



## De máscaras e espetáculo: formas de construção do sujeito pós-moderno virtual<sup>1</sup>

Danielle Sandri Reule<sup>2</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

### Resumo

O trabalho parte da compreensão do homem pós-moderno, de identidade fragmentada, para propor a análise da construção de identidades desse sujeito social na Internet. Num primeiro momento, expõe-se o contexto em que este sujeito está inserido: um mundo globalizado e desterritorializado. Em seguida, faz-se um resgate das características da rede como um ambiente virtual de sociabilidade, paralelo ao nosso mundo *offline*. Por fim, analisa-se o indivíduo inserido na rede, onde tem a possibilidade de assumir múltiplas identidades, escondendo-se sob máscaras ou expondo-se globalmente, e construindo, assim, uma realidade própria.

**Palavras-chave:** Internet; sujeito pós-moderno; identidade virtual

### 1 Introdução

Pós-modernidade, sociedade do espetáculo, globalização, Sociedade da Informação, desterritorialização, sociedade em rede, tecnologias digitais. Muito já foi dito e debatido sobre o século XX ter sido marcado por profundas mudanças sociais, culturais, econômicas, políticas e tecnológicas, que estruturam o mundo de hoje. E em meio a tantas transformações, também o sujeito social foi sendo alterado, moldado pelos acontecimentos. O indivíduo pós-moderno precisou rever sua identidade, rever conceitos, rever sua posição no mundo. Foi preciso dar um sentido a todas as novidades. Assim como o próprio corpo humano – que deixou para trás dentes e pêlos desnecessários e assumiu novas posturas – o sujeito pós-moderno precisou se adaptar ao novo período histórico.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Tecnologias da Informação e da Comunicação.

<sup>2</sup> Jornalista graduada pela Universidade Federal Fluminense (UFF); Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM/UFGRS). Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior do Ministério da Educação (Capes/MEC). E-mail: [dani\\_reule@yahoo.com.br](mailto:dani_reule@yahoo.com.br)



Na seqüência das mudanças, a Internet se popularizou como nova tecnologia e meio de comunicação, provocando efeitos ainda maiores nos processos de comunicação e produção e busca de informação. Mas a vasta e onipresente rede global (NEGROPONTE, 1995, p.173) foi além, alterando as formas de relacionamento entre os indivíduos, a sociabilidade, a sociedade como um todo. De fato, hoje há consenso de que a Internet é nossa realidade, nosso cotidiano. Nas palavras de Castells (2003, p.255), a rede é “o tecido de nossas vidas” neste momento. “Internet é sociedade, expressa os processos sociais, os interesses sociais, os valores sociais, as instituições sociais. (...) ela constitui a base material e tecnológica da sociedade em rede” (CASTELLS, 2003, p.287).

Partindo de idéias e conceitos formulados por diversos autores sobre as transformações ocorridas nas últimas décadas e levando em consideração a fragmentação do sujeito contemporâneo, este trabalho tem por objetivo propor uma reflexão sobre o comportamento desse sujeito ao construir sua(s) identidade(s) para ser inserido no ciberespaço e sua relação com o mundo virtual concretizado na Internet. Para Lévy (1996, p.33), “a virtualização do corpo não é (...) uma desencarnação, mas uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênesse do humano”. Tendo acesso livre e praticamente irrestrito a esse mundo, o indivíduo tanto é capaz de superar obstáculos individuais, criando múltiplas identidades e socializando-se sob “máscaras”, como fazer parte do espetáculo potencializado na rede, onde qualquer internauta pode ter seus momentos de fama e glória.

E para explorar a reflexão proposta neste artigo, faz-se necessário aplicar os diversos conceitos mencionados inicialmente ao ambiente da Internet.

## **2 Identidade pós-moderna globalizada**

O século XX é berço da pós-modernidade, tema já tratado e discutido por estudiosos das mais diversas áreas, entre os quais Jean Baudrillard, Fredric Jameson e Jean-François Lyotard. Guardadas as divergências entre as idéias de cada um<sup>3</sup>, verifica-se que, de modo geral, para esses autores, a pós-modernidade nasce da falência do projeto moderno e “pode ser definida como as condições plurais em que o social e o

---

<sup>3</sup> As idéias específicas de cada autor não serão aprofundadas para este trabalho.



cultural se tornam indistinguíveis” (CONNOR, 1996, p.56). O pensamento pós-moderno estimula a emoção, a diversidade e a busca pelo prazer momentâneo. O indivíduo inserido nessa sociedade vê sua condição de estável e unificado alterada e temos, então, o homem pós-moderno, sem uma identidade fixa, essencial ou permanente. E é nesta conjuntura que se foca este trabalho.

Para Castells (1999, p.23), as identidades “constituem fontes de significado para os próprios atores [sociais], por eles originadas, e construídas por meio de um processo de individuação”. E na visão do autor, “para um determinado indivíduo ou ainda um ator coletivo, pode haver identidades múltiplas” (CASTELLS, 1999, p.22-23). Nesse sentido, Hall (2005, p.13) destaca que, na pós-modernidade, a identidade torna-se uma “celebração móvel”. Ele explica que, definido historicamente e não biologicamente, “o sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos” (HALL, 2005, p.13). Segundo o autor, as velhas identidades estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e provocando a fragmentação do indivíduo moderno. “Esta perda de um ‘sentido de si’ estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito” (HALL, 2005, p.7-9). Desse modo, vê-se uma identidade fragmentada, contraditória, multiplicada. A realidade do sujeito social pós-moderno é uma pluralidade de significados construídos para um único ‘eu’, pois é assim que ele se adapta ao cotidiano e se vê inserido no mundo de hoje.

Acompanhando a pós-modernidade, emerge também o processo de globalização, quebrando antigos paradigmas e reforçando algumas características deste momento histórico. O fenômeno, que “tende a desenraizar as coisas, as gentes e as idéias” (IANNI, 1999, p.94-95), interfere diretamente na conceitualização de identidade e na fragmentação do sujeito, além de atingir as diversas relações sociais nos mais variados níveis. Afeta ainda o modo de ser e agir da sociedade, na qual agora vigoram dualidades como global/local, coletivo/individual, micro/macro, concreto/abstrato e onde a noção de tempo e espaço fica comprometida. Na visão de Ianni (1999, p.91), “o mundo se torna grande e pequeno, homogêneo e plural, articulado e multiplicado. Simultaneamente à globalização, dispersam-se os pontos de referência, dando a impressão de que se deslocam, flutuam, perdem”.

Paradoxalmente, o caráter desterritorializante da globalização tende a modificar as relações do sujeito com o resto da sociedade, eliminando determinadas fronteiras,



como se possibilitasse uma maior “aproximação” entre os indivíduos. Segundo Ianni (1999, p.95), esse processo de desterritorialização é “uma característica essencial da sociedade global em formação”, que acentua e generaliza “outras e novas possibilidades de ser, agir, pensar, sonhar, imaginar” (IANNI, 1999, p.102).

Assim, ao analisar o novo ambiente físico em que se encontra esse homem pós-moderno fragmentado, é possível perceber que as múltiplas identidades que são apresentadas neste contexto não passam de uma composição indispensável ao indivíduo para que ele se ajuste a um mundo de variadas referências, incertezas, inseguranças e transformações constantes. Para sobreviver, o sujeito social precisa construir formas de conviver e ser inserido no contexto atual para poder estabelecer relações ou comunicar-se. É aí que entra a complexa construção da identidade, que vai depender da situação em que se encontra o indivíduo e de sua intenção naquele determinado momento.

Desse modo, entende-se que esse cenário global e desterritorializante contesta, desestrutura e desloca identidades antes equilibradas, o que torna possível a existência de novas posições de identificações, menos fixas e unificadas. Nesse contexto, a emergência das novas identidades ocorre numa tentativa de colocar o sujeito pós-moderno em simultaneidade com o novo conceito de espaço-tempo.

E se, no mundo *offline*, o indivíduo já sofre os efeitos globalizantes de tantas mudanças na construção de suas, agora, múltiplas identidades, como fica esta experiência no mundo *online*, virtual<sup>4</sup>?

### **3 A Internet como espaço social**

Ainda no contexto de pós-modernidade, as tecnologias digitais invadiram nosso cotidiano. Desenvolvida em fins dos anos 60 do século passado, a Internet aparece como ícone dessas tecnologias, possibilitando inúmeras atividades de qualquer parte do mundo, facilitando a produção e a busca de informações e a comunicação globalizada. Não é apenas mais uma tecnologia, mas é responsável por um processo de profundas mudanças sociais, econômicas, políticas e culturais dessa sociedade em evolução. Claro

---

<sup>4</sup> Aqui defendendo o conceito na visão de Pierre Lévy (1996), que explica que o virtual não se opõe ao real. Para fazer a distinção, ao longo do trabalho, fica estabelecida a oposição mundo virtual X mundo *offline*.



que o acesso à rede é ainda restrito a uma parcela da população mundial. E é preciso levar em consideração dados como a exclusão digital e a presença ocidental dominante quando discutimos, de maneira geral, a sociedade na Internet.

De qualquer modo, temos o ciberespaço como um metameio, integrando todas as mídias anteriores (LÉVY, 2004). A rede mundial de computadores constitui-se parte fundamental da atual Sociedade da Informação<sup>5</sup>. Vista como mídia de massa, também gera preocupações antigas: o uso da comunicação - de massa - como forma de “manipular”, moldar ou criar comportamentos, costumes, pensamentos e sentimentos, já atravessa alguns séculos. Como lembra Lipovetsky (2004, p.67), “o perfil dominante da mídia veicula a idéia de um poder total: controle e manipulação da opinião, uniformização dos pensamentos e dos gostos, desagregação do espaço público, atomização do social”. Entretanto, na Internet, emissor/produzidor e receptor/consumidor se confundem e o próprio público é responsável por produzir e divulgar informações na rede, constantemente abastecida pelos mais diversos conteúdos em multimídias. Na visão de Lévy (1996, p.128), o ciberespaço é um objeto comum, dinâmico, construído ou alimentado por todos os que o utilizam.

De fato, com o advento da Internet, o sujeito social exerce de maneira quase arbitrária atividades inerentes ao ser humano: comunicar-se e relacionar-se com outros indivíduos. A rede representa um ideal de democratização – diminuindo, utopicamente, hierarquias – e possibilita um sentimento de liberdade, através do anonimato, em diversos níveis, seja emocional, relacional, cultural ou mesmo profissional. Wolton (2003, p.85) argumenta que as novas tecnologias vêm ao encontro do profundo movimento de individualização de nossa sociedade e oferecem autonomia, domínio e velocidade. Segundo o autor:

Elas simbolizam a liberdade e a capacidade de dominar o tempo e o espaço. (...) Cada um pode agir, sem intermediários, quando bem quiser, sem filtro nem hierarquia e, ainda mais, em tempo real (...) Escrever, se corresponder, arquivar, apagar, sem limite, sem esforço, continuamente, fora das pressões do tempo e do espaço, constituem o principal trunfo dos sistemas automatizados (WOLTON, 2003, p.85-86)

Sendo a Internet esse espaço de sociabilidade, globalizado, desterritorializado, interativo e com comunicação que não depende de tempo e espaço, caracterizado pela

---

<sup>5</sup> Conceito a partir de Castells (1999a)



multimídia, pelo hipertexto, pela velocidade, pela produção coletiva, fazendo com que as relações sociais sofram uma significativa transformação quando inseridas neste ambiente, é possível compreender que a rede veio reforçar – tornando-se, talvez, o símbolo máximo – o contexto da pós-modernidade e da globalização, conceitos que já trazem em si problemáticas como fragmentação do sujeito, múltiplas identidades e desterritorialização. A diferença reside no fato de essa realidade estar agora no ciberespaço, onde o sujeito vai construir suas novas identidades.

#### **4 Múltiplas identidades na experiência do virtual**

Quando se reflete sobre a construção da identidade virtual do homem pós-moderno, entende-se que o “novo” mundo em que ele se insere não deixa de ser uma realidade própria, construída individual ou mesmo coletivamente, podendo ou não se relacionar com a realidade física do sujeito.

Poder-se-ia pensar de forma pessimista sobre o domínio do virtual, como Baudrillard (1997, p.71-72), que afirma que ele elimina a realidade: “Hoje, não pensamos o virtual, somos pensados pelo virtual (...) não podemos nem imaginar o quanto o virtual já transformou, como que por antecipação, todas as representações que temos do mundo”. Entretanto, como nos mostra Lévy (2004, p.166), “o principal significado do ciberespaço é a interconexão geral de tudo em tempo real, a concretização do espaço virtual onde as formas culturais e lingüísticas estão vivas”. Para o autor, o virtual trata-se “de um modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude da presença física imediata” (LÉVY, 1996, p.12), com um desprendimento do aqui e agora. “A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo” (LÉVY, 1996, p.21).

Desse modo, pensando no ambiente da Internet, Delarbre (2006) recorda que a rede nos permite estar presentes, não física, mas virtualmente, em lugares distintos e distantes. Entretanto, o autor faz uma ressalva:

A liberdade e flexibilidade de transitar na internet são enganosas: não chegamos a Sidnei, a Paris ou a Santiago do Chile de nossa cadeira frente ao computador. O que obtemos graças à navegação ciberespacial



são os vestígios que outros deixaram desses lugares [tradução minha]<sup>6</sup>  
(DELARBRE, 2006, p.107)

Na mesma linha de raciocínio, Baudrillard destaca que a rede “apenas simula um espaço de liberdade e de descoberta. Não oferece, em verdade, mais do que um espaço fragmentado, mas convencional” (BAUDRILLARD, 1997, p.148).

Tudo isso nos deixa claro que a liberdade de se navegar pela rede está atrelada à condição de não sair de seu espaço físico para chegar a qualquer lugar do mundo. Isso significa poder conhecer o mundo virtualmente e estabelecer relações com pessoas de qualquer parte do globo, sem que isso afete, necessariamente, sua realidade física. Lembrando a posição da identidade na pós-modernidade:

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas – de tempos, lugares, histórias e tradições específicos e parecem ‘flutuar livremente’. (HALL, 2005, p.75)

Deslocando esta condição do sujeito social *offline* para o contexto *online*, entende-se, por fim, que a Internet apenas processa a virtualidade e a transforma em nossa realidade, o que, segundo Castells (2003, p.287) constitui “a sociedade em rede, que é a sociedade em que vivemos”.

#### 4.1 Máscaras

Diante da virtualização dos espaços sociais, as relações interpessoais ficam significativamente modificadas, o que, de certa maneira, provoca a fragmentação de locais de sociabilidade e possibilita a criação de novos. Se no mundo *offline* o indivíduo pode levar um tempo para criar e manter relacionamentos, o mundo *online* oferece essa chance com mais rapidez, mesmo que de modo superficial e/ou efêmero.

Nesse sentido, Lipovetsky (2004, p.78) ressalta que, no mundo atual, “se é verdade que as sociabilidades de proximidade (...) têm pouca intensidade, outras relações sociais florescem a partir de outras bases”. E, para o autor, mesmo a *web* não é

---

<sup>6</sup> “La libertad y flexibilidad de tránsito en internet son engañosas: no llegamos a Sydney, a París o a Santiago de Chile desde nuestro asiento frente al ordenador. Lo que obtenemos merced a la navegación ciberespacial son las huellas que otros han dejado desde esos sitios”

capaz de destruir laços sociais. “As relações virtuais não ameaçam as relações pessoais; as completam ou ampliam” (LIPOVETSKY, 2004, p.79).

O indivíduo que se isola no mundo *offline*, por exemplo, seja por timidez ou por qualquer outro problema sociológico, psicológico, etc., pode ter um grande número de amigos virtuais, pessoas com as quais ele nunca entrará em contato direto. Para alguns pessimistas, isso mostra que a Internet isola. Mas para o sujeito que não consegue se inserir no mundo em que vive, a Internet é a sua realidade. Nesse espaço virtual, ele pode ser quem quiser, relacionar-se com outras pessoas sem medo e ir aonde bem entender. Ele não precisa se adaptar à cultura em que vive no mundo *offline* e se conformar com a comunidade em que se encontra. Na rede, o indivíduo busca pessoas que têm os mesmos interesses, afinidades e valores que ele, seja nas salas de bate-papo (*chats*) ou em comunidades virtuais<sup>7</sup>, que, segundo Castells (2003), também são comunidades, visto que geram sociabilidade, relações e redes de relações humanas.

Sendo os *websites* acessíveis de qualquer parte do globo e sendo as comunidades virtuais desterritorializadas, sua existência não depende de locais geográficos. O mesmo acontece com qualquer blog, site pessoal, fórum de discussão ou ambiente de produção coletiva, “as singularidades locais universalizam-se e todos os pontos de vista estão virtualmente presentes em cada ponto da rede” (LÉVY, 2003, p.373). Nessa linha de raciocínio, Delarbre (2006) destaca que, dentro de uma comunidade virtual, ainda são pessoas “de verdade” que ali se encontram, mesmo estando fisicamente distantes e invisíveis, graças à tecnologia. “As pessoas mantêm sua individualidade quando se envolvem em alguma tarefa participativa na Internet. (...) Mais que público, temos comunidades compostas por indivíduos [tradução minha]”<sup>8</sup> (DELARBRE, 2006, p.112).

Também as conversações mantidas em salas de bate-papo mostram que um único indivíduo pode aparecer no mesmo espaço de diversas maneiras, em diferentes momentos e adotando múltiplas identidades. A interface da Internet possibilita que a verdadeira identidade da pessoa esteja protegida pelo mundo virtual. A rede não tem capacidade para identificar seus usuários por gênero, idade, raça, religião ou nacionalidade e, como dito anteriormente, qualquer pessoa com acesso à Internet pode

---

<sup>7</sup> O processo de sociabilidade na Internet obviamente não se limita a salas de bate-papo e comunidades virtuais. Entretanto, levando em consideração a extensão da rede e suas muitas aplicações nesse sentido, limita-se, aqui, a estes dois exemplos, apenas para ilustrar e situar o leitor.

<sup>8</sup> “La gente mantiene su individualidad cuando se involucra en alguna tarea participativa na Internet. (...) más que público tenemos comunidades compuestas por individuos.”

se conectar de qualquer parte do globo. Não havendo uma maneira incontestável de se confirmar a aparência de um indivíduo ou seus dados pessoais através de um aparato tecnológico, um único internauta pode aparecer no mesmo espaço de diversas maneiras, em diferentes momentos. Desse modo, a construção da identidade do sujeito se dá no momento em que ele quiser, podendo navegar livremente e, finalmente, participar de *chats* ou comunidades virtuais passando-se por qualquer um, sem precisar se preocupar com o mundo *offline*. As diversas identidades e papéis se modificam de acordo com a intenção do internauta, com a segurança de estar atrás da tela de um computador.

Sobre essa questão, Delarbre (2006, p.207) reforça que “às identidades virtuais são máscaras que podemos trocar à vontade, exceto quando nos envolvemos demais com algumas delas [tradução minha]”<sup>9</sup>. Ainda segundo o autor:

No Chat (...) as identidades sempre estão ou podem estar mascaradas: a fantasia e o jogo são elementos indissociáveis da relação que podemos estabelecer, a qual está condicionada pela fugacidade como característica constante mas, também, pela prerrogativa de quem entra nesses espaços de reunião [tradução minha]<sup>10</sup> (DELARBRE, 2006, p.208)

A máscara do *nickname*<sup>11</sup> de fato protege a identidade do indivíduo e possibilita a exposição das idéias, vontades e desejos que o usuário não poderia expressar com a mesma naturalidade na vida real. Não se discute, aqui, se esse anonimato ou uma falsa identidade são utilizados para o bem ou para o mal. A possibilidade de se adotar múltiplas identidades na rede apenas existe. Para o sujeito social pós-moderno, já fragmentado no mundo físico globalizado, foi dada a possibilidade de construir uma ou várias identidades no mundo virtual. Nas palavras de Lévy (1996, p.33), diante da virtualização do mundo, “o corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades, conquista novos espaços. Verte-se no exterior e reverte a exterioridade técnica ou a alteridade biológica em subjetividade concreta. Ao se virtualizar, o corpo se multiplica.”. Desse modo, o ser humano tem a oportunidade de criar “corpos” virtuais capazes de intensificar seu universo sensível sem que, para isso, precise sujeitar-se a dor ou sofrimento.

---

<sup>9</sup> “(...) las identidades virtuales son antifaces que podemos intercambiar a discreción excepto cuando nos involucramos demasiado con algunas de ellas”

<sup>10</sup> “En el Chat (...) las identidades siempre están o pueden estar enmascaradas: la fantasía y el juego son elementos indisolubles de la relación que podamos establecer, la cual está condicionada por la fugacidad como riesgo constante pero, también, por la prerrogativa de quienes entran a esos espacios de reunión”

<sup>11</sup> Apelido criado livremente e utilizado pelo internauta como uma identificação para se comunicar na rede. Em outras palavras, sua identidade no ambiente virtual.

## 4.2 Espetáculo

Sendo a Internet consequência de tantas transformações do século XX, não se pode deixar de refletir sobre a outra grande oportunidade oferecida pela rede ao sujeito social pós-moderno, ao mesmo tempo oposta e complementar ao mascaramento: a espetacularização no virtual.

Antes de uma era de virtualização, vivemos uma era em que predomina o consumo das imagens. A sociedade pós-moderna é, então, marcada por uma falta de profundidade, pelo superficial, pela força da imagem, pelo poder da mídia, um ambiente em que precisamos constantemente consumir e ser consumidos. Guy Debord (1997) define esse momento como a “sociedade do espetáculo”, que seria o ponto máximo da cultura de massa somado ao excesso de visibilidade, onde se pretende parecer o que não se é. O autor lembra que já passamos da fase do *ser* para o *ter* e que hoje vivemos o *parecer* (DEBORD, 1997, p.18).

Assim, nossas experiências cotidianas são moldadas pela espetacularização da mídia. O espetáculo é um modelo dominante na sociedade, “não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens” (DEBORD, 1997, p.14) produzindo, dessa forma, modos de agir, pensar, sentir ou consumir. Para o pensador francês:

Se o espetáculo, tomado sob o aspecto restrito dos ‘meios de comunicação de massa’, que são sua manifestação superficial mais esmagadora, dá a impressão de invadir a sociedade como simples instrumentação, tal instrumentação nada tem de neutra: ela convém ao automovimento total da sociedade ((DEBORD, 1997, p.20-21)

Voltando ao mundo virtual, realidade em que o indivíduo mais se expõe e/ou se mostra como realmente quer ser visto, tem-se um sujeito pós-moderno livre para se apresentar com a identidade que desejar construir. Paradoxalmente, o mesmo ambiente que possibilita múltiplas identidades incógnitas, em *chats* ou comunidades virtuais, também permite a superexposição do homem comum. Desse modo, com a mesma facilidade que a Internet permite dissimular, ocultar ou assumir mais de uma identidade, ela potencializa a sociedade do espetáculo. Como já visto, não há mais distinção entre produtor e consumidor na rede. Mídia e público produzem para que indivíduos conectados possam consumir, e quem consome também produz para que outro



consoma. A Internet possibilita a exposição da intimidade do indivíduo comum, dando visibilidade ao seu cotidiano, sua vivência banal. E visto que “o que aparece é bom, o que é bom aparece” (DEBORD, 1997, p.17), o espetáculo está agora potencializado pelas tecnologias digitais.

Na era da imagem e do virtual, a Internet abre espaço para comunidades, *weblogs*, *fotologs*, trocas de e-mails, em que os internautas partilham fotos, diários pessoais e até vídeos caseiros. O privado torna-se público. O espetáculo virtual já é encarado com tal naturalidade que um *site* bastante apreciado e acessado na rede atualmente é o *YouTube*<sup>12</sup>, com o sugestivo subtítulo “*Broadcast Yourself*”, onde vídeos são publicados a todo instante, expondo o particular banal do homem comum – agora “celebridade” – ou mesmo eternizando o que já é público, exposto ou censurado anteriormente na mídia tradicional.

Na Internet, então, o indivíduo pode navegar incógnito, pode observar, pode vigiar. Mas também pode se expor como quer, construindo sua identidade da forma como quer passar sua imagem, expressando o que gostaria de ser ou como gostaria de ser tratado ou visto. A rede prolonga o espetáculo e amplia as possibilidades do sujeito comum, já que ele é capaz de ser sua própria mídia. Por fim, como um espaço globalizado, desterritorializado e sem limites reais, a Internet facilita a construção das novas identidades do homem pós-moderno.

## 5 Considerações finais

Aplicando os conceitos e idéias vistos até aqui, pode-se visualizar a construção da(s) identidade(s) do indivíduo nessa sociedade virtual. Se o homem pós-moderno pode ser definido como heterogêneo, não possuindo uma identidade essencial ou permanente, sua inserção nesse mundo virtual – em que (quase) tudo vale – vai reforçar esse caráter de pluralidade. Como defende Castells (2003, p.273), a rede “é um instrumento que desenvolve, mas que não muda comportamentos; ao contrário, os comportamentos apropriam-se da Internet, amplificam-se e potencializam-se a partir do que são”.

---

<sup>12</sup> <http://www.youtube.com>



Sendo assim, a Internet possibilita uma interação real entre os indivíduos que nela se encontram e a possibilidade de o sujeito se fundir em múltiplos ‘eus’, de diferentes gêneros, raças, credos, culturas, idades e nacionalidades ou de personalidades antagônicas, mostra o potencial de sociabilidade pós-moderna da rede. Para o bem ou para o mal, as comunidades virtuais e as salas de bate-papo são espaços de conversa, troca de informações e conhecimento mútuo.

As mudanças do mundo na pós-modernidade provocaram a mistura, em todos os níveis, do indivíduo com o contexto social, gerando implicações na formação de novas identidades e constituindo concepções do próprio sujeito, que vê na era do virtual a possibilidade de ser inserido na realidade. E se, para construir uma identidade, o sujeito precisa formular um significado do mundo – para finalmente se ver como alguém e ocupar um lugar nele – então, para interagir com esse ambiente diversificado, múltiplo e instável, o novo sujeito social precisa desenvolver modos de inserção nesse espaço, seja por meio de máscaras ou pela superexposição.

## Referências

- BAUDRILLARD, Jean. Tela Total: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Porto Alegre: Sulina, 1997
- CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999a
- CASTELLS, Manuel. Internet e Sociedade em Rede. In: MORAES, Dênis de (org.). Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003
- CASTELLS, Manuel. O Poder da Identidade. São Paulo: Paz e Terra, 1999
- CONNOR, Steven. Cultura Pós-Moderna – Introdução às teorias do contemporâneo. São Paulo: Loyola, 1996
- DEBORD, Guy. A Sociedade do espetáculo: Comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997
- DELARBRE, Raúl Trejo. Viviendo en el Aleph: La Sociedad de la Información y sus laberintos. Barcelona: Editorial Gedisa, 2006
- HALL, Stuart. A Identidade Cultural na Pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005
- IANNI, Octavio. A Sociedade Global. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999
- LÉVY, Pierre. O ciberespaço como um passo metaevolutivo. In: SILVA, Juremir Machado da. MARTINS, Francisco Menezes (orgs). A Genealogia do Virtual: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2004



LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Ed.34, 1996

LÉVY, Pierre. Pela ciberdemocracia. In: MORAES, Dênis de (org.). Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003

LIPOVETSKY, Gilles. Metamorfoses da cultura liberal: ética, mídia e empresa. Porto Alegre: Sulina, 2004

NEGROPONTE, Nicholas. A vida digital. São Paulo: Companhia das Letras, 1995

WOLTON, Dominique. Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina, 2003