



## **Sociedade Informacional: A Representação do Sujeito nas Redes Sociais<sup>1</sup>**

Karol Natasha Lourenço Castanheira<sup>2</sup>

Vitor Pachioni Brumatti<sup>3</sup>

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, SP

### **Resumo**

Na Sociedade Informacional os meios de comunicação se projetam como extensão do corpo humano e a comunicação mediada pelo computador passa a se incorporar nas práticas sociais. Os processos mediáticos, então, que se formam por meio da internet e das redes sociais configuram uma nova forma de representar do sujeito, nos tempos atuais mais voltados a “perda” da intimidade e uma necessidade de visibilidade e exibicionismo do indivíduo em vários níveis de comunicação e para um maior número de pessoas. O objetivo deste artigo é analisar como se estabelece essa projeção do sujeito na internet e entender, por meio de análise bibliográfica, como este ao inserir-se em um ambiente virtual, busca materializar sua imagem em potência, pautando-se sempre por estímulos que neste caso tem como unidade básica a informação.

**Palavras-chave:** sociedade informacional; redes sociais; internet; representação.

### **Introdução**

O conceito de representação e suas implicações na vida prática do ser humano, seja em âmbito “real” ou “virtual”, sempre suscitaram várias pesquisas em diversos campos do conhecimento. Esta problemática foi tomando corpo, com a intensificação, do que Castells propôs como Sociedade Informacional.

Esta nova configuração surge entre 1980 e 1989, com o aparecimento da microtecnologia, na qual produz uma revolução na sociedade, denominada por alguns autores como Sociedade da Informação. Porém, este conceito, passa a ser discutido, se é de fato uma sociedade da informação ou do conhecimento.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Mídia, Culturas e Tecnologias Digitais na América Latina, XI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação- Bolsista pela Fapesp. Graduada em Comunicação Social – Hab. Jornalismo. [karolnatasha@hotmail.com](mailto:karolnatasha@hotmail.com).

<sup>3</sup> Mestrando em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Especialista em Antropologia. Graduado em Comunicação Social - Hab. Publicidade e Propaganda. Atualmente é docente e coordenador da Agência Experimental de Publicidade e Propaganda da Universidade Sagrado Coração. [vitor.brumatti@usc.br](mailto:vitor.brumatti@usc.br).



A sociedade da informação faz menção às tecnologias que tem capacidade de mudar toda uma sociedade, exigindo mais rapidez e instantaneidade nas relações e nos sistemas. Já na sociedade do conhecimento ocorre uma democratização do conhecimento, a própria rede é global, não tem limites e opera através da microtecnologia.

Castells (2003) define a sociedade como não sendo nem uma coisa, nem outra, mas sim uma sociedade Informacional. Tecnologia e conhecimento caminham juntos. Ao colocar em evidência a informação e o conhecimento, Castells passa a ser alvo de críticas, inclusive por pensadores marxistas. O sistema produtivo que até então era a força motriz da sociedade, definida através da força e das relações existentes a partir do trabalho, deixa de ser a categoria central, para o que definimos sistema informacional. No qual, o que se valoriza mais é a cultura e a busca das identidades, muito mais do que o trabalho e sua divisão social.

A Sociedade Informacional tira a hierarquização da organização do trabalho. A organização social passa a ser vista, então, como uma rede multicultural e interdependente, na qual se valoriza as identidades sociais (cultura) e não as classes sociais (sistema produtivo). Esta mudança estrutural acarreta mudanças em todos os sentidos, inclusive em um dos atos mais elementares do sujeito, se comportar, e a partir daí, criar suas representações. Estar em rede é um modo dinâmico e auto-expansível de organizar as atividades humanas.

Antes da problemática em estudar como o sujeito se representa nas redes sociais, os estudos eram mais elementares com o conceito de representação e partiam do princípio do próprio sujeito e sua relação com o mundo, sem caracterizar ainda, os meios como extensão do corpo humano, o que cria possibilidade desta representação se projetar em diferentes níveis e agora para uma escala de pessoas ainda maior.

Sendo, a grosso modo, a sociedade como um conjunto de ações do homem sobre o meio, a forma como o homem constrói a realidade do mundo, parte em um primeiro momento do sensorial, aspectos biofisiológicos, e posteriormente da sua construção de significado social, ou seja, da percepção.

Quando surge então, um meio de comunicação, entre esta relação de sensação e percepção do homem com a natureza e do homem com o próprio homem, a forma de representar também se modifica, porque a sua atitude, ou seja, seu comportamento orientado pelas opiniões também se altera com a mediação desse suporte.



Com a criação das novas tecnologias, os processos aceleraram e as relações humanas passaram a ser mais horizontais do que verticais e além de migrarem para a internet, mesclaram real e virtual. Porém, é importante frisar, que na era digital nem todos conseguem ter acesso à internet.

Falando de mídias digitais e uma sociedade marcava pelos reflexos da microeletrônica tanto nas relações sociais quanto nos sistemas, nos deparamos com uma sociedade dual, caracterizada pelos que estão dentro e fora dessa rede. Para Cebrian “a velocidade do processo não combina com os costumes tradicionais democráticos, que precisam de debates e da discussão prévia à colocação em prática das decisões” (1999, p.113).

Ter acesso à tecnologia e conhecimento para operar sobre essa tecnologia, envolvem ter dinheiro, tanto para ter a aquisição tecnológica, como também cognitiva. Logo ao falar de representação do sujeito nas redes sociais, não estamos dialogando com todas as pessoas, mas ainda para uma parte restrita da população. Todavia, é importante ressaltar, que embora a internet seja ainda um fenômeno minoritário para grande maioria da população, é também hegemônico. Daí, a relevância deste artigo.

### **O Indivíduo, o Real, o Virtual e o Atual**

Para aprofundar essa questão é necessário definir o conceito de real, virtual e atual e como esses conceitos se relacionam com o indivíduo. Com isso serão trabalhadas as ideias de Lévy (1996), o autor traz definições bem delineadas desses termos e principalmente propõe a relação entre os mesmos, relação essa que pontuará o desenvolvimento teórico desse artigo.

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes (LEVY, 1996,p.15).

Com essa definição fica claro a diferenciação entre virtual, real e atual, quando temos clareza que o virtual é uma oposição direta ao atual, e não com o real como é comumente tratado. Dessa forma é possível trazer à luz uma percepção interessante, se temos o virtual trabalhando de forma antagônica com o atual, portanto o processo de representação nos meios de comunicação digitais trabalha um conceito do ser que está



por vir, podemos afirmar que se trata de representação do indivíduo em potência, que não diminui, em hipótese alguma, sua importância, pelo contrário, permite identificar tendências comportamentais por meio da análise dos processos de representação.

Antes de aprofundar nesse aspecto é interessante retornar aos conceitos apresentados por Lévy (1996), quando este busca a etimologia da palavra virtual para definir seu conceito, ele mostra uma aplicação muito interessante, se virtual deriva de força ou potência mostra dessa maneira um movimento por acontecer, um devir social, histórico ou cultural necessário para complementação do conceito central, a virtualidade é de fato um processo e não um fim, todo conceito *virtualizado* espera por uma atualização, uma formalização que complementar seu significado, dessa forma o potencializar-se do virtual leva a um desejo de atualização que ao se formalizar pode ser compreendida como real. O real também pode ser compreendido com preâmbulo já que ele pode estar contextualizado dentro do atual, onde o indivíduo pode se embasar em uma representação virtual em busca de atualização para si, com isso a relação entre real, atual e virtual ganha diversas dinâmicas e formas de interagir.

Contudo ao considerarmos que o indivíduo está presente nos meios de comunicação virtuais, mais especificamente na internet, compreendemos que ele existe nesse espaço de alguma forma, reconhecendo essa existência é preciso analisar como é possível conceber essa existência, como ela se concretiza e como as relações constituem-se dentro dessa existência.

Já o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. [...] O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore. A semente “é” esse problema, mesmo que não seja somente isso. Isto significa que ela “conhece” exatamente a forma da árvore que expandirá finalmente sua folhagem acima dela. A partir das coerções que lhe são próprias, deverá inventá-la, coproduzi-la com as circunstâncias que encontrar (LEVY, 1996,p.16).

Esse conceito apresentado pelo autor permite uma profundidade em relação ao parágrafo anterior, pois reconhecendo a existência do ser em um ambiente virtual, que como foi destacado existe em potência, é preciso analisar como o indivíduo compreende e representa sua existência. No caso da internet essa existência é representada de acordo com as informações utilizadas para desenvolver o processo de representação, processo esse pautado pela composição que o próprio indivíduo faz em busca de sua



representação, com isso é possível analisar que as representações dos indivíduos dentro da internet são processos construídos pelos próprios sujeitos utilizando as informações disponíveis e que melhor os representam.

Voltando a citação de Levy (1996) é a potencialização do indivíduo atual em busca de materializar-se com os aspectos e situações que são dadas, é a semente buscando formalizar-se analisando e desenvolvendo-se com as condições postas em seu ambiente. Condições essas que tem um ponto em comum, a informação. Ainda analisando a metáfora da semente proposta pelo autor é possível compreender que a semente detém aspectos, índices que vão exteriorizar-se de acordo com as condições ambientais que a mesma encontrar, a relação do indivíduo e sua representação com os meios digitais, em especial a internet, encontra a mesma relação, pois nesse ambiente virtual existem regras sociais e culturais que se diferem das regras sociais e culturais que esse indivíduo encontra em seu ambiente atual, muito provavelmente a construção dos ambientes virtuais sejam pautadas em princípio por normas, valores e regras diferentes do ambiente atual, justamente por projetar nos ambientes virtuais a potência, o dever, que ele espera e almeja para o seu contexto.

Nessa perspectiva é interessante entender que é possível existir uma diferença básica entre os processos de representação atual e virtual, o nível de consciência e manipulação de indivíduo. Enquanto que nos ambientes atuais ou naturais o processo de interação entre os indivíduos é dinâmica e muitas vezes instantânea, tornando o processo de reflexão e análise das atitudes mais complexo e incipiente, nos ambientes virtuais não há a temporalidade, ou temos a materialização de um dos conceitos da pós-modernidade muito presente que é o tempo atemporal, com isso o indivíduo apesar de encontrar inúmeras limitações para representar-se ele conta com um aspecto a seu favor, tempo para construir sua representação no ambiente virtual, as ações podem ser pensadas, analisadas antes de serem efetivadas que permite um planejamento e uma construção que não corresponde necessariamente ao indivíduo em atualidade, mas sim em sua potência, como deseja ser e principalmente como deseja ser visto. Para isso encontra na informação a base necessária para o processo constitutivo do ser em seu ambiente virtual. Com isso temos a informação como princípio de elementos que permitem sua representação.

Como será analisado detalhadamente no tópico a seguir, a informação passa a ser meio e também estímulo tendo suas limitações e essas limitações funcionando como características balizadoras que não seguem necessariamente os mesmos princípios da



sociedade atual, apresentando dinâmicas, valores e processos que diferenciam bastantes os dois ambientes, atual e virtual.

### **Informação e o Processo de Representação**

O indivíduo ao inserir-se em um ambiente virtual, por essência inicia um processo de representação, já que conforme foi visto no tópico anterior, esse indivíduo entra na realidade em um meio que ele busca materializar sua imagem em potência, portanto precisa buscar estímulos que permitam construir uma representação desse indivíduo e de acordo com o que foi dito anteriormente, nos ambientes virtuais esse estímulo é a informação.

Nesse tópico será explorado como essa informação contribui para o processo de representação, que tipos de informações são utilizadas e que efeito a combinação das informações procura exercer no processo de representação dos indivíduos. Ao citar a internet como foco de estudo e ao trabalhar a informação dentro da internet, muitos aspectos emergem, inicialmente fala-se de um processo de convergência inerente ao meio, muito se fala em convergência midiática, ou ainda em convergência de suporte.

De acordo com Jenkins (2008) a convergência midiática é resultado de um processo de desenvolvimento de múltiplos suportes com variadas funções, na internet temos um suporte com amplitude muito grande que abarca os mais variados tipos de estímulos, que podem ser compreendidos com diferentes tipos de informação: texto, imagem, vídeo e som.

A multiplicidade de formatos trabalhados de forma integrada em um ambiente virtual cria um cenário de grande diversidade de informação e possibilidade de desenvolvimento da representação do indivíduo, tendo em vista que esse indivíduo pode conceituar-se de diferentes maneiras e traduzir essa concepção por meio de diferentes linguagens. Por isso é necessário compreender como o indivíduo compreende a informação que ele pode disponibilizar, como ele irá comunicar-se através dessa variedade de informação e mais como ele utilizará essas informações para representar-se no espaço virtual lembrando que essa representação é a do indivíduo em potências, que se opõe ao indivíduo atual, ou seja, é a representação construída daquilo que o indivíduo deseja alcançar.

Para uma compreensão rápida e oportuna vamos levar em consideração as redes sociais, uma das principais ferramentas da internet na atualidade e que tem como função principal o relacionamento entre seus usuários, o que permite uma profundidade maior



no processo de representação dos indivíduos em busca de “apresentar-se” nesse ambiente e dentro dos seus relacionamentos virtuais.

Nas redes sociais os usuários trabalham com a construção do perfil, onde é permitido expor seus hábitos, gostos, preferências e dados demográficos, além disso, a utilização de imagens também é muito comum, mesmo que não haja um padrão na utilização das mesmas, podem ser utilizadas fotografias ou ilustrações, essa utilização sempre acontece com o intuito de proporcionar uma facilidade maior de o usuário fazer-se compreendido, por isso a forma como ele constrói a imagem, o texto ou qualquer outro elemento da informação deve ser pertinente com o que ele deseja que os outros entendam em relação a ele e o enxerguem enquanto pessoa, por isso é possível afirmar que a relação entre informação e indivíduo reforça o contexto de virtual apresentado por Levy (1996), onde a construção dos estímulos ou informações que serão utilizadas visa àquilo que os outros usuários devem enxergar do indivíduo em questão, sem necessariamente ser a realidade, ou melhor, a atualidade do indivíduo.

### **Internet Como Espaço de Representação**

Podemos afirmar que a internet, por sua arquitetura descentralizada, inaugurou novos espaços de reivindicação e de encontro, possibilitando o desenvolvimento de novas vozes de resistência e formas de aglutinação, que podem ser trabalhadas em âmbito global. Castells (1999) aponta para o uso da internet como ferramenta essencial para disseminar informações, organizar e mobilizar, e reconhece uma nova forma de comunicação mediada pelas novas tecnologias.

Como afirma Martino (2005, p.34) as duas últimas décadas do século XX celebraram as tecnologias da informação e sua conseqüente cultura de uma comunicação tanto mais mediática quanto mais tecnológica e mundializada. Este pensamento remete as alterações cotidianas provocadas pelas novas tecnologias da informação, transformando o antigo receptor passivo em sujeito de novas informações.

A tecnologia da informação altera valores, hábitos, modos de vida e a própria sociedade, na qual o sujeito passa a se distanciar das determinações sócio-históricas e passa a ser um indivíduo conectado tecnologicamente

Logo, não se trata aqui de pensar a Internet como uma imagem simbólica ou um simulacro das redes sociais que se produzem no mundo real, nem de abordar separadamente redes reais e redes virtuais, e sim de observá-las como um amplo e



complexo conjunto de relações formado na interseção de ambas, ou seja, uma rede social transfronteira onde ocorre um inédito contato intercultural generalizado.

Nos dias que seguem, há dezenas de sites que oferecem “serviços de redes sociais” cada qual buscando um “nicho de mercado” relacionado a algum tipo de subcultura. As conseqüências do uso desses sites para as relações de amizade e para as noções de identidade, privacidade, autenticidade, comunidade e sociabilidade estão apenas despontando. Para Aguiar (2007), nessa visão de mercado, a palavra “amigos” foi ganhando um sentido muito diferente das relações afetivas tradicionais, que pressupõem reciprocidade, confiança, intimidade, sinceridade, e sendo associada a uma competitividade antagônica ao espírito solidário das redes sociais da vida cotidiana e dos contextos sociopolíticos.

“As facilidades de criação de uma identidade virtual nesses sites – com a inserção de dados que não passam por nenhum processo de validação além do endereço de email – possibilitam a montagem de diferentes *personas* e o estabelecimento de vínculos interpessoais não obrigatoriamente baseados nos relacionamentos pré-existentes. “Rede de amigos” inclui conhecidos eventuais ou mesmo “estranhos” (ainda que sejam celebridades), visando capitalizar para o indivíduo o *status* e os atributos dos agregados (mulheres bonitas, jovens “sarados”, profissionais respeitados, etc.)” (AGUIAR, 2007, p.11)

Para Walter Lima Júnior (2009, p.5) “um produto tecnologicamente forte sempre cria novos e tardios usuários, novas significações e novas relações sociais, mesmo estruturais”. O autor complementa afirmando que essa nova significação social, então, retorna para a fonte tecnológica e influencia o caminho que essa nova tecnologia ou produto desenvolverá no futuro.

Os avanços da tecnologia da comunicação e informação permitiram aos atores sociais exercerem a função auto-referencial, tal como empregada por Vizer (2007). Esta diz respeito ao processo de apresentação de si mesmo na sociedade, com marcas de identidade e identificação, ou seja, a forma dos atores sociais, organizações ou movimentos sociais se apresentarem perante o mundo.

As instituições, as empresas, os partidos políticos, os esportistas e os artistas, as ONG’s, e os movimentos sociais, todos buscam de forma deliberada gerar e sustentar uma imagem pública que os represente e os sustente. É uma luta ferrenha e permanente pela construção de um capital “próprio”, dentro do universo – simbólico – da sociedade. Os meios de comunicação se apresentam assim, como as novas forças produtivas dos palcos simbólicos às que quase todos os atores sociais desejam aceder (VIZER, 2007, p. 27)





## **Representação nas Redes Sociais**

De acordo com os dados divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), no fim do ano passado, mostram que entre 2005 e 2008 o uso da Rede Social aumentou 75% no país.

Não há como negar hoje o poder das redes sociais em difundir informação, criar laços sociais e integrar pessoas. A utilização da internet e suas ferramentas vêm se popularizando e agregando cada vez mais nós, ou atores sociais, que por sua vez, vão (re) configurando as redes.

Os atores sociais são os primeiros elementos da rede social, que segundo Recuero são representados pelos nós (ou nodos). “Trata-se das pessoas envolvidas na rede que se analisa. Como parte do sistema, os atores atuam de forma a moldar as estruturas sociais, através da interação e da constituição de laços sociais” (RECUERO, 2009, p.25).

Contudo, os atores sociais inseridos na internet, não são imediatamente discerníveis. Isso se dá pelo distanciamento entre os envolvidos na interação social, principal característica da comunicação mediada pelo computador.

Assim, neste caso, trabalha-se com representações dos atores sociais, ou com construções identitárias do ciberespaço. Um ator pode ser representado por um weblog, por um fotoblog, por um twitter ou mesmo por um perfil no orkut. Essas ferramentas servem como espaços de interação, lugares de fala, construídos pelos atores de forma a expressar elementos de sua personalidade ou individualidade. (RECUERO, 2009, p. 25-26)

Sibilia (2003 e 2004) e Lemos (2002b), demonstraram como alguns weblogs trabalham aspectos da “construção de si” e da “narração do eu”. A percepção de um *weblog* como uma narrativa, através de uma personalização do Outro, é essencial para que o processo comunicativo seja estabelecido. Aquele é o espaço do outro no ciberespaço.

Por este viés, conseguimos entender que o processo de construção do eu e o compartilhamento no ciberespaço, se forma junto e a partir do processo de identificação. Acontece, que cada site social, como por exemplo: *Orkut, Facebook, Twitter, MySpace e Hi5*, possuem uma característica estrutural diferente e conseqüentemente a forma de difundir informação, criar laços sociais e relações sociais são distintas.



Recuero (2009, p.102) afirma que os “sites de redes sociais e outras formas de comunicação mediada pelo computador são os modos como permitem a visibilidade e a articulação das redes sociais, a manutenção dos laços sociais estabelecidos no espaço off-line”.

Sites de redes sociais são espaços utilizados para a expressão das redes sociais na Internet e foram definidos por Boyd & Ellison (*apud* Recuero, 2009, p.102) como aqueles que permitem i) a construção de uma persona através de um perfil ou página pessoal; ii) a interação através de comentários; iii) a exposição pública da rede social de cada ator. Os sites de redes sociais seriam uma categoria do grupo de softwares sociais, que seriam softwares com aplicação direta para a comunicação mediada pelo computador.

Cada região ou país utilizará um determinado site social, mais do que o outro, a partir da construção da identificação da população.

Em entrevista concedida a IHU Online, Sibilia responde como a subjetividade humana foi e está sendo mudada atualmente e conseqüentemente, como isto modifica a forma de “ser e estar” no mundo, ou seja, de representar. Para a Doutora em Saúde Coletiva, pela Universidade Federal Fluminense, estas transformações são sintomas de uma nova época, na qual houve uma mudança radical pelo conceito e compreensão do que as pessoas entendem por intimidade. Esta espetacularização do sujeito vai mais além do que o simples fato de ser visto e de se representar para o mundo, ela corresponde às demandas de um novo tipo de sociedade.

“Uma das principais manifestações dessa virada é um crescente desejo de ser visto, uma vontade de se construir como um eu visível, como um personagem que os outros podem ver e, graças a esse olhar reconfortante, confirmam a existência de quem se exhibe. Mas por que será que isso tudo acontece logo agora? A minha hipótese é que no mundo contemporâneo estão se transformando os modos em que se constrói esse eu que fala e que se mostra sem pausa, justamente porque necessita se exhibir para ser alguém”.

Sibilia conclui que está acontecendo um deslocamento histórico do eixo em torno do qual se constrói o que é cada sujeito, e esses novos fenômenos que estão presentes na Internet atual seriam um indício dessa mutação. Agora se persegue a visibilidade e, em certo sentido, também a celebridade. Ambas como um fim em si mesmo, não como um meio para atingir outra coisa e nem como uma conseqüência de algo maior. Uma via para poder “ser alguém” na sociedade atual.



A questão da intimidade está diretamente ligada na forma que o sujeito se projeta ou representa. Nesta sociedade do *homo videns*, quem não é visto não existe. É importante que a pessoa seja capaz de produzir um personagem visível para se mostrar e se “vender” aos olhos dos outros. No ato de representar, a todo momento, o indivíduo realiza o processo de “auto-construir”.

### **Conclusão**

Após discutir e explanar alguns conceitos é possível considerar que a participação dos indivíduos nos espaços virtuais de relacionamento, também tratados como redes sociais, permitem identificar e contextualizar o processo de representação desses indivíduos dentro das redes sociais.

Ao considerar que o processo de representação ocorre efetivamente dentro das redes sociais é importante analisar que os usuários dessas ferramentas desenvolvem suas representações por meio de construção constante do “eu” que dispõe da compreensão da relação do indivíduo com o meio onde ele está inserido e que deseja inserir ao participar das redes sociais.

Para fazer parte desses espaços virtuais de relacionamento o indivíduo necessita compreender bem o seu papel e, além disso, aprofundar-se desenvolvendo o conceito do que deseja “ser” ou “parecer ser” nesses novos espaços e para isso o usuário constrói sua “imagem virtual” por meio da composição por meio da manipulação das informações que o suporte permite trabalhar, no caso da internet esse espectro amplia significativamente, já que é perfeitamente possível trabalhar com texto, imagem, som e vídeo, combinados das mais variadas formas.

Por isso a combinação dessas informações cria a representação dos indivíduos nas redes sociais, que permite o usuário atualizar-se em consonância com o que ele espera e deseja conquistar em relação aos aspectos sociais que àquela rede social permite ele alcançar, dessa forma as redes sociais são uma constante “auto-construção” do “eu” para seus usuários e a própria rede social é uma construção constante do seu significado dentro do espaço virtual e isso acontece somente porque existem os usuários buscando construir-se constantemente.

### **Referências**

AGUIAR, Sônia. **Redes Sociais na Internet Desafios na Pesquisa**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007.



CASTELLS, Manuel. **Comunicación y poder**. Madrid: Alianza Editorial, 2009.

\_\_\_\_\_. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. V.1 A sociedade em rede. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1999.

\_\_\_\_\_. **Internet e sociedade em rede**. In: MORAES, Dênis de (org.). Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003.

CEBRIAN, Juan. **A rede: Como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação**. São Paulo: Summus, 1999.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

LEMONS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

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

LIMA JÚNIOR, W.T. Tecnologias emergentes desafiam o jornalismo a encontrar novos formatos de conteúdo. **Revista Comunicação & Sociedade**, Ano 30, n. 51, p. 201-225, jan./jun. 2009.

MARTINO, Luis. IN: CAPPARELLI, S. SODRÉ M. SQUIRRA S. (Orgs.) **A comunicação revisitada**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SIBILIA, P. **Os diários íntimos na internet e a crise da interioridade psicológica do sujeito**. Grupo de Tecnologias Informacionais da Comunicação e Sociedade. XII Congresso da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação -COMPÓS, Niterói/RJ 2003.

VIZER, Eduardo A. **Movimentos Sociais: novas tecnologias para novas militâncias**. In: VICENTE, Maximiliano Martin. (Org.) **Mídia e sociedade – perspectivas**. São Paulo: Canal 6, 2007, p. 9- 30.

**Site**

[www.diocesedecaxias.org.br/.../Show%20do%20Eu\\_PaulaSibilia.doc](http://www.diocesedecaxias.org.br/.../Show%20do%20Eu_PaulaSibilia.doc). Acessado em 10 de janeiro de 2011.