas vezes é necessário esquecer determinadas coisas para se poder evoluir e seguir em frente. A memória digital faz com que tal seja uma tarefa mais complicada, pois está tudo arquivado no mundo virtual constantemente a relembrar as pessoas do que fizeram. E enquanto os bons momentos são bons de lembrar inevitavelmente os maus também lá estão e tal pode condicionar decisões importantes a tomar.

Por exemplo, o autor conta uma história que, apesar de ser fictícia, pretende demonstrar como esta questão do tempo é fundamental para as pessoas. Dois grandes amigos, Jane e John que, devido às circunstâncias da vida, acabaram por se afastar, um dia decidem voltar a encontrar-se e combinam ir ao mesmo café que costumavam frequentar. Por não se lembrar do nome do café, Jane vai procurar o nome num *e-mai*l. Ao procurar decide ler os *e-mails* antigos que trocaram noutros tempos e depara-se com um cujo conteúdo era uma grande discussão da qual Jane já não se lembrava. Obviamente tal condicionou o encontro entre eles que, por mais que tentasse disfarçar, não seria possível evitar uma certa rispidez. Se Jane não tivesse ido ver os *e-mails*, tal não aconteceria e o encontro seria mais agradável. A memória digital condicionou o seu comportamento e sobrepôs-se ao tempo. Apesar de a memória biológica de Jane ter apagado o desentendimento porque já não era importante, as memórias digitais não desaparecem e trouxeram essa má recordação que seria preferível ter desaparecido. "Sem alguma forma de esquecimento perdoar torna-se uma tarefa difícil". (MAYER-SCHÖNBERGER, 2007, p.125)

A lembrança através de meios digitais faz, pois, com que as decisões e julgamentos tomados no presente sejam influenciados por memórias marcadas no meio digital que não existiriam se não fosse por essa causa. A falta do fator tempo "nega-nos a hipótese de evoluir, aprender e desenvolver, deixando-nos impotentes, oscilando entre duas opções igualmente preocupantes: um passado permanente e um presente ignorante". (ibid., p.127)

Uma grande desvantagem da memória digital é que esta tem uma capacidade que, apesar de imensa é, da mesma forma, limitada. Antes as cartas de amor eram

enviadas pelo correio e guardadas para a posteridade. Hoje são enviadas mensagens de texto, com carateres limitados, que terão que ser, em alguma altura, apagados para se receberem mais (ainda que os telemóveis tenham vindo a apresentar capacidade de armazenamento cada vez maior). Ainda assim, a tecnologia é falível pelo que basta o telemóvel avariar ou necessitar de uma formatação urgente, o que é cada bastante comum, para nunca mais se ter acesso à informação guardada. No entanto, "estamos muito dependentes dos bancos de memória que são externos e separados para fazer o trabalho de memória para nós". (ARTHUR, 2009, p.54)

O grande problema prende-se ao facto de que, geralmente, as pessoas não estão preparadas nem têm estratégias definidas relativamente à manutenção dos seus conteúdos pessoais em memórias externas. Não é raro ouvir uma história sobre a perda de informações importantes e/ou pessoais devido a um problema com o disco duro, um ficheiro corrompido ou até mesmo um vírus. (ibid.) As pessoas esquecem-me que, em caso de vírus, por exemplo, acontece uma espécie de amnésia digital que torna a memória digital tão falível como a memória humana (HOSKINGS, 2009) mas enquanto a memória humana pode ser recuperada com o tempo em caso de amnésia, o mesmo pode não acontecer com a memória digital. Por vezes, por mais que se tente a recuperação dos ficheiros (pagando, inclusive, pelos serviços de recuperação de dados que não são assim tão acessíveis) pode acontecer de os ficheiros se terem perdido para sempre, o que significa, na prática, que as memórias não poderão ser mais acedidas.

O mesmo pode acontecer na Internet, ainda que por outras razões. Antes, as pessoas escreviam o seu quotidiano, por exemplo, em diários e as receitas e seus segredos em cadernos apenas para a família. Eram documentos físicos que, se devidamente guardados, passariam de geração em geração mantendo essas memórias apenas na família. Com a tecnologia, assiste-se a uma proliferação do quotidiano em blogues, redes sociais, páginas Web que dificilmente, mais tarde, serão encontrados pelos seus antecedentes. Esta situação acontece, principalmente, com as camadas mais jovens que tendo crescido a assistir ao rápido desenvolvimento tecnológico, nomeadamente o surgimento e crescimento rápido da Internet, adotaram este meio para divulgarem as suas vidas. Os diários, antes secretos, são agora visíveis a quem estiver disposto a ler. No entanto, é bem provável que a informação se perca, pois,

como afirma Paul Arthur (2009, p.54), “divulgar nos blogues é o equivalente a escrever diários extensivos e expô-los ao domínio público mas aceitando que esses serão, certamente, perdidos”.

Alguns críticos, porém, acreditam que o meio digital não irá fortalecer a coleção de memórias mas apenas fazer esquecer o que realmente importa. James Poulos (2008) é um dos defensores. Nas palavras do autor “a tecnologia da memória tem o efeito paradoxal de apagar a linha entre o arquivo e o lixo”. Isto porque parece que existe agora a necessidade de guardar memórias em formato digital parecendo que terão a mesma importância daqui a um ano como têm hoje. Em vez de guardar o que é apenas essencial, guarda-se tudo, com a agravante de ser no ciberespaço, acabando por “esquecer o que é preciso ser lembrado”. (POULOS, 2008, pp. 112-113)

Os próprios conteúdos partilhados perderam força ao não terem realmente uma história contada por trás, apenas títulos como “os tempos da escola secundária”, “o casamento”, “o jantar com os amigos”, entre outros. Esse novo hábito faz com que as histórias pessoais percam força e acabem por se perder. Sem um contexto que explique o porquê da partilha da fotografia, por exemplo, fica-se sem saber realmente qual a importância para o indivíduo que partilhou e, consequentemente, torna-se incompreensível. (ibid.) E pode observar-se tal a acontecer, por exemplo, em redes sociais como o Facebook. Fotografias de jantares ou saídas de amigos sem qualquer importância aparente são partilhados. E não é partilhada apenas uma fotografia para ilustrar a saída mas todas as que foram tiradas durante a noite, dando origem a verdadeiros álbuns fotográficos. São expostas as boas fotografias e as más, as focadas e as desfocadas e não existe uma preocupação com o conteúdo das mesmas. Sem uma história que sirva de base para o entendimento do que se passou a sua importância desvanece-se. Falta a narrativa que lhe dá forma e relevância. Citando novamente Poulos (ibid. p.112), “cada peça de informação, em geral, tende a ficar mais limitada e menos relevante que a anterior, e começamos a perder a noção da diferença entre armazenar preciosos momentos de recordação e deitar fora papéis velhos”.

E qual seria a possível solução para estes problemas? Segundo Mayer-Schönberger, a abstinência digital. “A ideia fundamental é que quando as pessoas entenderem as implicações de abandonar o esquecimento, vão parar de fornecer as

suas informações pessoais aos outros, e a memória digital deixará de existir, pelo menos na forma abrangente e ameaçadora". (2007, p. 128)

Mayer-Schönberger sugere, pois, que as pessoas se mantenham afastadas de interações suscetíveis de revelar informações pessoais a outros. E, para tal, seria necessária uma educação para esta medida, de modo a que entendessem a quantidade de informação que emitem, o seu valor e os perigos associados à partilha de conteúdos. Quando as pessoas tomassem consciência desses problemas, a abstinência digital seria algo mais comum e a partilha de informações pessoais no mundo virtual diminuiria. Consequentemente, o esquecimento voltaria a ser a regra. Se casos como os acima apresentados de pessoas que sofreram as consequências de se terem exposto demasiado fossem mais divulgados, as pessoas passariam possivelmente a ter um maior cuidado em relação aos conteúdos que divulgam. Como exemplo, a ministra da defesa do consumidor alemã, Ilse Aigner, solicitou aos seus colegas de gabinete que deixassem de ter conta no Facebook para servirem de exemplo aos outros órgãos governamentais.[14]

Mas o autor tem também noção que a abstinência digital não é fácil de alcançar sobretudo para as camadas mais jovens que cresceram já envolvidos no meio digital e que dificilmente pensarão que o que hoje estão a partilhar, num futuro ainda longínquo os poderá prejudicar. "As consequências negativas das memórias digitais raramente nos afetam agora; vão, porém, regressar para nos assombrar nos próximos anos". (ibid., p.131)

Um bom mecanismo de proteção dos direitos de privacidade é outra solução, pois como diz Holtzman (2006, p. 21) "os dados duram para sempre. A privacidade não". Esta medida dá a oportunidade às pessoas de escolherem se querem ou não partilhar informação pessoal com terceiros sem o seu consentimento. Caso isso acontecesse, a pessoa ou empresa teriam que responder perante a lei e, consequentemente, arrecadar com as consequências da sua infração. Com isto, as pessoas passam a ter um maior poder e controlo sobre as suas informações que tão pouco podem ser reutilizadas ou partilhadas sem o consentimento do indivíduo e, caso sejam violadas, podem seguir para via judicial. Esta medida pode ser considerada uma

[14] *In* http://www.tvi24.iol.pt/tecnologia/facebook-governo-alemanha-proteccao-de-dados-tvi24-ultimas-noticias/1279925-4069.html

vantagem face à abstinência digital ainda que seja da mesma forma difícil de concretizar por também não haver uma educação da sociedade para esta causa. No fundo, mesmo que algum caso siga para o meio judicial, as provas raramente chegam para evidenciar alguma coisa.

A ecologia da informação fortalece igualmente a segurança dos dados dos utilizadores. Consiste numa medida de restrição que dita por quanto tempo a informação pode estar "ativa" até ser totalmente apagada e por quem pode ser vista. Ao ter um prazo limite, os dados partilhados na rede ficam mais protegidos, pois não poderão ser utilizados (para o bem ou para o mal) um dia mais tarde. Esta solução já se encontra na política de privacidade de algumas empresas, como da Microsoft. No manual de diretrizes de privacidade para o desenvolvimento de *software* e serviços, pode ler-se: "Quanto mais tempo a informação for retida, maior o risco divulgação acidental, roubo de dados e/ou crescimento obsoleto. Os dados do usuário devem ser guardados pelo mínimo tempo necessário para uso com fins comerciais ou atenção aos requisitos legais. Quaisquer dados de usuários armazenados por uma empresa deveriam ter uma política de retenção que definisse por quanto tempo a informação deve ser mantida e a maneira pela qual deve ser removida de todos os arquivos".[15] Assim sendo, após os dados terem sido utilizados para o seu propósito, devem ser imediatamente apagados. Da mesma forma, na Microsoft, apenas os funcionários que necessitam da informação dos utilizadores para trabalhar têm acesso à mesma, sendo restrita a todos os outros. Esta medida torna-se funcional não só para o utilizador que vê os seus dados de certa forma mais protegidos a médio/longo prazo como liberta espaço nos arquivos da empresa.

A ecologia da informação difere da proteção dos direitos de privacidade por se reger por leis e regras em vez de depender da vontade do utilizador de permitir ou não a divulgação dos dados. É algo já previsto na lei desde a sua génese e não *a posteriori*.

Mas mesmo Mayer-Schönberger reconhece que, com o tempo, eventualmente as pessoas irão acabar por adaptar os seus mecanismos cognitivos à Era Digital, sendo possível assim viver num mundo em que as memórias digitais são uma constante. Desta feita, "a memória estará connosco, mas as nossas mentes adaptadas, tal como

[15] Disponível para download em:
http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?displaylang=en&id=16048 (p.11)

uma panela revestida de *Teflon*, irão ignora-la antes que a memória nos possa confundir". (2007, p.155)

V. MEMÓRIA DIGITAL E IDENTIDADE

A Psicologia e a Sociologia são importantes disciplinas no que diz respeito à memória. Assim, o que uma pessoa mostra de si e o seu comportamento em sociedade está diretamente relacionado com o que apreendeu das suas memórias. Já foi mencionado no capítulo dois que as memórias são um gerador de identidade. (PINTO, 1998)

Quem, pela primeira vez, mencionou esta ligação entre memória e identidade foi John Locke (1690). Na opinião do filósofo, a identidade de uma pessoa forma-se com base nas suas lembranças. As lembranças que não recordar não fazem, pois, parte da identidade. Assim, quem não se lembrar de nada (amnésia) não tem identidade. (apud KIHLSTROM et al., 2003)

Apesar de, na Internet, alguém poder demonstrar um "eu" diferente, cada vez mais se denota que este meio é uma extensão da vida real, um complemento e não uma fuga para outra personalidade. Isto leva a uma maior preocupação por parte das pessoas relativamente à sua autoapresentação sobretudo nas redes sociais que são, como já foi dito anteriormente, um meio para manter as relações da vida *offline* e não tanto para conhecer pessoas novas como foi outrora o IRC, as salas de *chat* e programas similares.

Quando John Perry Barlow escreveu, em 1996, o manifesto sobre a independência do ciberespaço[16] não imaginaria, certamente, que o "novo espaço da mente" se viesse a tornar uma extensão tão natural da vida humana e não um mundo à parte, um novo universo, onde o terreno seria livre dos que governam fora da rede. Como afirmou Casalegno (2004, p. 316), "no fim, o ciberespaço não é um planeta numa galáxia distante mas o resultado do que acontece na terra".

E, de facto, é o que tem vindo a acontecer. As pessoas, na sua maioria, mostram a cara sem receios. O anonimato existe, claro, mas não nas proporções dos primeiros anos de expansão da Internet. Com o surgimento da Web 2.0, sobretudo, foi-se

[16] Manifesto sobre a independência do ciberespaço *in* http://editionshache.com/essais/pdf/barlow1.pdf

ganhando mais confiança neste mundo virtual e as próprias memórias guardadas em caixas de sapatos e baús saltaram para a Era Digital. São contadas histórias e as pessoas aproximam-se apesar das barreiras geográficas. No fundo, "a criação de redes e conteúdos *online* está a tornar-se um meio integrante de gerir a identidade, estilo de vida e relações sociais". (LIVINGSTONE, 2008, p.394)

Com isto, para melhor se compreender os resultados obtidos através dos inquéritos realizados, é importante referir o conceito de autoapresentação para, posteriormente, ser apresentado o estudo realizado no âmbito desta dissertação.

Como se costuma dizer, "Não há uma segunda oportunidade para causar uma boa primeira impressão". Uma pessoa tende a fazer uma apresentação sobre si mesma de acordo com o que os outros esperam dela. Na presença de outras pessoas, um indivíduo estuda os seus comportamentos, presumindo quais serão as suas atitudes face a algum acontecimento, utilizando, para o efeito, comparações com recordações do seu passado, de modo a preparar-se para corresponder às espectativas dos outros. Isto é o que Erving Goffman chama de *impression management* o que gerará também o conceito de *self presentation*, muitas vezes usadas como sinónimos. Goffman definiu a prática da autoapresentação com base numa abordagem dramatúrgica, onde um indivíduo é um ator que desempenha um papel numa peça. (GOFFMAN, 1959)

O comportamento de uma pessoa é alterado conforme a situação em que se encontra. Quando se tem um encontro ou uma entrevista de trabalho o natural será descrever-se focando as suas qualidades, quando os políticos dizem aquilo que o eleitorado espera ouvir, quando o vendedor sorri a tentar fazer uma venda ou quando aquele tipo de pessoa muda o estilo conforme a nova moda e/ou já fez várias operações plásticas são situações claras de autoapresentação. (SCHLENKER, 2003)

Normalmente, as pessoas alteram alguns traços da sua identidade para poderem impressionar os outros, isto é, há sempre um objetivo por trás dessa mudança. Porém, como afirma Schlenker (ibid.) nem sempre a autoapresentação está relacionada com superficialidade, engano ou manipulação do "eu". Por vezes, é querer assegurar que os outros realmente entendem o "eu" verdadeiro. Assim, "a autoapresentação pode ser guiada por motivos verdadeiros bem como pelos de duplicidade, e a informação válida tem que ser exposta com tanta habilidade de autoapresentação como a de informação inválida se deseja ter o impacto desejado na audiência". (ibid., p. 493)

Mark Leary (1996) refere que a autoapresentação é essencial para as interações sociais e que pode ser feita conscientemente ou inconscientemente. É o ato de agradar os outros que faz com que a autoapresentação tenha uma maior importância, por exemplo, quando se inicia uma relação ou se procura um emprego.

Nas redes sociais, por sua vez, a autoapresentação é feita de forma diferente. São criados perfis onde, normalmente se coloca uma fotografia pessoal como "página de entrada", além de uma pequena descrição sobre a pessoa: os seus interesses, gostos, atividades, entre outros. Ainda assim, "os autoapresentadores são as mesmas pessoas de antes, mas têm agora uma nova ferramenta de apresentação e uma nova arena para interação social". (ZARGHOONI, 2007)

O interesse desta temática das redes sociais para a psicologia social deriva da falta de uma investigação e de uma nova teoria relativa à apresentação das pessoas no mundo virtual, uma "autoapresentação *online*". Não existe ainda um modelo relativo aos novos comportamentos dos indivíduos na rede ainda que se saiba que a identidade *offline* influencia a identidade *online*. Com o advento das redes sociais e consequente extensão da vida real para a virtual, fenómeno que afeta principalmente as camadas mais jovens, o que está a mudar é que a identidade *online* começa igualmente a influenciar a identidade *offline*. (apud KOSANOVIC, 2006; ibid.)

Sasan Kosanovic realizou um estudo sobre autoapresentação no Facebook, utilizando, sobretudo, as teorias de Goffman e Leary como base para estudar os novos comportamentos nas redes sociais. Apesar destas teorias sociais terem sido feitas para a vida *offline*, é possível fazer uma adaptação das mesmas à vida virtual.

A autora escolheu quatro táticas de autoapresentação sugeridas por Leary que se podem aplicar a estas alterações: autodescrição, atitudes escritas, comportamentos não-verbais e associações sociais. (KOSANOVIC, 2006)

Uma autodescrição é o que um indivíduo apresenta, por exemplo, no perfil do Facebook. Uma descrição pode conter informações sobre os seus valores políticos, religiosos, gostos e aversões, ocupação atual, entre outros. Há que ter cuidado com a informação que se revela, pois a autodescrição é a primeira fonte do gerenciamento de impressão. Leary diz que as pessoas não mentem tanto neste campo, apenas escondem o que não lhes interessa mostrar. (KOSANOVIC, 2006; LEARY, 1996) Assim, no seu perfil, um indivíduo expõe apenas aquilo que sabe que provocará uma boa

impressão sobre si e oculta pormenores que considera não serem positivos para a audiência.

As atitudes escritas dizem respeito ao que uma pessoa divulga, no caso do Facebook, no seu mural. Fazer um comentário sobre uma notícia também demonstra qual a atitude que a pessoa tem sobre o acontecimento. Essas atitudes influenciam o que os outros pensam da pessoa que publicou o comentário. Esta tática tem uma grande importância na autoapresentação porque monstra mais sobre uma pessoa além do que está no perfil. (ibid.)

Os comportamentos não-verbais dividem-se, segundo Leary, em três categorias: emoções, aparência física e movimentos e gestos.

Ao expressar as suas emoções, um indivíduo, mais uma vez, influencia a opinião da audiência sobre si. Muitas vezes, as expressões faciais não são meramente espontâneas e impensadas mas sim utilizadas como um propósito para atingir um fim. (ibid.) Numa rede social, apesar de não ser possível ver-se as expressões faciais de uma pessoa, as emoções podem ser partilhadas também através de comentários que demonstrem o estado de espírito de uma pessoa ou recorrendo à utilização de *smiles* que podem funcionar como um substituto das expressões faciais.

A aparência física é, claro, uma importante forma de autoapresentação e talvez a mais forte a nível de comportamento não-verbal, pois define quase de imediato a opinião que os outros vão ter sobre alguém. (ibid.) Quando uma pessoa é considerada atraente, é mais fácil conseguir o que pretende. Numa rede social a aparência física pode ser vista através da foto de perfil. Normalmente, as pessoas têm o cuidado de colocar uma fotografia de que gostam mais e em que considerem estar apresentáveis ou então alguma fotografia/imagem que achem que pode atrair a atenção para o que pretendem ou que demonstre algum traço da sua identidade. Um estudo levado a cabo por Gibbs, Ellison e Heino (2006) sobre relacionamentos *online*, onde a autoapresentação é bastante trabalhada, confirmou que as pessoas têm bem noção da seleção de fotos que escolhem e têm em atenção até as poses e os comportamentos que essas fotos podem retratar sobre as suas identidades. É, porém, complicado perceber-se se essas fotografias correspondem realmente à realidade ou se são uma representação do que poderia ser real. (BOYD, 2006)

Mas mesmo sem a preocupação da conquista relativa aos relacionamentos *online*, as pessoas tendem a escolher as fotos onde acham que estão melhor e onde se consideram atraentes. (STRANO, 2008; YOUNG, 2008)

A terceira característica dos comportamentos não-verbais, gestos e movimentos, diz respeito a ferramentas presentes no Facebook que simulam os gestos e movimentos da vida real, as quais Kosanovic intitulou de *Computer-Mediated Tactility* (CMT), pois não existe ainda uma teoria social sobre este comportamento nas redes sociais. (KOSANOVIC, 2006) O *puke* (ou, em português, "toque") é um exemplo de uma dessas aplicações. Simula, exatamente, um toque, como para chamar a atenção de determinada pessoa.

A razão de esta prática ser uma ferramenta de autoapresentação ou de expressão é transmitir uma imagem de alguém bastante social e participativa nas redes sociais. Assim, quantas mais aplicações do género a pessoa usar, mais conhecida fica, causa boa impressão e, consequentemente, recebe mais *feedback* da sua lista de amigos.

Por fim, a quarta técnica, as associações sociais, não está diretamente relacionada com a autoapresentação mas com a divulgação das conexões com importantes núcleos famosos como pessoas famosas, clubes desportivos, entre outros. O interesse de uma pessoa recorrer a esta prática é tirar partido das suas ligações conceituadas para aumentar a consideração que os outros possam ter sobre si. (ibid.) Ao mostrar familiaridade com pessoas consideradas importantes/conhecidas, o indivíduo poderá obter igualmente mais notoriedade e sucesso na sua autoapresentação.

Mesmo com a teoria de Goffman sobre autoapresentação dramatúrgica, Kosanovic consegue arranjar uma relação plausível entre o "atuar" para a vida real e para a vida virtual. Os "bastidores" que Goffman explica serem um espaço livre onde o indivíduo deixa de representar e pode agir como deseja, podem existir da mesma forma nas redes sociais através do *chat* disponível. O que dois amigos falam não está exposto aos outros, são, assim, os "bastidores". Também nas redes sociais não existe, então, apenas "áreas da frente", onde se insere a autoapresentação e as suas características.

Todavia, as redes sociais levam ao surgimento de *detached self-presentation*. (KOSANOVIC, 2006) Enquanto um indivíduo está a tratar da autoapresentação no seu

perfil do Facebook, a sua apresentação da vida *offline* não está a ser trabalhada. Pode-se dizer, então, que "a pessoa que está a editar um perfil no Facebook está em dois sítios ao mesmo tempo". (KOSANOVIC, 2006, p.17) Isto porque enquanto está a tratar a sua apresentação no Facebook, a partilhar conteúdos que possam favorecer a sua imagem na "área da frente" está ao mesmo tempo nos "bastidores", que é neste caso a vida real, provavelmente desarranjado porque ninguém está a ver.

De uma forma geral, as redes sociais vieram trazer novas mais-valias ao estudo de comportamentos e emoções quer a nível do indivíduo (Psicologia) quer a nível coletivo (Sociologia). (MAJ, 2009)

Estudos sobre identidade e auto apresentação nas redes sociais têm aparecido regularmente nos últimos anos (BOYD, 2006; GIBBS, ELLISON, & HEINO, 2006; BOYD & ELLISON, 2007; LIVINGSTONE, 2008; STRANO, 2008; YOUNG, 2008; ZHAO, GRASMUCK, & MARTIN, 2008), porém relativamente a memórias digitais ainda há poucos estudos disponíveis, sendo que a maioria dos estudos focam mais a partilha de fotografias e vídeos mas nem sempre no contexto das redes sociais (COUNTS & FELLHEIMER, 2004; STEFANONE & LACKAFF, 2009; STEFANONE, LACKAFF, & ROSEN, 2011).

Mais à frente, no capítulo 7, serão apresentados os estudos feitos no âmbito desta dissertação que focam essencialmente as alterações que as memórias digitais trouxeram ao quotidiano das pessoas e como, consequentemente, alteraram as suas formas de autoapresentação.

VI. A MEMÓRIA DIGITAL RETRATADA NA FICÇÃO

As vantagens e os problemas das memórias digitais são também retratados na ficção, através de histórias onde o inimaginável pelo espectador pode acontecer e onde o progresso da tecnologia não tem limites tanto para o bem como para o mal. É por isso também interessante ver, através dos escritores, argumentistas e realizadores, o que o Homem espera da tecnologia no futuro tendo em atenção também os problemas que dela podem surgir.

Oscar Wilde disse, em 1889, a célebre frase "a vida imita a arte muito mais do que a arte imita a vida". Porém, pode-se observar que, muito mais do que a vida imita a arte, a arte, neste caso a ficção, recria vários sonhos que não são (ainda) possíveis realizar na vida real.

Veja-se o caso de vários filmes cinematográficos que exploram as memórias digitais e a necessidade que o Homem tem em guardar ou apagar o que foi feito (ou que ainda vai fazer) que foram surgindo no fim do século XX e início do século XXI. Filmes como Relatório Minoritário (2002), Vanilla Sky (2001), A Última Memória (2004) e o Despertar da Mente (2004) são exemplos de como a arte investiga e explora áreas que o ser humano gostaria de ser capaz de o fazer na realidade.

Como afirma Van Dijck (2007), estes filmes têm fortes componentes tecnológicas que pretendem que os seus espectadores vejam e/ou imaginem como será o tratamento da memória no futuro e como gostariam, talvez, que fosse. Allison Landsberg (2004) partilha a mesma opinião, afirmando que a ficção científica "revela as verdadeiras fantasias coletivas e as ansiedades de uma cultura num momento histórico específico. Além disso, esses filmes sobre implantes de memória podem produtivamente ser lidos como uma tentativa de teorizar as ramificações políticas e filosóficas da memória numa época de cultura de massas". (LANDSBERG, 2004, p. 28)

Os filmes que serão de seguida analisados pertencem a um subgénero da ficção científica, pós-moderno, denominado de Cyberpunk. De caráter distópico, este subgénero, no que diz respeito à memória, explora a forma como a tecnologia é utilizada em experiências, muitas vezes de forma perigosa, na tentativa de alterar as memórias no cérebro humano (apagando-as, substituindo-as, etc.). Mais que entender

como a tecnologia afeta o que é real ou não, a questão central destes filmes debruça-se, normalmente, sobre a vida da personagem no presente e como e quando a tecnologia se irá apoderar da sua vida quer seja para criar um arquivo externo de memórias, ver o futuro ou imaginar futuros alternativos. (MATRIX, 2009)

Tal como o meio digital não é mais que uma extensão dos horizontes do analógico, a ficção científica (onde o cyberpunk está incluído) não é nada menos do que o presente de forma imaginada. "A ficção científica opera pela projeção do futuro na sociedade onde existe, ampliando muitas vezes os problemas desta sociedade ao mesmo tempo". (DYENS, 2000, p.4) Este género não passa, pois, de uma metáfora do presente. (AMARAL, 2006)

6.1. A Última Memória (The Final Cut) - 2004

"My job is to let people remember what they want to remember, Fletcher. It fulfilled a human need. I didn't invent the technology."

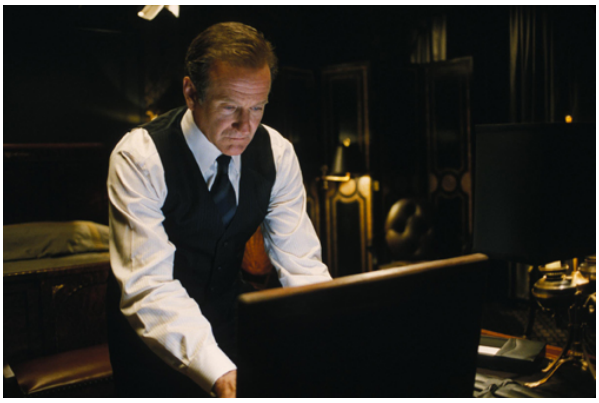

Ilustração 12: Robin Williams em The Final Cut

Em "A Última Memória", do realizador Omar Naim, assiste-se a uma progressão no campo da memória relativamente ao seu armazenamento que, conforme a teoria de Deleuze (1989), o cérebro é uma câmara que grava toda a vida do indivíduo através de um chip implantado à nascença. Esse chip é denominado de *Eye Tech Implant* e gravará tudo o que o seu portador vê e ouve desde o primeiro dia da sua vida até ao último. Não são mais necessárias câmaras de filmar ou máquinas fotográficas, pois, através dos olhos, tudo ficará guardado no cérebro. Mas não é algo acessível a

qualquer pessoa, é uma tecnologia cara à qual só as pessoas de classes mais altas têm acesso.

O grande senão é que o portador não pode aceder a essas imagens visto o *chip* só poder ser acedido e retirado quando morrer, através de autópsia, pelo que as memórias serão para quem fica, ou seja, para os familiares e amigos.

O protagonista, Alan Hakman (Robin Williams), porém, tentou aceder ao descobrir que tinha um chip implantado no seu cérebro (os pais só estão autorizados a dizer ao filhos quando estes fazem 21 anos mas como ficou órfão antes, ficou sem saber). Como pensava, em criança, ter sido o responsável pela morte de um amigo, acontecimento esse que o atormentava, tentou aceder exatamente a esse momento na sua mente e constatou que a sua recordação o traiu.

A sua mente fez o que Freud chamou de lembranças encobridoras, ao juntar detalhes do acidente do amigo com detalhes da morte dos pais o que, na sua mente, fazia todo o sentido e lhe aumentava a culpa. Hakman vivia com um trauma que não lhe pertencia e acabou por desenvolver comportamentos neuróticos como paranoia, mania da perseguição e culpa.

O protagonista dedica-se à edição dos vídeos finais da vida das pessoas, apagando o pior que pode existir na espécie humana numa tentativa de esquecer e apagar o seu próprio passado. (MATRIX, 2009) Este caso vai buscar a problemática do que se deve confiar: na mente humana ou nas ferramentas digitais da memória? O certo é que Hakman viveu com uma culpa que não era de todo real e foi graças à tecnologia que se conseguiu livrar dela.

Mas sendo esta situação uma exceção, pois tentar aceder ao cérebro põe a vida do portador em risco, o implante acaba por servir somente para, após a sua morte, ser feita uma cerimónia fúnebre denominada de *Rememorial* em que é apresentada uma sessão de 90 minutos estilo cinematográfica dos melhores momentos da vida do falecido. O vídeo é montado pelos editores especializados nessa área que são obrigados a rever a vida toda dos falecidos e procurar os momentos sugeridos pelos familiares e amigos. Os editores têm que ser pessoas de extrema confiança, pois têm acesso a segredos que não podem revelar e, por isso, têm que os omitir e apagar para sempre, como se nunca tivessem existido. Estes profissionais não podem, assim, ter um *Eye Tech* implantado, pois os segredos das pessoas ficariam todos gravados nos

seus próprios implantes (Hakman, quando descobre ter o *chip* é obrigado a deixar a profissão).

No vídeo final, todos os crimes e pecados que a pessoa possa ter cometido não são mostrados ficando apenas as imagens do lado positivo do indivíduo. O que será a última lembrança do indivíduo não passa, pois, de uma mentira editada. A ferramenta-chave nesta tecnologia é, exatamente, a tecla *delete*.

É claro que, como seria de esperar, existe um grupo contra esta prática. O facto de ser feito um vídeo que corresponde, por exemplo, a um pai de família dedicado à mulher e aos filhos – impressão que a família pretende passar – pode ser uma autêntica mentira. São os dilemas éticos e morais que movem este grupo que defende igualmente que "a crescente ubiquidade do implante invisível é criar uma cultura de tecno-vigilância, inspirando a autocensura – uma vez que todas as experiências de vida são (potencialmente) gravadas". (MATRIX, 2009, p. 67) Como não podem simplesmente retirar o *Eye Tech* do cérebro, os jovens contestatários que o têm fazem tatuagens próprias que entram em interferência com o aparelho, impedindo-o de funcionar corretamente.

Este filme atesta, pois, a realidade de que, na edição final das memórias de alguém, o poder não está nas imagens gravadas pelo cérebro ou a recorrência à tecnologia mas na junção destas duas componentes à cultura. (VAN DIJCK, 2007) De facto, o filme final apresentado prende-se à realidade que deve ser mostrada, com respeito pelo defunto, mesmo que este tenha cometido os crimes mais atrozes, pois é a sociedade que dita os comportamentos que se deve adotar. Assim sendo, a gravação de uma vida não interessa. Interessa é o produto, que será perfeito e comovente para a família e os amigos verem e ficarem com essa última (falsa) memória.

6.2. Relatório Minoritário (Minority Report) - 2002

"There hasn't been a murder in six years. The system, it is perfect."

Ilustração 13: Tom Cruise em *Minority Report*

Enquanto "A Última Memória" se passa num futuro incerto (que poderia perfeitamente ser nos dias de hoje), o filme Relatório Minoritário, de Steven Spielberg, passa-se em 2054, onde a tecnologia está tão mais desenvolvida que os crimes de violência já não existem. Tal é possível através de um sistema chamado *PreCrime* que, com a ajuda de *precogs* (pré-cognitivos) que conseguem prever o futuro, os homicídios deixam de acontecer. Uma equipa dirige-se ao local do crime prestes a acontecer e impede-o, antecipando-se e prendendo o potencial homicida.

Este filme não recorre à tecnologia por si só mas aplica-a conforme as profecias sobrenaturais dos *precogs*. Estes vivem presos num espaço e são constantemente bombardeados com imagens chocantes que nunca acontecerão. Os *precogs* são seres geneticamente modificados que nascem com poderes psíquicos sobrenaturais e que são drogados e equipados pela *PreCrime* com instrumentos de alta tecnologia. Esses instrumentos amplificam os seus poderes e, ao serem ligados a um sistema informático, permitem que a polícia consiga ver o que vai na mente deles, como se fosse um sistema de videovigilância. Quando um desses seres tem uma visão, a equipa policial acede a outros instrumentos tecnológicos (bases de dados, sistemas de GPS, scanners biométricos, etc.) e dirigem-se ao local para impedir o crime. Todas essas visões são gravadas e, depois, armazenadas numa extensa base de dados de eventos que não chegaram e nunca chegarão a acontecer.

Mas de que forma é que o sistema não pode, também, falhar? Agatha (Samantha Morton), *a precog* mais poderosa da equipa, descobre que uma das suas visões é incompatível com a que está na base de dados da *PreCrime*, ou seja, alguém a alterou,

enganando o sistema. Essa memória diz respeito à morte da sua mãe, sendo que foi preso um inocente no lugar do verdadeiro culpado. No entanto, a sua função é prever e não lembrar pelo que o caso é abafado pela *PreCrime*.

A personagem de Tom Cruise, John Anderton, é o chefe do departamento da polícia da *PreCrime* e lidera grande parte das operações, mas vive preso a memórias do passado. Nostálgico e recorrendo a drogas, vê todos os dias memórias digitais do seu filho que morreu e da mulher que o deixou. É ainda apanhado numa cilada da própria empresa, tendo que fugir para conseguir provar a sua inocência de um crime que ainda não cometeu.

É essa prisão ao passado que une Agatha e Anderton numa aventura para tentarem descobrir o que realmente aconteceu à mãe de Agatha e testar a fiabilidade da *PreCrime*, descobrindo que existem, de facto, falhas de segurança que deixam homicidas escapar impunes.

Para além da questão ética e moral da alteração genética dos *precogs* e da privação de direitos dos mesmos e da captura de pessoas que apenas têm em mente a intenção de matar, podendo ou não isso acontecer, este filme chama a atenção para outra questão pertinente que já foi mencionada nos problemas das memórias digitais: a violação da privacidade. Os *precogs* invadem a mente de uma pessoa caso esta tenha a intenção de cometer um crime. Tudo isto com base em profecias que nunca se tornarão memórias, pois são impedidas de acontecer.

Até que ponto é correto invadir a mente de alguém sem autorização, violando um direito inerente ao ser humano? Holtzman (2006) diz que a privacidade já está perdida e que encontra-la novamente é algo ainda incerto. No fundo, a privacidade diz respeito ao controlo que alguém tem sobre os dados pessoais de outra pessoa. Esta questão pode englobar-se no primeiro pecado da privacidade dos sete apresentados por Holtzman: intrusão. Exemplos de intrusão tecnológica passam pelas escutas e câmaras ocultas. Em Londres, diz o autor, o cidadão comum é apanhado pelas câmaras de videovigilância trezentas vezes por dia. Em Relatório Minoritário, os indivíduos veem os seus pensamentos assaltados quando pensam cometer um crime. É, sem dúvida, por uma boa causa, mas será esta válida? E se, de facto, o potencial homicida não cometer o crime ou se os *precogs* falharem? Tais respostas não se obtêm no filme,

pois os indivíduos apanhados são imediatamente presos. As memórias destes crimes, graças à tecnologia, nunca chegam a formar-se.

No filme, as pessoas acabam por aceitar essa invasão às suas vidas graças à excelente campanha da *PreCrime* e por, de facto, os homicídios terem deixado de acontecer. A privacidade é trocada pela segurança.

Relatório Minoritário é, como diz Matrix (2009, pp.71-72), "um conto de advertência, alertando-nos sobre (entre outras coisas) aceitação acrítica e fé na precisão do conhecimento da alta tecnologia, ao mesmo tempo que incentiva as audiências a desenvolver um ceticismo saudável sobre a segurança e a fiabilidade mesmo da mais complexa e 'perfeita' prótese das tecnologias da memória".

6.3. Vanilla Sky - 2001

"I'll tell you in another life, when we're both cats."

Ilustração 14: Tom Cruise em Vanilla Sky

Um filme que conta também com Tom Cruise, desta vez no papel de David Aaemes, é o *Vanilla Sky*, um *remake* bastante fiel do espanhol *Abre los Ojos*. Realizado por Cameron Crow, este filme vai de encontro às teorias de Freud sobre a interpretação dos sonhos e memórias reprimidas.

David é um jovem bem-sucedido que sofre um incidente de carro provocado pela amiga colorida Julie (Cameron Diaz) após ter conhecido Sofia (Penélope Cruz), possivelmente o amor da sua vida. Julie morre e David fica com a cara totalmente desfigurada, o que o leva a inscrever-se num programa de memórias artificiais, *Lucid*

Dream, um sistema tecnológico que permite que uma pessoa decida se quer morrer e ficar congelada até um dia optar por voltar à vida. Enquanto isso, vive uma espécie de vida no subconsciente comandada pelos desejos da mente. A mente cria memórias irreais e sonhos, ainda que a pessoa não saiba que está, de facto, num sonho lúcido.

É uma espécie de segunda vida totalmente virtual (não por se passar no ciberespaço mas por ser uma criação da mente com a ajuda da tecnologia). Como uma Bela Adormecida, David "vive" assim durante 150 anos, sem consciência disso e num tempo diferente, até que o sistema começa a falhar, pois o protagonista começa a ser assolado pelas suas memórias reais reprimidas. Estas começam a entrar em discórdia com as suas memórias felizes mas irreais. É aí que dá início à dúvida sobre o que é real e irreal, visto os acontecimentos serem contraditórios. Sofia subitamente é Julie e o seu melhor amigo (Jason Lee) torna-se no seu pior inimigo. O jovem entra em paranoia, tentando dar sentido ao que, por si só, não tem sentido porque não é real.

São as suas próprias memórias mantidas no subconsciente que inspiram o sonho lúcido de David. O psiquiatra (Kurt Russell) que o ajuda a lembrar-se dos acontecimentos é uma personagem de um filme cuja característica principal era o afeto paternal que David tanto queria em vida; quando é salvo por Sofia no meio da rua e depois caminham para casa dela é uma imagem baseada na capa de um álbum; e mesmo quando deseja acordar de novo para a vida tem que enfrentar o seu maior medo, as alturas.

A problemática deste filme é quando os sonhos fazem com que as memórias reprimidas se libertem. Foi nesse "sonho lúcido" que David foi feliz mas também foi nele que conseguiu ultrapassar os seus maiores medos, entre eles, a falta de amor.

Este filme pode, inclusive, ser inspirado na experiência proposta por Robert Nozick (1974), conhecida por *experience machine*, que coloca em debate se alguém gostaria de se submeter a uma experiência através de uma máquina que permitiria que realizasse um sonho. Ligadas a uma máquina, as pessoas poderiam fazer o que quisessem, tal como o *Lucid Dream* de David. A questão é, escolheria essa pessoa ficar ligada à máquina, podendo controlar os seus desejos e realizar os seus sonhos? Optaria por apagar as suas memórias em detrimento de uma vida virtual mas feliz? Tal como na situação de David, a experiência de Nozick pareceria mesmo real, pelo que a pessoa não teria noção de que tudo seria provocado pela ajuda de uma máquina.

David optou por viver essa fantasia quando simplesmente desistiu de tentar viver na sua nova condição. Mas, quando descobre, já no sonho lúcido, que tudo não passa de uma criação da sua mente, decide voltar à vida real. Foi esta a resposta da maioria das pessoas à experiência proposta de Nozick. As pessoas querem sentir que o que fazem é real e que as suas memórias são verdadeiras. Diz o autor que "aprendemos que alguma coisa nos importa, além da experiência, ao imaginarmos a máquina de experiência e, em seguida, percebendo que não iriamos utiliza-la". (NOZICK, 1974, p.44)

6.4. O Despertar da Mente (Eternal Sunshine of the Spotless Mind) - 2004

"Why remember a destructive love affair if you can erase it?"

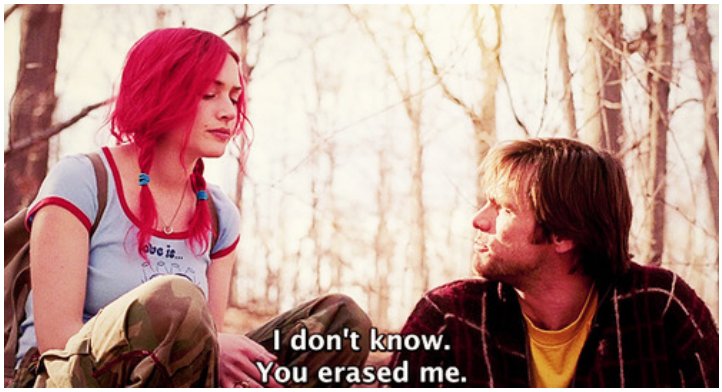

Ilustração 15: Kate Winslet e Jim Carrey em Eternal Sunshine of the Spotless Mind

Do realizador Michel Gondry e com Jim Carrey e Kate Winslet nos papéis principais como Joel e Clementine, respetivamente, este filme aborda a utilização da tecnologia para apagar as memórias autobiográficas indesejadas da mente humana.

Quando Clementine decide, num impulso, apagar as mentes de um relacionamento falhado com Joel, este, revoltado, decido fazer o mesmo.

Dirige-se, então, ao *Lacuna Inc.*, o laboratório onde é feita a apresentação do serviço. Joel terá que levar todas as suas memórias externas relacionadas com Clementine [as chamadas memórias mediadas (VAN DIJCK, 2007)] para serem destruídas e contar a história da relação ao médico responsável, Dr. Mierzwiak (Tom Wilkinson), ficando esta gravada em cassete e arquivada na pasta do "paciente". É, em

seguida, submetido a uma espécie de exame onde é feito o seu mapa do cérebro, para que o médico identifique onde estão as memórias que serão apagadas, como se fossem ficheiros de computador. Nessa mesma noite, Joel toma medicamentos que o fazem desmaiar e um técnico (Mark Ruffalo) e o seu assistente (Elijah Wood) vão a sua casa para darem início ao processo de remoção das memórias do seu cérebro. A sensação no dia seguinte, segundo Dr. Mierzwiak é semelhante a de uma enorme bebedeira.

A necessidade de levar todos os pertences que fazem recordar Clementine é simples: qualquer objeto iria baralhar uma mente onde essas memórias já não existem. Assim, como o início do filme começa pelo fim, pode ver-se Joel com o diário na mão com várias folhas arrancadas. Ele não se lembra porque o fez. O mesmo acontece quando vê o carro amassado de um acidente causado por Clementine. Mais uma vez, como não se lembra, deixa uma nota ao carro do vizinho, deduzindo ter sido ele o responsável.

Neste filme, as pessoas decidem apagar as memórias por estas lhe causarem um enorme sofrimento e angústia e acharem que viveriam melhor e mais felizes sem essas memórias.

Quando Joel chega ao laboratório pela primeira vez dá-se conta da quantidade de pessoas que estão na sala de espera, com os pertences das pessoas (ou animais, até) que pretendem apagar das suas mentes. O telefone do laboratório também não para de tocar, havendo pessoas a tentar marcar a terceira intervenção no espaço de um mês. As pessoas decidem, simplesmente, ficar vazias a sentirem dor ou sofrimento. Mas quem não se sentiria tentado a apagar as memórias de alguém indesejado na sua vida acabando, assim, com a dor?

Se o serviço fosse utilizado no caso de uma experiência traumática, como um assalto violento ou uma violação, talvez se justificasse o seu uso. Acontece que o filme não mostra o lado positivo do uso desta tecnologia.

Durante a intervenção, as primeiras memórias a serem apagadas são as mais recentes, as que o paciente sente prazer em ver desaparecer. Mas depois, vêm as positivas e Joel, ao ver as boas recordações e os bons momentos que passou com Clementine desiste de querer apaga-las. Desesperado, tenta arranjar formas de, no processo de remoção, não deixar que as memórias desapareçam. E, possivelmente,

isso acontece com todos os pacientes que se submetem a essa intervenção. Porém, é tarde demais e na manhã seguinte já não se irão lembrar de nada relativo ao que desejaram apagar e não há memória externa que os faça recordar.

Aqui, a experiência de Nozick conhece uma espécie de inverso. As pessoas submetem-se a uma máquina para apagarem as suas memórias e não para imaginarem coisas que não são reais. (GRAU, 2005)

Esta intervenção para remover as memórias não causa dano apenas a quem as apaga mas igualmente às pessoas envolvidas. As memórias coletivas simplesmente desaparecem. Das memórias externas mostradas no filme poucas são digitais e nenhuma (pelo menos que se saiba) estava exposta na Web, pelo que essas memórias são exclusivamente pessoais e fáceis de apagar. Mas se fossem digitais, seria assim tão fácil não haver uma verdadeira lacuna? Joel podia apagar Clementine do Facebook e vice-versa, por exemplo, mas visto os dados e conteúdos poderem estar já espalhados por outros espaços no ciberespaço, não seria isso um empecilho para o verdadeiro sucesso da operação?

Mary (Kirsten Dunst), a assistente de Dr. Mierzwiak, por quem é apaixonada, utiliza uma citação interessante de Patrick Henry que vai contra o processo de remoção das memórias: "Da minha parte, qualquer angústia de espírito que possa custar, estou disposto a saber toda a verdade, saber o pior e dar-me a ele".

Esta frase, quando dita por Mary, não faz muito sentido visto estarem a fazer precisamente o contrário mas vai de encontro ao fim da história. Mary, ela própria, foi submetida a uma intervenção de remoção das suas memórias relacionadas com o seu caso amoroso com Dr. Mierzwiak. Ao descobrir isso, pois o caso estava a repetir-se, Mary chega à conclusão que tudo aquilo é errado e que não é justo privar as pessoas das suas memórias, por muito más que sejam, ainda que tenham sido as próprias pessoas a procurar isso. Como tal, decide pegar em todos as pastas e enviar aos pacientes, com uma explicação do porquê ter feito isso.

Doreen Alexander Child, em relação a isto, compara Dr. Mierzwiak ao Dr. Frankstein, ao entender que o que ele faz não é de todo natural e, por isso, não é humano e que o sistema criado por ele acaba por ocupar a posição de Deus assim como o Dr. Frankstein fez ao criar o seu monstro. (CHILD, 2010)

Curiosamente, a ficção começou mesmo a ser trazida para a realidade ao surgirem medicamentos capazes de apagar as memórias negativas. A este respeito, o médico Daniel Sokol, professor de Ética Médica em St. George, Universidade de Londres diz que "remover as más memórias não é como remover uma verruga ou um sinal. Isso mudará a nossa identidade pessoal já que quem somos está ligado às nossas memórias".[17]

Existem muitos outros filmes que poderiam estar nesta lista: *Blade Runner* (1982), *Total Recall* (1995), *Matrix* (2001), *Paycheck* (2003), entre outros, mas os acima abordados demonstram já um pouco a forma como a ficção científica pega num assunto tão sensível como a memória e a explora de várias maneiras diferentes recorrendo ao uso da tecnologia.

Este tipo de filmes mantém a dualidade entre o modelo tradicional do corpo e o modelo tecnológico, e com a problemática da violação de uma estrutura sistemática de significantes e significados derivada da imposição de novas dimensões culturais, biológicas e tecnológicas. (DYENS, 2000)

[17] Notícia disponível *in* http://www.dailymail.co.uk/news/article-1145777/Pill-erase-bad-memories-Ethical-furore-drugs-threaten-human-identity.html

VII. PROJETO E ESTUDOS EMPÍRICOS

Para esta dissertação foram realizadas duas formas de investigação: uma através de um projeto – um documentário – e outra através da realização de dois estudos empíricos. As duas formas de investigação complementam-se na medida em que o resultado do documentário vai ao encontro dos resultados alcançados nos estudos realizados, ainda que seja uma abordagem bastante íntima de um grupo de pessoas que se reencontrou passado mais de uma década.

Concluiu-se, no entanto, que a partilha de conteúdos pessoais em redes sociais aproxima, de facto, as pessoas que não se vê há muito tempo, sendo que, por vezes, chega mesmo a alterar o percurso de vida *offline*.

Com os estudos pretende-se entender se as pessoas estão a expor demasiada informação sobre as suas vidas através da divulgação de memórias digitais e se esta partilha de informações influencia igualmente a autoapresentação de cada um.

7.1. Projeto – Documentário

7.1.1. Apresentação do Projeto

O documentário é um género de filme que "traz os espectadores para novos mundos e experiências através da apresentação de informações factuais sobre pessoas reais, lugares e eventos em geral – mas não sempre – retratados através do uso de imagens reais e artefactos". (BERNARD, 2011, p.1) Da mesma forma, os documentários são encarados como um tipo de cinema de "engajamento social" e de "visão distinta". (NICHOLS, 2011, p.2)

Graças à proliferação do género em *sites* e redes sociais como o Youtube e o Facebook têm surgido novos temas, novas ideias e mesmo novos realizadores de documentário amador que utilizam material de captura de imagem de valor mais acessível que as máquinas profissionais mas que têm trazido uma nova dimensão a este género, um futuro "esplêndido e vibrante". (ibid.)

O documentário realizado no âmbito desta dissertação surgiu um pouco do acaso. Quando um grupo antigo de colegas decidiu reunir-se passado mais de 10 anos, surgiu a possibilidade de documentar este encontro e testar a capacidade que as redes sociais têm para reunir pessoas que não se veem há muito tempo. O documentário serve aqui para relatar os factos e opiniões de alguns dos colegas participantes e não-participantes.

Como o Facebook permite encontrar pessoas que não se vê há muito tempo e permite igualmente a criação de grupos e eventos, foi o que bastou para, daí, surgir um grupo que tratou de reunir colegas da primária que não se viam há mais de uma década.

"Digital Shoebox: Reencontro com o Passado" é um documentário com cerca de 15 minutos que mostra como um grupo criado numa rede social tem o poder de reunir pessoalmente cerca de 20 pessoas, atualmente com 22/23 anos, que, muitas delas, não se viam desde o 4º ano do primeiro ciclo.

O grupo do Facebook, denominado de "Malta do CBE, colheita de 1988" foi criado no fim de janeiro de 2011, no seguimento da partilha de uma fotografia de turma por um membro do grupo. O reencontro físico ocorreu cerca de um mês depois, contando com a presença de metade dos membros. Entretanto, foram adicionadas quase 50 pessoas ao grupo que, por sua vez, partilharam fotografias pessoais da época em que frequentaram o colégio.

Este projeto vai ao encontro desta dissertação na medida em que é um claro exemplo de que a partilha de memórias digitais, neste caso numa rede social, pode influenciar a ocorrência dos acontecimentos na vida real e o próprio processo de recordação. Com a partilha das fotografias pessoais houve, consequentemente, a partilha de memórias coletivas que, conforme os entrevistados assumiram, alteraram as suas próprias lembranças da época, complementando-as.

7.1.2. Processo de construção do Documentário

No processo do documentário foram realizadas seis entrevistas: uma conjunta às duas fundadoras do grupo, duas a pessoas que foram ao jantar do reencontro e três a pessoas que, por motivos pessoais, não quiseram ir.

As três primeiras entrevistas foram realizadas no colégio “Centro de Bem Estar”(CBE), no Porto, onde os entrevistados frequentaram a infantil e o primeiro ciclo. Por motivos de agenda, as restantes entrevistas foram realizadas em locais diferentes: uma perto da casa da entrevistada e duas em casa de um dos entrevistados.

O jantar do reencontro entre as pessoas do grupo foi também filmado num contexto mais amador para se igualar ao tipo de vídeos relativos à infância dos entrevistados.

7.1.3. Material utilizado

A máquina utilizada para capturar as imagens das entrevistas foi uma Canon 600D com uma objetiva EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS II. O som foi captado através do microfone externo RODE Stereo Videomic.

Na recolha das imagens no jantar do reencontro foi utilizada uma Sony HDR-HC5 e para a captura de imagens do ecrã foi usado o programa Camtasia Studio.

O programa Sony Vegas Profissional 9.0 foi o escolhido para a edição do documentário, tendo sido também utilizado o programa Adobe Audition CS5.5 para correções no áudio.

7.1.4. Resultados do Documentário

As entrevistas provaram que, de alguma forma, a partilha de fotografias no grupo e o posterior reencontro no mundo real influenciou quase todos os entrevistados, ainda que momentaneamente. Novas amizades surgiram, outras foram retomadas e verdadeiras memórias coletivas foram criadas. Esta dissertação, inclusive, foi influenciada pela criação do grupo na medida em que, de forma não propositada, deu origem à ideia do documentário e posterior concretização.

A extensão do mundo virtual à vida real foi, mais uma vez, bastante notória.

7.2. Estudos Empíricos

Para esta dissertação foram realizados dois estudos empíricos cujo objetivo foi tentar compreender de que forma a partilha de memórias digitais nas redes sociais estão a alterar o quotidiano das pessoas e de que forma o processo de recordação é alterado com esta prática.

O primeiro estudo foi realizado com base nos resultados obtidos por um inquérito *online* realizado para este efeito. O segundo estudo foi feito utilizando o método de análise de conteúdos, recorrendo à observação de imagens de perfil no Facebook para testar os resultados obtidos nos inquéritos relativamente à questão de autoapresentação.

7.2.1. Questões de Investigação

- Estarão as pessoas a divulgar demasiadas memórias digitais e informações pessoais nas redes sociais e/ou blogues?
- Estará a partilha de memórias digitais a influenciar a autoapresentação dos utilizadores das redes sociais e/ou blogues?

7.2.2. Estudo 1: Procedimentos metodológicos

7.2.1.1 Instrumento

Foi preparado um inquérito de respostas quantitativas na plataforma *Google Docs*. A escolha deste instrumento deve-se à maior facilidade de divulgação e de obtenção de respostas e ao mesmo tempo permitir também o anonimato total. Ainda assim, a própria forma de divulgação do inquérito foi um entrave à investigação.

7.2.1.2 . Administração

A divulgação do inquérito foi feita exclusivamente via *Facebook* através da ferramenta de partilha no mural. A justificação para ser este o único meio de divulgação prende-se ao facto de ser este o meio em estudo, pelo que seria

interessante testar, ainda que parcialmente, o poder desta rede social, não tendo recorrido a nenhum *hub*.[18]

Foi uma opção arriscada, pois havia a possibilidade de não obter as respostas necessárias para esta investigação ser considerada um estudo. Se tivesse sido igualmente divulgado através de fóruns e/ou por e-mail, certamente o número de respostas teria sido maior, pois o *feed* de notícias do Facebook está sempre a ser atualizado e, quantos mais amigos e interesses um utilizador tiver, mais depressa desaparece o *post* com a partilha do *link* para ser realizado o inquérito. Porém, como os amigos podem igualmente partilhar o *post* com os seus amigos, foi possível obter o número suficiente para esta investigação.

Tratando-se de um estudo com perguntas sobre a partilha de memórias no Facebook, pertencer a esta rede social era, pois, um requisito indispensável para responder ao inquérito.

7.2.1.3 Amostra

Responderam ao inquérito 122 pessoas com idades compreendidas entre os 12 e os 59 anos e das quais 75 são do sexo feminino (61%). A faixa etária dominante é a dos 20 aos 29 anos (70%).

7.3. Resultados do Estudo 1

7.3.1. Partilha de conteúdos pessoais e impessoais

Foram realizadas algumas perguntas sobre partilha de conteúdos no Facebook, nomeadamente conteúdos pessoais e impessoais. Por conteúdos pessoais entende-se fotografias, vídeos, textos em que o próprio utilizador está envolvido. Já conteúdos impessoais são todos aqueles que não pertencem ao utilizador mas que este partilhou no seu mural por associa-los a alguma lembrança. São exemplos deste tipo vídeos do Youtube ou citações de autores.

[18] Ver capítulo III, tópico 3.2.5. sobre redes sociais.

Com a primeira pergunta do inquérito pretendeu-se quantificar, desde logo, a percentagem de partilha de conteúdos quer pessoais quer impessoais, sendo que, como se pode comprovar pela tabela 1, a grande maioria dos inquiridos partilha tanto conteúdos pessoais (89%) como impessoais (84%).

Tipos de partilha	**F**	**%**
Partilha de conteúdos pessoais	108	89%
Partilha de conteúdos impessoais	102	84%

Tabela 1: Partilha de conteúdos pessoais e impessoais

Relativamente aos conteúdos pessoais, o principal motivo que leva os utilizadores a divulgarem fotografias/vídeos/textos é recordar acontecimentos com as pessoas envolvidas através da opção de comentar, seguido da opção "dar a conhecer um pouco mais sobre mim à rede de amigos" (tabela 2). Este resultado demonstra que ao divulgar, por exemplo, uma fotografia pessoal, o utilizador tem como principal objetivo partilhar a sua memória e torna-la coletiva, pois pretende que apenas as pessoas presentes na foto ou no acontecimento a comentem. Aqui, parece não existir uma preocupação maior com o gerenciamento de impressão.

Conteúdos pessoais	**F**	**%**
Recordar momentos com os amigos/família	52	48%
Dar a conhecer um pouco mais sobre mim à rede de amigos	29	27%
Obter feedback da rede de amigos sobre os conteúdos partilhados	20	19%
Divulgar os conteúdos com vista a obter notoriedade a nível profissional	6	6%
Outro	1	1%
Conteúdos impessoais	**N**	**%**
Obter feedback da rede de amigos sobre os conteúdos partilhados	29	28%
Divulgar os conteúdos com vista a obter notoriedade a nível profissional	4	4%
Dar a conhecer à minha rede de amigos um pouco sobre os meus gostos	63	62%
Outro	6	6%

Tabela 2: Razões da partilha de conteúdos pessoais e impessoais

O mesmo não se pode dizer relativamente aos conteúdos impessoais, pois mais de metade dos inquiridos (62%) divulga, por exemplo, vídeos do Youtube com o intuito de dar a conhecer mais sobre si e não tanto pela obtenção de feedback sobre os conteúdos partilhados (28%). Este resultado pode incluir-se na característica "atitudes escritas" da teoria de Leary (1996).

Motivos	F	%
Não gosto de partilhar informações pessoais na Internet	9	64%
Receio do tratamento que a informação partilhada possa ter por terceiros	4	29%
Desinteresse pelo meio virtual	1	7%
Outro	0	0%

Tabela 3: Razões que levam os utilizadores a não partilharem conteúdos pessoais

Apenas 14 dos inquiridos revelou não partilhar conteúdos pessoais, essencialmente por não gostarem de partilhar informações pessoais sobre si na Internet (tabela 3). É, porém, um número bastante reduzido face à amostra total.

7.3.2. Relação com o passado

Perguntas	Sim	Não
Já partilhou ou foi identificado/a em alguma fotografia ou vídeo com mais de 5 anos?	70%	30%
Já foi convidado/a para algum evento ou faz parte de algum grupo no Facebook cujos membros não vê/via há mais de 5 anos?	69%	31%
Já reencontrou algum velho amigo através do identificador de fotografias do Facebook?	70%	30%
Já retomou alguma amizade antiga graças à partilha de fotografias/vídeos no Facebook, tendo voltado a conviver com esse amigo/a?	46%	54%

Tabela 4: Resultados das perguntas relativas a fotografias antigas e grupos com pessoas do passado

As respostas a estas perguntas obtiveram resultados bastante equilibrados entre si. Em geral, a maior parte dos inquiridos (70%) responderam ter partilhado ou terem sido identificados numa fotografia ou vídeo com mais de 5 anos (tabela 4). Com 69% de resultados positivos está o convívio real ou virtual realizado através de algum evento ou grupo do Facebook cujos membros não se veem ao mesmo período de tempo. Da mesma forma, 70% reencontraram antigos amigos graças ao identificador de fotografias do Facebook. Porém, apesar de 46% dos inquiridos terem retomado algumas antigas amizades, a maior parte (54%) revela não o ter feito.

Pode-se deduzir que, muitas vezes, é através da partilha de uma foto antiga que surgem os grupos e, posteriormente, os encontros entre antigos colegas/amigos. Essa observação pode, inclusive, ser visualizada no projeto relacionado a esta dissertação.

7.3.3. Autoapresentação e memórias digitais

A autoapresentação é muito importante para a generalidade dos inquiridos. 88% tem como imagem de perfil uma fotografia em que aparece sozinho ou acompanhado o que revela preocupação em mostrar a aparência física à sua rede de amigos, fator muito importante da autoapresentação. Apenas 11 pessoas têm uma fotografia impessoal ou uma imagem e 3 não têm imagem de perfil (tabela 5). 87% dos inquiridos respondeu igualmente que a sua imagem de perfil revela algo sobre a sua identidade contra 13% que afirma não ter qualquer relação.

Imagem do perfil	**F**	**%**
Fotografia pessoal sozinho/a ou com amigos/família	107	88%
Fotografia impessoal (um ídolo, uma paisagem, etc.)	4	3%
Uma imagem (um desenho, uma personagem animada, etc.)	8	7%
Sem imagem de perfil	3	2%
Outro	0	0%

Tabela 5: Imagens de perfil atuais dos inquiridos no Facebook

Imagem do perfil nos últimos 3 meses	**F**	**%**
Uma fotografia com mais de 5 anos	18	15%
Uma imagem que remete para alguma recordação	23	19%
Nunca teve uma imagem referente ao passado neste período	81	66%

Tabela 6: Imagens de perfil remetentes a memórias nos últimos 3 meses no Facebook

Relativamente aos últimos 3 meses, a maior parte dos inquiridos (66%) não teve qualquer imagem referente ao seu passado porém, 19% teve uma imagem cujo conteúdo remete para alguma recordação e 15% teve mesmo alguma foto com mais de 5 anos (tabela 6).

Os blogues são, a par com as redes sociais, uma importante ferramenta de partilha de conteúdos e memórias e constituem um claro meio de autoexpressão. Aliás, como afirma Jill Walker Rettberg (2008, p.4), "seguir um blogue é como conhecer alguém ou como ver uma série de televisão".

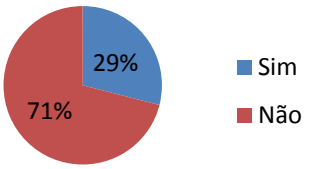

Gráfico 1: Percentagem de inquiridos com blogue

Tipo de blogue	**F**	**%**
Pessoal	7	20%
Profissional	12	34%
Pessoal/Profissional	12	34%
Outro	4	11%

Tabela 7: Tipo de blogue

Assim, foi questionado aos inqueridos se possuem um blogue, sendo que 29% responderam que sim (gráfico 1). Dentro deste grupo, 20% utiliza-o apenas para divulgar as suas histórias e quotidiano, 34% para fins profissionais como divulgação de trabalhos académicos e também 34% utiliza-o tanto para fim pessoal como profissional.

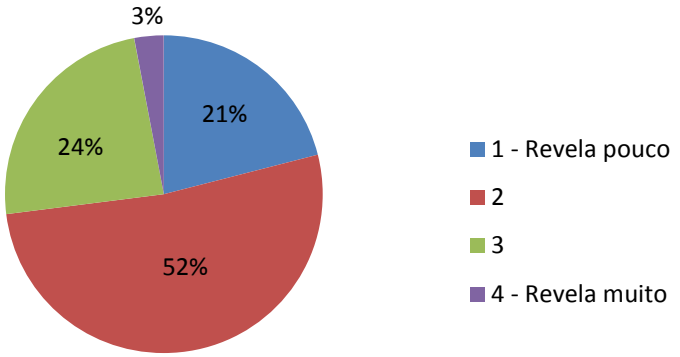

Gráfico 2: Taxa de revelação da Identidade dos inquiridos na Internet (redes sociais e/ou blogues)

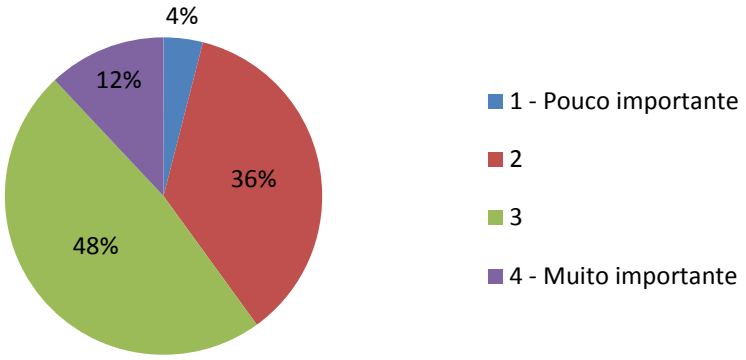

Gráfico 3: Taxa de importância das memórias digitais para os inqueridos

Por fim, como se pode ver no gráfico 2, numa escala de 1 a 4, apenas 3% dos inquiridos afirma revelar muito sobre si na Internet, nomeadamente nas redes sociais e/ou blogues. Mais de metade (52%) escolheu o nº2, afirmando revelar relativamente pouco sobre si. Já a importância que a maioria dos inquiridos dá à partilha de memórias digitais situa-se no nº3 da mesma escala, com 48%, o que revela que as memórias digitais são importantes mas não muito, seguido do nº2, com 36%. Apenas para 12% as memórias digitais são muito importantes.

7.4. Estudo 2: Análise de Conteúdo

Para complementar a informação obtida pelas respostas ao inquérito relativamente à autoapresentação dos perfis no Facebook foi ainda realizado um estudo de análise de conteúdo a 552 imagens de perfis.

A análise consistiu na contabilização de perfis divididos em "perfis com imagens pessoais", "perfis com imagens impessoais" e "sem imagem de perfil". Esta contabilização serviu para dar uma maior consistência aos resultados obtidos pelo inquérito.

Por "perfis com imagens pessoais" entende-se perfis cuja imagem do utilizador esteja diretamente relacionada a si, como uma fotografia pessoal (sozinho ou acompanhado). Já "perfis com imagens impessoais" diz respeito a fotografias de ídolos ou paisagens, desenhos animados e outras imagens que não pertencem ao utilizador mas que podem ou não estar relacionados com a sua identidade. Os perfis "sem imagem" são aqueles cuja apresentação se limita à imagem base do Facebook, isto é, não mostram qualquer imagem pessoal ou impessoal.

7.4.1. Resultados do Estudo 2

Os resultados foram bastante parecidos com os obtidos por inquérito, como se pode verificar na tabela 7. Segundo os resultados, 91% dos perfis observados tinham à data uma fotografia pessoal, sendo que 78% dos utilizadores possuíam uma fotografia em que apareciam sozinhos e 22% apareciam acompanhados. Só 8% das imagens de perfil eram impessoais e 1% não tinha sequer imagem.

Tipo de perfil	**F**	**%**
Perfis com imagens pessoais	**503**	**91%**
Fotografia sozinho/a	393	78%
Fotografia acompanhado/a	110	22%
Perfis com imagens impessoais	**43**	**8%**
Fotografias (um ídolo, uma paisagem, etc.)	27	63%
Imagens (um desenho, uma personagem animada, etc.)	16	37%
Sem imagem de perfil	6	1%

Tabela 8: Segundo estudo: observação de perfis do Facebook

Estes resultados vieram fortalecer os adquiridos no estudo 1, com percentagens bastante semelhantes. Será, pois, feita uma análise aos resultados obtidos nos dois estudos, de forma a perceber-se quais as respostas às questões metodológicas propostas.

7.5. Análise e discussão dos resultados dos estudos

Os resultados obtidos através dos inquéritos e do estudo de observação de imagens de perfil não foram, de todo, uma surpresa e estão de acordo com o que tem vindo a ser escrito nos capítulos anteriores.

De uma maneira geral, as pessoas partilham bastantes conteúdos e informações pessoais, ainda que pensem que não divulgam muito sobre si. De facto, com as políticas de privacidade existentes no Facebook, as informações divulgadas são apenas visíveis à rede de amigos mas, ainda assim, não é impossível que essa informação se torne acessível ao público geral.

Ainda assim é importante mencionar a necessidade que as pessoas têm em relembrar acontecimentos quer sejam do passado ou mais recentes. Como já foi referido no capítulo IV, as memórias digitais são partilhadas chegando ao ponto de, no fim, já nem se saber o que realmente importa e o que não passa de "lixo", pois o que hoje parece importante, como um jantar entre amigos que se vêm regularmente, daqui a um ano certamente já não será. (POULOS, 2008) Porém, e como refere Van Dijck (2007), as memórias mediadas são conteúdos gerados por via tecnológica ou não mas que funcionam como "gatilhos" para relembrar no futuro e, ao mesmo tempo, "são instrumentos e objetos de inscrição e de comunicação: dispositivos através dos quais os seres humanos procuram estabelecer a sua própria identidade em face do seu entorno maior e imediato" (VAN DIJCK, 2007, p. 39). As fotografias/vídeos partilhados são, de facto, tipos de tecnologia que servem de ferramentas sociais e culturais e a forma como são encarados foi-se alterando ao longo do tempo. E o motivo para as pessoas partilharem varia igualmente consoante as idades. Segundo Risto Sarvas e David M. Frohlich (2011) as faixas etárias mais velhas entendem estes meios de partilha como uma fonte de memória enquanto as mais jovens veem uma oportunidade para estreitar relações.

O resultado “recordar momentos com os amigos/família” no que diz respeito à principal razão que leva 48% das pessoas inquiridas a partilhar conteúdos pessoais não é, pois, surpreendente, visto que a faixa etária dominante da amostra situa-se na casa dos 20-29 anos ainda que a comunicação seja, em princípio, feita apenas entre as pessoas identificadas ou presentes na altura em que a foto foi tirada. Scott Counts e Eric Fellheimer (2004) afirmam que a partilha de fotografias serve exatamente para melhorar a relação com os amigos e família assim como estabelecer um ambiente social comum entre os grupos. Da mesma forma, um estudo levado a cabo por Michael Stefanone e Deker Lackaff (2009) sobre comportamentos *online* relacionados ao *blogging* e à partilha de fotografias e vídeos concluiu que as pessoas que têm mais amigos e familiares nas redes sociais partilham também mais fotografias, sendo que estas contribuem para a manutenção dos relacionamentos. Aliás, os altos resultados de partilha de fotografias obtidos tanto no estudo desta dissertação como no de Stefanone e Lackaff mostram a importância que os inquiridos dão a este comportamento. O facto de, muitas vezes, ser complicado manter o vínculo com os melhores amigos e familiares (devido à sua riqueza e intensidade), as redes sociais ao permitirem a partilha de fotografias e consequentes comentários ajudam a manter estas relações e o contacto mais frequente entre as pessoas. (STEFANONE et al., 2011) Porém, tal pode significar não só a existência de relações mas também o desejo de relacionamentos ou até mesmo o desejo de atenção. (ibid.)

É preciso ter em mente que a tecnologia também fomenta essa “necessidade” de partilha. O baixo custo da generalidade das máquinas fotográficas digitais compactas e a possibilidade de tirar milhares de fotografias (ou até mesmo filmar) sem ser necessário pagar mais por isso é um aliciante a esta prática e os telemóveis, por exemplo, além de permitirem tirar fotografias, facilitam a partilha dessas fotografias/vídeos diretamente para o Facebook tornando tudo muito mais fácil e rápido.

As memórias digitais que dizem respeito ao passado, inclusive, têm vindo a ocupar um espaço cada vez maior nas redes sociais e nos blogues. É já bastante comum serem partilhadas fotografias de turmas da escola primária, por exemplo, em que quem partilha identifica as pessoas que tem na sua rede de amigos e essas pessoas identificam outras que faltam e, num ápice, a turma está quase completa. Daí

surgem recordações, memórias coletivas, outras fotografias e, muitas vezes, encontros onde se vai reencontrar pessoas que fizeram parte do passado, como aconteceu no projecto feito para esta dissertação.

Apesar de a importância da partilha de memórias digitais estar entre o "pouco importante" e o "relativamente importante", como se pode verificar no ponto 4.2., dos 122 inquiridos, 85 já partilhou ou foi identificado numa fotografia com mais de 5 anos. Enquanto numa faixa etária mais elevada isso pode não ser muito substancial, nas camadas mais jovens isso significa que existe uma preocupação em manter recordações do passado e em não perder o contacto com os antigos amigos/colegas. Não há muito tempo isso seria difícil mas as redes sociais vieram facilitar bastante a manutenção dos contactos. Há cerca de 10/15 anos atrás, tudo o que restava seriam os números de telefone de casa dos colegas que foram entretanto alterados e a possibilidade de já nem viverem na mesma casa não é remota. Assim, e como já foi referido anteriormente, a partilha de fotografias nas redes sociais não só digitais mas também analógicas (cujo processo requer digitalização para a foto ser, depois, partilhada) reforçam as relações atuais (STEFANONE & LACKAFF, 2009) e até ajudam a retomar relações antigas.

Ao mesmo tempo, o fator de gerenciamento de impressão está presente neste estudo. Enquanto a partilha de conteúdos pessoais obteve 27% de importância na opção "dar a conhecer um pouco mais sobre mim à minha rede de amigos", a partilha de conteúdos impessoais teve um resultado de 62%. Ainda que, nas redes sociais, a partilha de conteúdos seja feita para uma rede de amigos cuja relação já deverá existir *a priori* na vida real (BOYD, 2006), a autoapresentação e descrição continua a ocupar um lugar de destaque, como se pode verificar com estes resultados.

As imagens de perfil do Facebook podem ser entendidas como uma construção de identidade, sendo que as pessoas podem mostrar características pessoais através das imagens. (STRANO, 2008) Mas a imagem de perfil é aquela que vai aparecer na página com todas as informações sobre o indivíduo. Assim, é a fotografia que causará a primeira impressão sobre a pessoa para quem visita esse perfil pela primeira vez. Mesmo para quem já faz parte da rede de amigos, a fotografia de perfil deverá, à partida, estar relacionada com a identidade do indivíduo quer seja através de uma fotografia pessoal ou alguma imagem que transmita algo para o utilizador. Foi mesmo

esse o resultado obtido neste inquérito em que 87% referiram que se identificavam com a sua imagem de perfil no Facebook. Porém, as pessoas mudam a imagem de perfil diversas vezes num curto espaço de tempo mas, segundos os resultados do estudo, as fotografias são, na sua maioria (66%), atuais. Nos três meses anteriores à data do inquérito, apenas 15% dos inquiridos tiveram uma fotografia de perfil com mais de cinco anos de existência e 19% alguma fotografia que, não sendo antiga, remetia para alguma recordação do passado. Michele M. Strano (2008), que realizou um estudo sobre perfis do Facebook cujas perguntas ao inquérito eram de resposta aberta, deduziu com base em algumas respostas dos seus inquiridos que algumas imagens de perfil não eram utilizadas apenas como construção de identidade mas para estimular a própria memória do utilizador.

Ainda assim, e apesar de grande parte dos inquiridos partilhar fotografias antigas, não as utilizam como imagem de perfil, dando preferência a fotografias recentes. Há quem ainda opte por não ter fotografia de perfil (2%) quer seja por não gostar de partilhar informações pessoais, ter receio do tratamento dessas informações ou apenas por opção mas a grande maioria dos inquiridos (88%) apresenta-se numa fotografia de perfil sozinho ou acompanhado por amigos/familiares. No segundo estudo realizado para esta dissertação, 91% dos perfis observados também continham fotografias em que o utilizador aparecia sozinho ou acompanhado ainda que a predominância sejam fotografias em que o utilizador aparece sozinho (78%).

A utilização de blogues, considerados também uma importante ferramenta de partilha de memórias por estarem a substituir os diários escritos, não obteve um resultado favorável, sendo que só 29% dos inquiridos tem um e apenas 20% desse resultado o mantém exclusivamente como diário. 34% utiliza-o como diário mas também para mostrar os seus trabalhos com fins profissionais.

De uma maneira geral, os inquiridos deste estudo dão uma importância relativa às memórias digitais (3-48%/2-36%) pelo que a teoria já mencionada aqui sobre a partilha destas ser feita com a finalidade de comunicar e manter as relações pessoais ser, possivelmente, a mais adequada. Porém, é curioso que a maior parte das pessoas que respondeu dar muita importância (12%) pertence à faixa etária dos 20 aos 29 anos, contrariando a ideia de que são os mais velhos que mais se preocupam com a manutenção das memórias.

Após a análise dos resultados a este estudo, pode-se concluir que as pessoas estão, de facto, a divulgar bastantes conteúdos pessoais essencialmente nas redes sociais, sobretudo fotografias pessoais mas com a finalidade de partilha-los apenas com os amigos e familiares mais próximos apesar de, no fundo, estarem a partilhar com toda a rede de amigos. Porém, com as novas medidas de privacidade adotadas pelo Facebook, as pessoas vão poder, de facto, partilhar os conteúdos apenas para as pessoas que desejam impossibilitando o acesso aos conteúdos ao resto da lista.[19] A esfera semipública está a tornar-se assim, cada vez mais privada.

7.6. Investigação futura

O Facebook é, de facto, uma excelente ferramenta de partilha de memórias digitais e seria interessante realizar um estudo mais aprofundado a esta temática, possivelmente com entrevistas e/ou inquéritos presenciais e com uma amostra maior, de modo a tornar o estudo mais consistente e com uma menor margem de erro, pois quanto maior for o número de respostas a um inquérito, maior será a aceitação das conclusões do estudo. A quantificação do número e da frequência de que cada pessoa partilha memórias digitais pessoais nas redes sociais seria também uma mais-valia para esta investigação, pois permitiria entender-se de forma mais aprofundada a alteração que a partilha de conteúdos pessoais pode trazer para o quotidiano das pessoas.

Relacionar as políticas de privacidade do Facebook com a partilha das memórias digitais seria, por exemplo, um bom tema de investigação futuro, com vista a entender qual a posição das pessoas relativamente a este assunto, principalmente agora que foram anunciadas pela equipa do Facebook novas funcionalidades quer de privacidade quer de divulgação de conteúdos relativos ao passado, nomeadamente a *timeline*, uma ferramenta que irá alterar completamente a forma como é apresentado o perfil e a história de vida dos utilizadores [20] e, consequentemente, também a sua autoapresentação.

---

[19] Informação sobre as novas medidas de privacidade do Facebook *in* https://blog.facebook.com/blog.php?post=1015027893260213

[20] Apresentação da funcionalidade *timeline in* https://www.facebook.com/about/timeline

VIII. CONCLUSÃO

"Desde 1900, depois da teoria da relatividade de Einstein, a Internet foi a maior invenção em termos de globalização". Quem disse isto foi um dos entrevistados do documentário, dando assim a entender qual a importância que atribui à partilha de memórias digitais. Esta resposta pode, porém, ser representativa: afinal, 89% das pessoas que responderam ao inquérito realizado para esta dissertação partilham conteúdos pessoais, contribuindo assim para a criação de uma grande base de dados de memórias digitais disponíveis na Internet, sobretudo nas redes sociais.

Se anteriormente havia uma maior falta de confiança na Internet, hoje em dia são já poucas as pessoas que evitam divulgar informações pessoais sobre si. Aliás, conforme as respostas, só quatro pessoas demonstraram ter receio do tratamento que a informação partilhada possa ter por terceiros. E a alteração é visível, principalmente, nas camadas mais jovens, pois se atualmente, enquanto os grupos de pessoas mais velhas utiliza estes meios como uma fonte de memória, as faixas etárias mais jovens, criadas no frenesim da Era Digital, veem estas tecnologias como um fim para estreitar as suas ligações sociais e como uma base de comunicação e não tanto como um meio para recordar velhos tempos (SARVAS & FROHLICH, 2011).

Tudo indica que as pessoas estão já a caminho da nova Era que Bell (2009) acredita vir a concretizar-se por volta de 2020, pois a manutenção e partilha de conteúdos pessoais (e mesmo impessoais) é já uma constante e as próprias ferramentas na Internet, como as redes sociais, incentivam a que tal aconteça. O Facebook, por exemplo, tem apresentado alterações que, se aos olhos de muitos, são alterações que começam a invadir cada vez mais a privacidade dos utilizadores. A verdade é que, ao mesmo tempo, estão a permitir a criação de autênticas biografias virtuais, o que vai de encontro, de certa forma, ao que Bell sugeriu fazer parte da nova revolução da memória.

Todavia, se por um lado existem autores que defendem a manutenção de todas as memórias em suportes digitais, outros, como Mayer-Schönberger (2007) chegam a sugerir a abstinência digital, numa tentativa de mostrar que demasiados conteúdos e

informações partilhadas podem um dia virar-se contra o seu detentor e, contrariamente ao esperado, fazer esquecer o que realmente importa.

No fundo, a partilha de memórias digitais é uma faca de dois gumes: se por um lado, num contexto de redes sociais, juntam pessoas por permitirem a recordação de velhos tempos e, consequentemente a criação de memórias coletivas, por outro lado, a mesma partilha de informação pode um dia tornar-se prejudicial e provocar sérios danos na vida real de uma pessoa.

A procura pela imortalidade das memórias, porém, existe desde sempre. O Homem sempre teve a preocupação de exteriorizar as suas lembranças de modo a um dia mais tarde lembrar e ser lembrado.

A Era *Total Recall*, se realmente acontecer, será o expoente máximo da eternização da memória ao permitir não esquecer, de vez. Mas se o ser humano necessita esquecer para evoluir, de que forma esta revolução não será negativa? Em 2020, talvez, se tenha a resposta. Entretanto, visita-se museus reais em formato virtual, faz-se visitas guiadas ao passado através de imagens, partilha-se mais e mais conteúdos pessoais em redes sociais e blogues e espera-se (e, por vezes, desespera-se) a chegada de um futuro onde a tecnologia vai dominar não só a manutenção das memórias mas toda a extensão do “eu”.

BIBLIOGRAFIA

BADDELEY, A. (1997). *Human Memory: Theory and Practice.* Hove, East Sussex: Psychology Press Ldt, Publishers.

BARNET, B. (1999). *The Magical Place of Literary Memory™: Xanadu*. Obtido em junho de 2011, de http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/firstrelease/fr_18/BBfr18a.html

BARTLETT, F. (1932). *Remembering: A Study in Experimental and Social Psychology.* Cambridge: Cambridge University Press.

BEAR, M. F., CONNORS, B. W., & PARADISO, M. A. (2007). *Neuroscience: Exploring the Brain.* EUA: Lippincott Williams & Wilkins.

BELL, G., & GEMMELL, D. J. (2009). *Total Recall.* New York: Penguin Books.

BERGSON, H. (1896). *Matter and Memory.* Londres: George Allen & Unwin Ltd.

BERNARD, S. C. (2011). *Documentary Storytelling: Creative nonfiction on screen - 3rd Edition*. Massachusetts: Focal Press

BOYD, d. (2006). *Friends, Friendsters, and MySpace Top 8: Writing Community Into Being on Social Network Sites.* Obtido em fevereiro de 2011, de http://www.danah.org/papers/FriendsFriendsterTop8.pdf

BOYD, d. (2008). *Taken Out of Context.* Obtido em fevereiro de 2011, de http://www.danah.org/papers/TakenOutOfContext.pdf

BOYD, d., & ELLISON, N. (2007). *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*. Obtido em 3 de agosto de 2011, de http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html

BROGGER, A., & KHOLEIF, O. (2010). *Vision, Memory and Media.* Liverpool: FACT.

BRÜGGER, N. (2010). *Web History.* Nova Iorque: Peter Lang Publishing.

BUSH, V. (1945). *As We May Think.* Obtido em março de 2011, de http://web.mit.edu/STS.035/www/PDFs/think.pdf

CAMPBELL, S. W., & PARK, Y. J. (2008). Social Implications of Mobile Telephony: The Rise of Personal Communication Society.

CASALEGNO, F. (2004). *Thought on the Convergence of Digital Media, Memory, and Social and Urban Spaces.* Obtido em 3 de 12 de 2010, de http://sac.sagepub.com/content/7/3/313

CHILD, D. A. (2010). *Charlie Kaufman: confessions of an original mind.* Santa Barbara: Greenwood Publishing Group .

CLARKE, M. A. (2009). The Online Brazilian Museu da Pessoa. In J. GARDE-HANSEN, A. HOSKINGS, & A. READING, *Save As...Digital Memories* (p. 209). United Kingdom: Palgrave Macmilan.

COHEN, G., & CONWAY, M. (2008). *Memory in the Real World.* New York: Psychology Press.

COUNTS, S., & FELLHEIMER, E. (abril de 2004). *Supporting Social Presence through Lightweight Photo Sharing On and Off the Desktop.* Obtido em agosto de 2011, de Microsoft Research: http://research.microsoft.com/pubs/69311/photo_sharing_chi04.pdf

DELEUZE, G. (1989). *Cinema 2: The Time-Image.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

DYENS, O. (2000). *Cyberpunk, Technoculture, and the Post-Biological Self.* West Lafawette: Purdue University Press .

EICHENBAUM, H., & COHEN, N. J. (2001). *From Conditioning to Conscious Recollection: Memory Systems of the Brain.* London: Oxford University Press.

GARDE-HANSEN, J. (2009). My Memories?: Personal Digital Archive Fever and Facebook. In J. GARDE-HANSEN, A. HOSKINS, & A. READING, *Save As...Digital Memories.* Palgrave Macmillan.

GARDE-HANSEN, J., HOSKINS, A., & READING, A. (2009). *Save as...Digital Memories.* Londres: Palgrave Macmillan.

GATES, B., MYHRVOLD, N., & RINEARSON, P. (1995). *The Road Ahead.* EUA: Penguin Books.

GEMMELL, D. J., BELL, G., LUEDER, R., DRUCKER, S., & WONG, C. (s.d.). MyLifeBits: Fulfilling the Memex Vision.

GIBBS, J. L., ELLISON, N. B., & HEINO, R. D. (2006). *Self-Presentation in Online Personals: The Role of Anticipated Future Interaction, Self-Disclosure, and Perceived Success in Internet Dating.* Obtido em dezembro de 2010, de Sage Publications: https://www.msu.edu/~nellison/Gibbs_Ellison_Heino_2006.pdf

HEERY, R., & ANDERSON, S. (2005). Digital Repositories Review.

HOLTZMAN, D. H. (2006). *Privacy Lost: How technology is endangering your privacy.* San Francisco: Jossey-Bass.

HUYSSEN, A. (2003). *Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory.* Stanford: Stanford University Press.

JAKUBOWICZ, A. (2009). Remembering and Recovering Shangai: Seven Jewish Families [Re]-connect in Cyberspace. In J. GARDE-HANSEN, A. HOSKINS, & A. READING, *Save as...Digital Memories* (pp. 96-114). Londres: Palgrave Macmillan.

KANTER, B., & FINE, A. (2010). *The Networked Nonprofit: Connecting with social media to drive change.* San Francisco: Jossey-Bass.

KIHLSTROM, J. F., BEER, J. S., & KLEIN, S. B. (2003). Self and Identity as Memory. In M. R. LEARY, & J. P. TANGNEY, *Handbook of Self and Identity.* Nova Iorque/Londres: The Guilford Press.

LANDSBERG, A. (2004). *Prosthetic Memory: The transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture.* Nova Iorque: Columbia University Press.

LEARY, M. R. (1996). *Self-presentation: Impression Management And Interpersonal Behavior .* Boulder: Westview Press.

LIVINGSTONE, S. (2008). *Taking risky opportunities in youthful content creation teenagers use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression.* Obtido em dezembro de 2010, de Sage Publications: http://nms.sagepub.com/content/10/3/393

MAJ, A. (2009). Digital Memories of High-Tech Tourists and Travelling Media: Twittering and Globalhood. In A. MAJ, & D. RIHA, *Digital Memories: Exploring Critical Issues.* Oxford: Inter-Disciplinary Press.

MAYER-SCHÖNBERGER, V. (2007). *delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age.* New Jersey: Princeton University Press.

MEETHAN, K. (2008). Remaking Time and Space: The Internet, Digital Archives and Genealogy. In D. J. TIMOTHY, & J. K. GUELKE, *Geography and Genealogy: Locating Personal Pasts.* Hampshire: Ashgate.

MERRIN, W. (2008). *Media Studies 2.0*. Obtido em janeiro de 2011, de http://mediastudies2point0.blogspot.com/

NELSON, T. (1965). A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate. In *Proceedings of the ACM 20th National Conference.* Nova Iorque: ACM Press.

NICHOLS, B. (2010). *Introduction to Documentary - 2nd Edition*. Indiana: Indiana University Press

NOZICK, R. (1974). *Anarchy, State and Utopia.* Nova Iorque: Basic Books.

PINTO, A. C. (1998). Memórias autobiográficas e cintilantes e o problema da datação. In U. D. Educacional, *Ensaios em homenagem a Joaquim Ferreira Gomes* (pp. 627-636). Coimbra: Minerva Editora.

POULOS, J. (2008). The Technology of Memory. *The New Atlantis*, 9.

READING, A. (2003). *Digital interactivity in public memory institutions: the uses of new technologies in Holocaust museums.* Londres: Media Culture & Society.

REBER, P. (19 de abril de 2010). *What Is the Memory Capacity of the Human Brain?* Obtido em 5 de agosto de 2011, de Scientific American: http://www.scientificamerican.com/article.cfm?id=what-is-the-memory-capacity

RETTBERG, J. W. (2008). *Blogging.* Cambridge: Polity Press.

SACKS, O. (1984). The Lost Mariner. *New York Review of Books*.

SARVAS, R., & FROHLICH, D. M. (2011). *From Snapshots to Social Media - The Changing Picture of Domestic Photography.* Londres : Springer.

SARVAS, R., & FROHLICH, D. M. (2011). *From Snapshots to Social Media - The Changing Picture of Domestic Photography.* Londres: Springer.

SCHLENKER, B. R. (2003). Self-Presentation. In M. R. LEARY, & T. J. Price, *Handbook of Self and Identity.* Nova Iorque/Londres: The Guilford Press.

STEFANONE, M. A., & LACKAFF, D. (2009). *Reality Television as a Model for Online Behavior: Blogging, Photo, and Video Sharing.* Obtido em agosto de 2011, de Buffalo.edu: http://www.communication.buffalo.edu/contrib/people/faculty/documents/stefanone_JCMC2009.pdf

STEFANONE, M. A., LACKAFF, D., & ROSEN, D. (2011). *Contingencies of Self-Worth and Social-Networking-Site Behavior.* Obtido em agosto de 2011, de Buffalo.edu: http://www.communication.buffalo.edu/documents/Stefanone_cyberpsych.2011.pdf

STRANO, M. M. (2008). *User Descriptions and Interpretations of Self-Presentation through Facebook Profile Images.* Obtido em junho de 2011, de Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace: http://www.cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008110402&article=1

TISO, G. (2006). *Impossible Recollections: The Troubled Imaginary of Mediated Memory.* Victoria University of Wellington.

TULVING, E. (1983). *Elements of Episodic Memory.* Oxford: Oxford University Press.

VAN DIJCK, J. (2007). *Mediated Memories in the Digital Age.* California: Standford University Press.

WORCEMAN, K. (2004). The Museum of the Person. *Icom News*, p. 1.

YOUNG, K. (2008). *Online Social Networking: An Australian Perspetive.* Obtido em junho de 2011, de International Journal of Emerging Technologies and Society: http://www.swinburne.edu.au/hosting/ijets/journal/V7N1/pdf/Article4Young.pdf

ZARGHOONI, S. (2007). *A Study of Self-Presentation in Light of Facebook*. Obtido em 11 de 12 de 2010, de http://folk.uio.no/sasanz/Mistorie/Annet/Selfpresentation_on_Facebook.pdf

ZHAO, S., GRASMUCK, S., & MARTIN, J. (2008). *Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships.* Obtido em agosto de 2011, de http://pt.scribd.com/doc/8475198/Zhao-Grasmuck-Martin-Identity-Construction-on-Facebook-Digital-Empowerment-in-Anchored-Relationships

FILMOGRAFIA

CROWE, Cameron (dir.), *Vanilla Sky*, 2001

SPIELBERG, Steven (dir.), *Relatório Minoritário (Minority Report)*, 2002

NAIM, Omar (dir.), *A Última Memória (The Final Cut),* 2004

GONDRY, Michel (dir.), *O Despertar da Mente (Eternal Sunshine of the Spotless Mind)*, 2004

ANEXOS

1. Inquérito
2. DVD “Digital Shoebox: Reencontro com o Passado”

Memórias Digitais e Identidade na Web

O presente inquérito por questionário foi elaborado no âmbito da minha dissertação de mestrado em Multimédia, da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, cujo tema se remete à partilha de memórias e identidade na Web, as chamadas memórias digitais.
O inquérito é totalmente anónimo e confidencial.

Agradeço, desde já, a sua colaboração.

Sexo *

- Masculino
- Feminino

Idade: *

Costuma partilhar conteúdos pessoais (fotografias, vídeos, textos, etc.) na sua página do Facebook? *

- Sim
- Não

Costuma partilhar conteúdos que, não sendo pessoais, remontam para alguma lembrança?
*Exemplos: uma música ou uma citação

- Sim
- Não

Qual o principal motivo que o/a leva a partilhar esses conteúdos pessoais? *

- Recordar momentos com os amigos/família
- Dar a conhecer um pouco mais sobre mim à rede de amigos
- Obter feedback da rede de amigos sobre os conteúdos partilhados
- Divulgar os conteúdos com vista a obter notoriedade a nível profissional
- Other: _____

Qual o principal motivo que o/a leva a partilhar esses conteúdos não pessoais? *

- Obter feedback da rede de amigos sobre os conteúdos partilhados
- Divulgar os conteúdos com vista a obter notoriedade a nível profissional
- Dar a conhecer à minha rede de amigos um pouco sobre os meus gostos
- Other:

Qual a razão que o/a leva a não partilhar conteúdos pessoais no Facebook? *

- Não gosto de partilhar informações pessoais na Internet
- Receio do tratamento que a informação partilhada possa ter por terceiros
- Desinteresse pelo meio virtual
- Other:

Já partilhou ou foi identificado/a em alguma fotografia ou vídeo com mais de 5 anos? *

- Sim
- Não

Já foi convidado/a para algum evento ou faz parte de algum grupo no Facebook cujos membros não vê/via há mais de 5 anos? *Exemplo: grupo de amigos da escola primária/básica/secundária

- Sim
- Não

Já reencontrou algum velho amigo através do identificador de fotografias do Facebook? *

- Sim
- Não

Já retomou alguma amizade antiga graças à partilha de fotografias/vídeos no Facebok, tendo voltado a conviver com esse amigo/a? *

- Sim
- Não

Nos últimos 3 meses já teve como imagem de perfil alguma fotografia pessoal com mais de 5 anos ou alguma imagem que remeta para alguma recordação do seu passado? *

- Sim, tive/tenho uma fotografia com mais de 5 anos
- Sim, tive/tenho uma imagem que remete para alguma recordação do meu passado
- Não tenho foto de perfil
- Não

A sua atual imagem de perfil no Facebook é... *

- Uma fotografia pessoal sozinho/a ou com amigos/família
- Uma fotografia não-pessoal (um ídolo, uma paisagem, etc.)
- Uma imagem relacionada com algo que gosto (um desenho, uma personagem animada, etc.)
- Other: _____

Acha que a sua atual imagem de perfil no Facebook reflete algo da sua identidade? *

- Sim
- Não

Possui um blogue pessoal? *

- Sim
- Não

Utiliza o blogue para partilhar memórias do seu dia a dia? *

- Sim, utilizo-o como diário onde relato o meu quotidiano ou recordações do passado
- Não, utilizo-o como meio para divulgar os meus trabalhos pessoais/académicos/profissionais
- Utilizo-o tanto como diário como para divulgação de trabalhos
- Other: _____

Numa escala de 1 a 4, que importância atribui à partilha de memórias na Web? *

	1	2	3	4	
Nada Importante	●	●	●	●	Muito Importante

Numa escala de 1 a 4, refira se revela muito ou pouco sobre a sua identidade na Web. *Exemplos: redes sociais e/ou blogues

	1	2	3	4	
Revelo Pouco	●	●	●	●	Revelo Muito