**O CIBERESPAÇO COMO AMBIENTE DE CONSTRUÇÃO DE SUBJETIVIDADES**

Léa Cristina Vilela Sá Fortes Pedreira

Jornalista e Mestranda do Programa Mestrado Profissional Interdisciplinar em Ciências Humanas - Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

fortespedreira@hotmail.com

Leonardo Lana de Carvalho

Professor Adjunto e Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

lanadecarvalholeonardo@gmail.com

**RESUMO**

O artigo trata de relações entre cibercultura, ciberespaço, subjetividade e comunicação, enfatizando as mudanças que estão ocorrendo com o desenvolvimento da Internet e da tecnologia. Propõe, de modo mais delimitado, apresentar uma reflexão sobre os conceitos de subjetividade e identidade, tendo o ciberespaço como local de ocorrência e promoção destas. Também identifica como as tecnologias contribuem na divulgação da informação e na construção coletiva do conhecimento, ao buscar conhecer o processo de construção de subjetividades e aprendizagens que ocorre no ciberespaço, observando o modo como as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs) da atualidade se desenvolvem e como estão inseridas nos projetos de comunicação interna de uma organização. Enquanto meios de comunicação, elas não só estão introduzindo novos hábitos, percepções e dinamizando a vida, como também, estão transformando o transmissor, o receptor e a própria mensagem. Conclui-se que estes meios de comunicação estão gerando uma interdependência entre os seres humanos, uma nova cultura intimamente ligada à ideia de interatividade, interconexão e inter-relação entre sujeitos, e um ciberespaço fomentador da construção de novas formas de subjetividade.

**Palavras-Chave:** cibercultura, ciberespaço, comunicação, redes sociais, subjetividade.

ABSTRACT

The article deals with relations between cyberculture, cyberspace, subjectivity and communication, emphasizing the changes that are occurring with the development of the Internet and technology. It proposes to present a reflection on the concepts of subjectivity and identity, and cyberspace as a place of occurrence and promote these. It also identifies how technologies contribute to the dissemination of information and the collective construction of knowledge, to seek to know the subjectivities building process and learning that takes place in cyberspace, observing how the nowadays Information and Communication Digital Technologies (TDICs) develop and how they operate in internal communication projects of an organization. While media, they are not only an introduction of new habits, perceptions and stimulating life, but, they are also transforming the transmitter, the receiver and the message itself. It is concluded that these media are generating an interdependence among human being, a new culture closely linked to the idea of ​​interactivity, interconnection and interrelation between subjects, and cyberspace developers building new forms of subjectivity.

Keywords: cyberculture, cyberspace, communication, social networking, subjectivity.

**INTRODUÇÃO**

Introduzido por Pierre Lévy (1999), o conceito de ciberespaço faz referência a um oceano de informações pelo qual as pessoas navegam ao usarem a *web*. Para o autor o ciberespaço é um ambiente de formação de novos comportamentos e hábitos que conduz a pessoa a um novo modo de compreender o mundo que a circunda, mas também que a leva a uma nova percepção de si mesma e dos outros. A cibercultura, segundo Lévy, não é somente os novos comportamentos e hábitos que emergem através do uso das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs), mas é também caracterizada por atitudes de engajamento e de interesse pelas tecnologias, pelas tecnologias digitais e pela inovação tecnológica.

O ciberespaço é entendido aqui como um ambiente de construção de subjetividades[[1]](#footnote-1), além de um espaço de construção de culturas (SPEROTTO, 2014). Com o uso das tecnologias as pessoas aprendem, constroem seus ambientes de aprendizagem e de interação e desenham através da construção de um ambiente virtual personalizado suas próprias identidades[[2]](#footnote-2), subjetividades e aprendizagens.

Essa interconexão diversificada e crescente é decorrente da enorme expansão das tecnologias digitais nas últimas décadas. “Há uma disseminação de novos hábitos entre milhões de pessoas por todo o mundo” (COSTA, 2008, p. 8). Para Costa (2008, p. 10), essas mudanças nos hábitos das pessoas não afetam somente suas vidas num contexto estritamente tecnológico, mas alcança zonas mais amplas de uma autêntica cultura digital.

A cultura digital é aquela que cresce sob o signo da interconexão entre dispositivos computacionais, da inter-relação entre os homens em escala planetária, do relacionamento cotidiano com máquinas inteligentes e da obsessão pela interatividade (COSTA, 2008, p. 81).

Neste contexto teórico e temático, busca-se conhecer o processo de construção de subjetividades e aprendizagens que ocorre no ciberespaço, observando o modo como as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs) da atualidade se desenvolvem e como estão inseridas nos projetos de comunicação interna de uma organização, como por exemplo, nas universidades. Busca-se defender o ponto de vista de que os meios de comunicação internos de instituições constituem um ciberespaço rico de construção coletiva do conhecimento, condições indispensáveis para a emergência de subjetividades e identidades.

**1 DOS CONCEITOS DE CIBERCULTURA E CIBERESPAÇO**

A cibercultura pode ser compreendida sob várias abordagens teóricas que vão desde as definições que privilegiam aspectos contra culturais de sua história, descrições fluidas voltadas aos aspectos sociais dos fenômenos culturais emergentes, como parte integrante da noção de tecnologias do imaginário, um subcampo emergente da comunicação, uma definição que tematiza o estudo das práticas culturais e os estilos de vida em sua relação com as tecnologias, ou ainda como uma aproximação onde o foco são as relações, os padrões, os meios e os artefatos de trocas de produção cultural *on-line*, além de estar vinculada à Indústria Cultural.

A Indústria Cultural é uma expressão criada pelos teóricos da escola de Frankfurt, Theodor Adorno e Max Horkheimer. Consagrada na década de 30, as reflexões sobre esse tema surgiram a partir de uma “cultura industrializada” vista no período do nazismo, quando toda a arte produzida era dirigida somente ao sistema (McLUHAN, 2005).

Segundo Adorno (1990) e Horkheimer (1990), a Indústria Cultural consiste em “moldar” toda a produção artística e cultural de modo que elas assumam os padrões comerciais e que possam ser facilmente reproduzidas. A presença dessa Indústria Cultural, controladora das necessidades e ofertas talvez esteja presente justamente nessa necessidade que todo cidadão tem hoje em se tornar um "cidadão digital" ao mesmo tempo em que as ofertas para inserção nesse meio estejam chegando ao alcance de todos.

O importante é observar que, como apontou McLuhan (2005), as mudanças que estão ocorrendo com o desenvolvimento da rede mundial de computadores, a Internet, e da tecnologia, enquanto meios de comunicação, estão não só introduzindo novos hábitos, percepções e dinamizando a vida, como também, estão transformando o transmissor, o receptor e a própria mensagem, gerando uma interdependência entre os homens, uma nova cultura.

Atualmente, as pessoas não se satisfazem mais em compartilhar espaço físico com amigos, parentes, vizinhos e colegas de trabalho. Elas necessitam de compartilhar conhecimentos, preferências, gostos pessoais e intimidade, onde o importante é saber que outras pessoas, embora anônimas, estão situadas em grupos de interesse próximos aos seus, podendo assim, colaborar de alguma forma com você (COSTA, 2008, p. 51).

Segundo Castells (1999), a revolução tecnológica concentrada nas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) - que possibilita a conexão mundial via redes de computadores: a Internet - e o impacto dessas tecnologias na sociedade resultou na constituição de um diferente conceito de cultura, que é a cibercultura, caracterizada pela mudança na maneira de comunicar da sociedade e pela valorização crescente da informação que circula numa velocidade e numa quantidade até então nunca imaginadas.

Lévy (1999) afirma que para definir a cibercultura é preciso identificar o meio onde ela foi criada, no qual ela emerge e se transforma - o ciberespaço. “A cibercultura é um neologismo que especifica o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.

O termo ciberespaço especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital (codificação digital), mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e propiciar a interconexão entre todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação (LÉVY, 1999).

A cibercultura produzida no ciberespaço não possui um centro diretor e nem diretrizes específicas. Para Hall (2004), é na cibercultura que a cultura contemporânea é caracterizada pelo uso crescente de tecnologias digitais que estabelecem uma nova relação entre a técnica e a vida social e, ao mesmo tempo, proporciona o surgimento de novas formas de agregação social de maneira espontânea no ambiente virtual, resultando em novas práticas culturais. É, contudo, na cibercultura que todos podem estar juntos ao mesmo tempo, pois a cada novo nó da rede de redes em expansão constante, você pode tornar-se um produtor ou um emissor de novas informações.

O ciberespaço, com suas milhares de possibilidades, apresenta aos seus usuários fenômenos considerados interessantes no que diz respeito à mobilização social na rede, através da qual, diferentes grupos sociais, religiosos, culturais e políticos debatem e expressam suas opiniões a respeito de variadas demandas da sociedade, utilizando como meio as “mídias sociais” conhecidas também como “*sites* de redes sociais”, a exemplo, o *LikedIn,[[3]](#footnote-3)*, *Facebook[[4]](#footnote-4)* e o *Twitter[[5]](#footnote-5).*

A interconexão mundial, que surge do ciberespaço, permite uma nova universalização que é diferente da ocorrida com o advento da escrita, pois ela abre os sentidos das interpretações. Para Lévy (1999, p. 113), a essência paradoxal da cibercultura é a universalidade e a totalização. O universal sem totalidades permite o acesso à inteligência coletiva que possibilita a interação e, o ciberespaço fornece suporte para que exista uma comunicação direta, coletiva, apoiada nessa interação.

Para Rüdiger (2004), a cibercultura é um movimento histórico, uma conexão dialética entre o sujeito humano e suas expressões tecnológicas, através da qual transformamos o mundo e, assim, nosso próprio modo de ser interior e material em dada direção (cibernética)[[6]](#footnote-6). Para Lemos, a cibercultura deve ser entendida “como a forma sócio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica, que surgiram com as convergências das telecomunicações com a informática na década de 70” (LEMOS, 2003, p. 12).

Outro exemplo de manifestação da cibercultura são os *sites* de redes sociais motivados pela necessidade do ser humano de se comunicar e de se conhecer. Para Recuero (2009), as redes sociais na Internet são meios de comunicação emergentes que atuam na difusão de informações de forma global e massiva. No meio digital, as conexões entre os atores sociais são marcadas pelas ferramentas que proporcionam a emergência dessas representações sociais. As conexões são estabelecidas através dessas ferramentas e mantidas por elas (RECUERO, 2009).

Lévy (1999) afirma que o ciberespaço é local de mediação para a movimentação social *on-line*, onde os princípios orientadores são a interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva. O ciberespaço aproxima os indivíduos, deixando de lado a noção de tempo e espaço, que anteriormente poderiam funcionar como obstáculos para o estabelecimento de relações sociais no mundo. A tecnologia funciona como força impulsionadora da criatividade humana, permitindo que a comunicação se intensifique e que suas ferramentas promovam o convívio, o contato e uma maior aproximação entre as pessoas.

**2 A COMUNICAÇÃO NA ERA DA SOCIEDADE EM REDE**

Nos últimos 30 anos, a revolução das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDICs) ocorreu em tão grande velocidade, que impulsionou a convergência dos artefatos tecnológicos e eliminou as distâncias postas pelos meios tradicionais de comunicação. Entender como a comunicação está se comportando na era da sociedade em rede requer compreender que:

[...] comunicar é compartilhar significados mediante o intercâmbio de informação. O processo de comunicação se define pela tecnologia utilizada para a comunicação, as características dos emissores e dos receptores da informação, seus códigos culturais de referência, seus protocolos de comunicação e o alcance do processo. (CASTELLS, 2009, p.87).

Segundo Lévy (1999), as formas de se comunicar também passaram por processos evolutivos e se diferenciaram com a chegada da Internet. Surge uma forma de se comunicar mais interativa do ponto de envio de mensagem, que se pode fazer em tempo real, de muitos para muitos. A esse processo, Castells (2009) chama de autocomunicação de massa que integra as três formas de comunicação definidas por ele como: interpessoal, comunicação de massa e autocomunicação de massas.

Para o autor, essa nova forma de comunicação, a autocomunicação de massa, permite que atores sociais de todo o mundo usufruam da capacidade que as redes possuem de impulsionar seus projetos, defender interesses e reafirmar valores, atuando diretamente na produção de conhecimento.

A sociedade em rede traz exatamente essa mudança no processo de comunicação, quando a partir do surgimento das TDICs, essas se tornaram artefatos suficientes para instaurar possibilidades de interlocução dos públicos receptores, configurando um novo tipo de comunicação sustentada por novos recursos técnicos. Castells (2009) descreve o contexto que vivemos como uma sociedade nova que vem mudando e vivenciando uma revolução tecnológica centrada nas tecnologias da informação.

Esta nova sociedade é caracterizada como a sociedade da informação em sua realidade diversa. Ou seja, a sua base é a informação, onde as atividades decisivas de todos os âmbitos se estruturam nas tecnologias da informação, que por sua vez se organizam em redes onde o centro é o processamento dessa informação (CASTELLS e HIMANEN, 2002).

Atualmente, essas redes aparecem associadas aos s*ites* de redes sociais na Internet, entendidos aqui como uma forma de comunicação mediada pelo computador que permite a visibilidade e a articulação dos atores em redes sociais, e a manutenção dos laços sociais estabelecidos no espaço *offline* (RECUERO, 2009). Cada vez mais, as pessoas se organizam não em torno do que fazem, mas com base no que são ou acreditam que são.

As pessoas não se contentam em buscar a notícia, elas querem, na maioria das vezes, ser a própria notícia. A relação firmada entre os usuários da rede não se mantém somente no âmbito de compartilhamento de informações. Os usuários passam a partir da *Web* 2.0, a compartilhar também suas vidas e elementos bem pessoais e mesmo íntimos de suas personalidades.

Essas novas possibilidades de comunicação propiciam ao indivíduo uma nova compreensão de si mesmo, daquilo que ele é e daquilo que ele pensa ou deseja ser. Através desses meios, as pessoas vão se modificando lentamente e criando a sensação de pertencimento aos grupos pelo reconhecimento de identidades semelhantes, mesmo que essas estejam inseridas em contextos sociais e históricos distintos dos seus.

Para Costa (2008), a construção de interfaces digitais ou ambientes de navegação, a manipulação de dados e a filtragem de informações alimentaram e alimentam a ideia de interatividade desde o surgimento da computação. Ele afirma que a busca pela interatividade não pretende oferecer apenas ambientes mais amigáveis ou facilidades na comunicação entre as pessoas, ou entre pessoas e máquinas. Busca explorar fatores que influenciam diretamente sobre a atividade consciente do indivíduo, como por exemplo, a necessidade de escolha, a incerteza, as sugestões, o risco e a tomada de decisão diante do excesso de informações, produtos e serviços na Internet. (COSTA, 2008, p.19).

No entanto, isso não significa que todas as pessoas participam da rede, mas todos estão afetados por ela de alguma forma, uma vez que as atividades básicas que configuram e controlam a vida humana em todo o planeta estão organizadas em rede. Os *sites* de redes sociais proporcionam que atores possam construir-se, interagir e comunicar com outros atores, deixando inclusive, na rede de computadores, as impressões que permitem a identificação de suas conexões e a visualização de suas redes sociais através dessas impressões.

Segundo Recuero (2009, p.164), as informações na Internet tendem a permanecer gravadas no computador, o que torna possível observar um histórico de interações, as apropriações realizadas pelos atores sociais, a constituição dos grupos e sua possível ruptura. Conhecer o funcionamento das redes sociais é fundamental para entender essa apropriação da Internet como uma ferramenta de organização social e informação, o que torna possível também compreender os novos valores construídos, os fluxos de informação e as mobilizações que emergem no e do ciberespaço.

Nas últimas décadas, profissionais que trabalham em diversos segmentos de negócios, nas diferentes esferas da administração pública, em empresas privadas, nas universidades e instituições de ensino e de pesquisa de forma geral, têm utilizado cada vez mais o correio eletrônico, os *sites* e portais de suas instituições e até mesmo os *sites* de redes sociais para se comunicarem.

Essas pessoas constituem comunidades virtuais de trabalho, de troca de informações e de conhecimento. Para Lévy (2004), o desenvolvimento das comunidades virtuais é provavelmente um dos maiores acontecimentos dos últimos anos, já que elas estimulam uma nova maneira de ‘fazer sociedade’. A grande evolução das comunidades virtuais está diretamente ligada ao esforço feito pelas pessoas durante a década de 90. É o que afirma Costa (2008), ao dizer que essas pessoas estabeleceram laços sociais, comerciais e amorosos através de seus computadores.

Lévy (2004) defende que a participação em comunidades virtuais é um estímulo à formação de inteligências coletivas, às quais os indivíduos podem recorrer para trocar informações e conhecimentos. Ele acredita que o papel das comunidades é de funcionarem como filtros inteligentes que nos ajudam a lidar com o excesso de informação, mas igualmente como um mecanismo que nos abre às visões alternativas de uma cultura.

A comunicação do conhecimento através da Internet passou a ser o eixo central da inteligência coletiva, pois a Internet é a técnica, ou seja, o instrumento, que possibilita a cada indivíduo inserir o seu saber em um lugar comum. Este, por sua vez, é absorvido por outros e transformado por cada um. O espaço de compartilhamento do conhecimento pode se tornar um atrator para um maior número de pessoas ligadas a rede.

Segundo Costa (2008), alguns dos fenômenos de inteligência coletiva na internet que se destacaram nos últimos anos são: a *Wikipédia*, lançada em 2001, com o propósito de se tornar a maior enciclopédia virtual aberta; o *Google*, criado em 2002, como a maior multiplataforma da internet e o maior portal de busca da rede. De acordo com Costa (2008), o *Google* é um testemunho de que a sociedade da informação vive em torno do investimento na inteligência coletiva. E o *Youtube*, criado em 2005, como sendo a maior plataforma para publicação de vídeos, aberta a qualquer usuário de Internet. E por fim, em 2007, o *Twitter*, que se apoia na sinergia entre internet e celular para troca de mensagens via *site* se reúne a esse ciberespaço.

**3 CIBERESPAÇO E CONSTRUÇÃO DE SUBJETIVIDADES**

Desde o início do desenvolvimento humano, sua sobrevivência se dá pela interação com o meio. Ao nascer, a criança depende completamente das pessoas que a cercam. A interpretação dos movimentos e das expressões emotivas da criança pelo outro permite a satisfação de suas necessidades físicas e afetivas. Enquanto a criança cresce, em contato e em trocas com o mundo, com pessoas e objetos, ela recebe estímulos que incentivam o seu desenvolvimento físico, emocional e de raciocínio.

Para Vygotsky (1989), pela interação social a criança tem acesso aos modos de pensar e agir correntes em seu meio. É através da cultura que ela compartilha as formas de raciocínio, as diferentes linguagens (como a oral, a artística, a gestual, a escrita, a música, a matemática), as tradições, os costumes e emoções.

A utilização de instrumentos[[7]](#footnote-7) é uma característica essencialmente humana que possibilita maior domínio do meio e o desenvolvimento de habilidades específicas para utilizá-lo. Os signos[[8]](#footnote-8) elaborados pela cultura servem como instrumentos intelectuais que exigem do homem e ao mesmo tempo, lhe possibilitam uma diferenciação do pensamento em relação aos outros animais. A comunicação é vista como uma forma de interação e troca de significados produzidos coletivamente através da simbolização (VYGOTSKY, 1989).

Segundo Braga & Carvalho (2012), quando o indivíduo passa a utilizar signos internos e representações mentais, ele constroi um controle interno e deixa de ser tão dependente do controle externo. As palavras são signos que substituem os objetos do mundo real e dão ao indivíduo a capacidade de operar mentalmente sobre o mundo: planejar, estabelecer relações, associar, compreender.

De acordo com Gindre (2009), a comunicação e a cultura são direitos humanos inalienáveis. Se o ser humano for privado de sua capacidade de produzir cultura e de intercambiar essa cultura, de estabelecer trocas com outros seres humanos, de estabelecer processos comunicacionais, ele é privado da sua própria humanidade.

A comunicação deve atuar como um processo no qual as pessoas se comunicam em vários níveis e de várias maneiras. A interação face a face é um tipo de comunicação que foi usada durante a maior parte da história da humanidade. Costumes e tradições foram transmitidos de pai para filho através das narrativas orais quando as histórias eram contadas atravessando gerações. Thompson (1998, p. 285) vê a comunicação como uma “forma de interação e a distingue em três tipos: interação face a face; interação mediada, e a quase-interação mediada tecnicamente”.

O autor classifica como interação face a face aquela que ocorre em um espaço-tempo comum e copresente; o conceito de quase-interação mediada abrange a comunicação por meio de instrumentos como livros, jornais, televisão e rádio, geralmente pela mídia de massa; e a quase-interação mediada tecnicamente compreende a utilização de um meio técnico comunicacional como o telefone. Para Thompson (1998), os novos meios de comunicação não só modificam a forma de se comunicar como transformam a maneira pelas quais as pessoas se relacionam com elas e com as outras.

A mobilidade propiciada pelo ciberespaço é singular porque ela provoca outro tipo de comportamento e subjetividade no indivíduo. As tecnologias permitem que a comunicação se intensifique e que suas ferramentas promovam o convívio, o contato e uma maior aproximação entre as pessoas (LÉVY, 1999).

“Nossa sociedade se tece com a tecnologia. Nós nos subjetivamos já hibridados com a tecnologia. Poder-se-ia dizer, que não há sociedade fora da tecnologia, não há sujeito fora da tecnologia” (CALVINO, 2009, p.44). Para o autor, a sociedade vive hoje entre telas que a dilui e a converte em sujeitos de outras subjetividades,

[...] os dispositivos tecnológicos e midiáticos não devem ser entendidos como elementos que, uma vez presentes no cenário contemporâneo, criariam uma subjetividade menos verdadeira ou autêntica. É preciso pensar que a subjetividade se constitui na interação com tais dispositivos, o que provoca um efeito de rede, na qual nos agenciamos com as tecnologias para nos produzir como sujeitos (CALVINO, 2009, p.47)

Para Sperotto (2009), a subjetividade contemporânea é polifônica e está sendo constituída na convivência com determinadas condições e possibilidades de uma heterogeneidade de discursos institucionais: a família, a escola e a mídia (em suas diferentes formas: revistas, jornais, rádio, televisão e internet) que são dispositivos de “produção” e de “modelação” dessa subjetividade. As pessoas estão disponíveis para dar passagem aos fluxos informativos que as atravessam.

Elas são capturadas por imagens, sensações e pensamentos produzidos pelas conexões e afecções com instâncias afetivas, cognitivas, sensitivas e perceptivas que se tornam visíveis através das múltiplas maneiras pelas quais a pessoa se expressa: escrita, falas, gestos, olhares, expressões corporais. A essas formas que nos permitem mostrar os diferentes modos de vida que nos compõem enquanto ser humano chamo de subjetivação. (SPEROTTO, 2009, p.282).

Em sendo a subjetividade um fluxo contínuo de modos de ser, existir e viver, torna-se possível considerar que os sujeitos, as tecnologias, as instituições e os produtos culturais da sociedade produzem subjetividades que não são dadas, mas sim produzidas por essas instâncias e administradas por uma imensidão de artefatos tecnológicos, que nos constituem constantemente. Dessa forma, pode-se pensar que cada espaço por onde circulamos e cada grupo com quem convivemos produz em cada um de nós uma subjetividade que subsidia a construção da identidade do sujeito.

Para Ciampa (1987), identidade é metamorfose, um processo de constituição do eu que promove constantes mudanças pelas condições sociais e de vida nas quais o indivíduo está inserido. No processo de constituição da identidade, os papéis que o indivíduo assume ao longo de sua vida fazem parte de sua construção, partindo de uma identidade pressuposta (o que o outro ou a própria pessoa idealizava em relação ao desempenho daquele papel), a vivida e a que será vivida enquanto projeto de vida (CIAMPA, 1987, p. 241).

Silva (2000, p.78) afirma que a identidade e a diferença não podem ser compreendidas fora dos sistemas de significação nos quais adquirem sentido, pois elas não são seres da natureza, mas da cultura e dos sistemas simbólicos que a compõem. Para compreender a identidade deve-se sempre enxergar a posição do sujeito, quem é ele, de onde ele vem, o que faz com que ele esteja presente num determinado contexto.

A identidade se constitui numa série de competências desenvolvidas em interações sociais na medida em que o sujeito age. A identidade tem um caráter duplo: por um lado ela é algo permanente e por outro lado ela é algo que está em constante movimento (SILVA, 2000).

A emergência da cultura digital e seus sistemas de comunicação mediados eletronicamente transformam o modo como o sujeito era pensado até então, prometendo também alterar a forma da sociedade. Essa cultura promove o indivíduo como uma identidade instável, como um processo contínuo de formação de múltiplas identidades (SANTAELLA, 2004).

A cultura digital transformou a linguagem com a qual o indivíduo se comunica. Conforme afirma Vygotsky (2001), a linguagem é o instrumento psicológico para a regulação do comportamento. O pensamento é determinado pela linguagem e é através dela que o ser humano se constitui como sujeito.

**CONSIDERAÇOES FINAIS**

O homem da atualidade tem se formado e se informado através dos processos de interação proporcionados pelos artefatos resultantes do desenvolvimento das tecnologias digitais que propõem a convergência de vários veículos de comunicação como a TV, o cinema, o rádio, o audiovisual, o vídeo, os *smartphones*, as telas interativas, o hipertexto e a Internet. Estamos vivendo em um mundo de imagens e sons que penetram o nosso universo mental durante grande parte do nosso dia e esses dispositivos nos moldam em nossa consciência e muitas vezes, em nosso modo inconsciente de agir. Isso ocorre ao mesmo tempo em que as tecnologias digitais se tornam um importante valor cultural de nossa sociedade, impulsionando o desenvolvimento de novas tecnologias da informação e da comunicação.

O sucesso de todo e qualquer ato comunicativo, seja ele no processo de comunicação interpessoal, seja no processo de comunicação coletiva, reside no conhecimento dos próprios ingredientes que integram o ato de comunicar. Entendemos por processos de comunicação os processos de informação, de compreensão e de reflexão, capazes de realizar mudanças no sistema contínuo de relacionamento entre os atores sociais de uma organização, uma instituição, uma rede. Todos esses utilizam-se de meios adequados para prover o diálogo ou interação e as TDICs são considerados meios facilitadores eficientes para a concretização desses processos de comunicação se utilizadas de maneira adequada.

A tecnologia não cria a relação social, mas ela proporciona a interação, a interconexão nos processos de comunicação, um meio, espaço ou ambientes fomentadores de novas formas de emergência de subjetividades. A explosão de informações, a possibilidade de acesso à comunicação mundial pelo ciberespaço constitui exemplos de que a cada momento, o mundo contemporâneo apresenta uma nova tecnologia que nós, sujeitos, nos sentimos interessados ou na obrigação de compreender. O sujeito passa a viver uma realidade de infinitas possibilidades, inserido no ciberespaço, onde ele pode construir e reconstruir um mundo, ainda que virtual, à sua maneira.

A partir de tais considerações é que este artigo se propôs a investigar os processos de construção de subjetividades dos sujeitos que compõem uma comunidade que se forma e se transforma nas interações através das redes sociais *online* e *offline.* Através do reconhecimento de quem são esses sujeitos é que se torna possível trabalhar a comunicação, utilizando estratégias acertadas na disseminação e construção do conhecimento em comunidades compostas por públicos detentores de várias identidades sociais e culturais.

**REFERÊNCIAS**

ADORNO, T.W.; HORKHEIMER, M. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa (org.).**Teoria da cultura de massa***.* Rio de Janeiro: Paz e Terra, p.159-204, 1990.

BRAGA, E.M.; CARVALHO, L.L. Representação, signo e conceito na teoria de Vygotsky: impacto sobre o conceito de metacognição. In: Lopes, E.J. (org.). **Temas em ciências cognitivas e representação mental.** Porto Alegre: SINOPSYS, p.205-216, 2012.

CALVINO, M. Mesa de abertura. In: Conselho Federal de Psicologia (org.). **Mídia e psicologia**: produção de subjetividade e coletividade. 2a. ed. Brasília: Conselho Federal de Psicologia, p.39-48, 2009.

CASTELLS, M. **A era da informação:** economia, sociedade e cultura**.** São Paulo: Paz e terra, 1999.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. **Comunicación y Poder**. Madrid: Alianza Editorial, 2009.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_; HIMANEN, P.**La sociedad de la información y el estado del bienestar:** el modelo finlandés. Madrid: Alianza editorial, 2002.

CIAMPA, A. C. **A estória do Severino e a história da Severina:** um ensaio de psicologia social. São Paulo, Brasiliense, 1987.

COSTA, R. **A cultura digital**. 3ªed. São Paulo: Publifolha, 2008.

Journal of Computer Mediated Communication, n.3 Vol1, 1997.

GINDRE, G. A tecnologia das mídias: a relação dos sujeitos com os meios tecnológicos de comunicação. In: Conselho Federal de Psicologia (org.). **Mídia e psicologia**: produção de subjetividade e coletividade. 2a ed. Brasília: Conselho Federal de Psicologia, p.51-58, 2009.

GUATTARI, F. Da produção de subjetividade**.** In: PARENTE, A. (org.). **Imagem**

**Máquina:** a era das tecnologias do virtual.Rio de Janeiro: 34, 1999.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 9a. ed. Rio de Janeiro:DP&A, 2004.

JACQUES, M.G.C. Identidade. In: M.N. Strey et al.**Psicologia social contemporânea.** p.159-167, Petrópolis: Vozes, 1998.

LEMOS, A.; CUNHA, P.**Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, P. Palestra. In: **Festival Usina de Arte e Cultura.** Porto Alegre: 1994.

LÉVY, P.**O que é o Virtual?** São Paulo: 34, 1996.

\_\_\_\_\_\_\_\_. **A máquina universo**. Porto Alegre: ArtMed, 2015. (Original publicado em 1998).

\_\_\_\_\_\_\_\_. **Cibercultura***.* Rio de Janeiro: 34, 1999.

\_\_\_\_\_\_\_\_. **Inteligência Coletiva:** por uma antropologia do ciberespaço. Tradução do francês de Felino Martínez Álvarez. Whashington DC. Organización Panamericana de La Salud. 2004.

\_\_\_\_\_\_\_\_. O universal sem totalidade, essência da cybercultura. **Caosmose**.1998. Disponível em:http://www.caosmose.net/pierrelevy/ouniversalsem.html.Acesso em 24/01/2015.

LUCCI, M.A. **A importância da interação na individualização:** uma visão da abordagem sócio-interacionista de Vygotsky. Revista de Ciência da Educação, v.6, p.137-147, 2002.

# MCLUHAN, M.O**s meios de comunicação como extensões do homem***.* São Paulo: Cultrix, 2005.

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

RÜDIGER, F.**Introdução às teorias da cibercultura**: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo. PA: Sulina, 2004.

SANTAELLA L. **Corpo e Comunicação. Sintoma da Cultura.** São Paulo, Paulus, 2004.

HALL, S.; SILVA. T.T.; WOODWARD, K. **Identidade e diferença:** a perspectiva dos estudos culturais. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SPEROTTO, R.**Das artes de viver e das possíveis hibridações de subjetividades**. 2002. 440f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul Porto Alegre, Porto Alegre, 2002.

\_\_\_\_\_\_\_\_. Educação para a mídia. In: Conselho Federal de Psicologia (org.). **Mídia e psicologia**: produção de subjetividade e coletividade. 2a ed. Brasília: Conselho Federal de Psicologia, p.279-303, 2009.

\_\_\_\_\_\_\_\_.**Os jogos eletrônicos:** dispositivos de construção de subjetividade e de aprendizagens no contemporâneo.Disponível em:< http://www.comunidades virtuais.pro.br/seminario4/trab/rosariasperotto.pdf>. Acesso em: 07 de setembro de 2014.

\_\_\_\_\_\_\_\_.**As TICsconstituindo novos modos de aprendizagens no contemporâneo.** Disponível em:http://www.portalanpedsul.com.br/admin/uploads/2010/Educacao,\_Comunicacao\_e\_Tecnologias/Trabalho/12\_55\_25\_AS\_\_TICS\_CONSTITUINDO\_NOVOS\_MODOS\_DE\_APRENDIZAGENS\_\_NO\_CONTEMPORANEO.PDF. Acesso em 25/01/2015.

THOMPSON, E. P. **Costumes em Comum**: estudos sobre a cultura popular tradicional. SãoPaulo: Companhia das Letras. 1998.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade:** o uso humano de seres humanos. São Paulo: Cultrix, 1984.

VIGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 3aed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.**Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

1. Subjetividade: A subjetividade é como um fluxo contínuo de modos de existir fabricado no entrecruzamento de instâncias sociais, técnicas, institucionais e individuais (GUATTARI, 1999). A subjetividade é pensar no sujeito não como um simples observador, mas sim um ser construtor e construído pelo contexto no qual está inserido, como fruto das interações que ele estabelece. [↑](#footnote-ref-1)
2. Identidade: A palavra identidade evoca tanto a qualidade do que é idêntico, igual, como a noção de um conjunto de caracteres que fazem reconhecer um indivíduo como diferente dos demais. A identidade implica no reconhecimento de que um indivíduo é o próprio de quem se trata como também pertence a um todo, confundindo-se com outros, seus iguais. Ela é o ponto de referência a partir do qual surge o conceito de si e a imagem de si, de caráter mais restrito. A identidade não se apresenta sob a forma de uma entidade que rege o comportamento das pessoas, mas é o próprio comportamento, é ação, é verbo. (JACQUES,1998). [↑](#footnote-ref-2)
3. https://br.linkedin.com/ [↑](#footnote-ref-3)
4. www.facebook.com [↑](#footnote-ref-4)
5. www.twitter.com [↑](#footnote-ref-5)
6. Cibernética: ciência interdisciplinar, que envolve sistemas de organização, de processamento de informação e de controle. É uma ciência que auxilia a compreensão de outras ciências. [...] um campo mais vasto que inclui não apenas o estudo da linguagem mas também o estudo das mensagens como meios de dirigir a maquinaria e a sociedade, o desenvolvimento de máquinas computadoras e outros autômatos [...], certas reflexões acerca da psicologia e do sistema nervoso, e uma nova teoria conjetural do método científico. (Wiener, 1984, p. 15). “O espaço cibernético é a instauração de uma rede de todas as memórias informatizadas e de todos os computadores.” (LÉVY, 1994). [↑](#footnote-ref-6)
7. Instrumento: “[...] meios externos utilizados pelos indivíduos para interferir na natureza, mudando-a e, consequentemente, provocando mudanças nos mesmos indivíduos” (LUCCI, 2002, p.140). [↑](#footnote-ref-7)
8. Signo: é um instrumento da atividade psicológica e da linguagem que atua no sistema simbólico dos grupos humanos, e que representa um salto qualitativo na evolução da espécie (VYGOTSKY, 1989). [↑](#footnote-ref-8)