

## Identidade Digital: A crise das identidades no ciberespaço

Thiago Guimarães Azevedo ([azevedo\\_thiago@yahoo.com.br](mailto:azevedo_thiago@yahoo.com.br))

(<http://lattes.cnpq.br/1449970976174710>)

A cibercultura como fenômeno da pós-modernidade, altera a percepção do sujeito aprofundando uma crise que já se configura desde o surgimento da modernidade, a partir dos avanços tecnológicos na comunicação e o surgimento das novas mídias que auxiliaram na fragmentação das identidades.

Com isso, estas identidades do sujeito pós-moderno se tornam fluídicas na palavra de Bauman (2005). Essa característica é também aprofundada pela construção de ambientes de realidade virtual no ciberespaço, onde homem ou mulher podem configurar seu “*avatar*”<sup>1</sup> ou seu perfil de acordo com as necessidades que lhes sejam convenientes.

Este artigo reflete sobre esse fenômeno da fragmentação das identidades a partir da cibercultura. Essa reflexão inicia com uma abordagem sobre a crise das identidades, a partir de uma pequena compreensão da modernidade, da pós-modernidade e o entendimento da fragmentação das identidades a partir de autores como Bauman (2005), Hall (2011), Britto (2009) e Maffesoli (2006).

Seguindo essa reflexão, se analisará também a evolução do ciberespaço e como isso afetou sobremaneira a forma de entendermos o mundo pós-moderno, no sentido de que as relações passaram a se estabelecer do mundo concreto para um ambiente fluídico, virtual. Para dar suporte a essa reflexão Santaella (2003), Britto (2009), Lévy (1996), Rüdiger (2002) e Castells (2003) serão utilizados para aprofundar o assunto.

A partir destes dois pontos, chega-se a reflexão sobre a crise da identidade no ambiente da cibercultura, que é entendida levando em consideração o sujeito pós-moderno que se constrói em ambientes virtuais, criando novas realidades e interagindo com outros sujeitos fragmentando sua

---

<sup>1</sup> Essa palavra *Avatar* se tornou popular entre os meios de comunicação e informática devido às figuras que são criadas à imagem e semelhança do usuário, permitindo sua “personalização” no interior das máquinas e telas de computador. Tal criação assemelha-se a um avatar por ser uma transcendência da imagem da pessoa, que ganha um corpo virtual, desde os anos 80, quando o nome foi usado pela primeira vez em um jogo de computador.

A primeira concepção de Avatar vem primeiramente dos textos Hindus, que citam Krishna como o oitavo avatar – ou encarnação de Vishnu.

identidade. Além dos autores já citados, tem-se ainda Lemos (2007) que faz uma aproximação dessa relação virtualizada das identidades do sujeito pós-moderno na cibercultura com a literatura e o cinema.

### **Crise da identidade**

Não é tarefa simples definir um marco para esclarecer quando realmente inicia e termina a modernidade, Nazário (2008) coloca a modernidade como o momento de conquistas baseadas no desenvolvimento das indústrias como o uso do aço, o surgimento das fábricas, do automóvel, da arquitetura funcional e da luz elétrica.

Entretanto, esses avanços trouxeram ao homem moderno o sentimento de aceleração do tempo e encurtamento das distâncias. O sentimento moderno representa uma ruptura com o passado e o apego ao progresso. Muitas mudanças políticas e sociais ocorrem no sentido de distanciamento das cidades em relação aos campos, ao mesmo tempo aprofundamento dos abismos sociais nas metrópoles em virtude do êxodo do homem rural em busca de melhores oportunidades. O ser humano moderno é marcado pelo individualismo, lutas por direitos e o seu estabelecimento como indivíduo através do avanço das democracias<sup>2</sup>.

Em consequência dessas transformações, a percepção tempo/espaço é alterada drasticamente, devido às transformações do espaço urbano e o desenvolvimento tecnológico por conta dos meios de transporte e comunicação, com isso, o homem moderno vê o sentido de si próprio alterar.

A alteração da percepção do tempo histórico também é patente do período da *belle époque*. A aceleração do tempo histórico está em íntima relação com a saturação, com o movimento e o adensamento contínuo do espaço urbano. (SEIDEL, 2001, p. 23)

O Iluminismo traz à tona a idéia de um ser humano individualizado e pensante, e estimula em seu projeto moderno a percepção de um sujeito ambíguo, transitório, mutável e fragmentado (SEIDEL, 2001, p. 25).

Com os avanços nos processos tecnológicos, a modernidade se encontrou num novo estágio, que foi chamada de Pós-modernidade (Lyotard, 2004), Modernidade Tardia (Hall, 2011) e Modernidade Fluida ou Líquida (Bauman, 2005). Porém, muito se debateu sobre o que vem a ser esse

---

<sup>2</sup> Ver em SEIDEL, 2001

momento histórico, se houve ou não uma superação da modernidade e em que sentido esta ocorreu.

Jair Ferreira dos Santos apontou, como sintomas do mundo pós-moderno, palavras como *chip*, saturação, sedução, niilismo, simulacro, hiper-real, digital e desreferenciação, sendo que no mundo moderno os discursos girariam em torno de outras palavras, tais como energia, máquina, produção, proletariado, revolução, sentido, autenticidade. (NAZÁRIO, 2008, p. 24)

Essa pós-modernidade representa, conforme Nazário (2008, p. 24), na verdade “um fantasma que passeia por castelos modernos”. E essa dificuldade em definir a pós-modernidade representa bem a fragmentação das identidades do sujeito contemporâneo, visto que o que se entendia como sentimento de pertencimento ligado a um lugar físico e geográfico, nesse novo contexto, possui características fluídicas<sup>3</sup>, ou seja, se modela conforme o ambiente ou situação em que está inserido. Portanto, essa identidade não possui mais uma forma definida, nem um local que se determine como participante, antes, se modela por questões variadas, que vão das afinidades com grupos, formando tribos<sup>4</sup> e para isso afirma Bauman:

A idéia de “identidade” nasceu da crise do pertencimento e do esforço que esta desencadeou no sentido de transpor a brecha entre o “deve” e o “é” e erguer a realidade ao nível dos padrões estabelecidos pela idéia – recriar a realidade à semelhança da idéia. (BAUMAN, 2005, p. 26)

Para a construção do sujeito pós-moderno, Bauman, afirma que esse indivíduo se utiliza da Bricolagem<sup>5</sup> para estabelecer o que iria chamar de identidade, tomando partes de outras tribos ou culturas e assim formando o que entende por ser o “tipo ideal<sup>6</sup>” de humanidade, porém, o tempo para esse modelo é altamente curto e tende logo a ser construído outro para substituir o

---

<sup>3</sup> Bauman, 2005, p. 57

<sup>4</sup> Maffesoli

<sup>5</sup> Termo criado por Lévi Strauss para falar da união de vários elementos para a formação de um indivíduo único e individualizado. Este termo é citado na obra “O Pensamento Selvagem” de 1962.

<sup>6</sup> Tipo ideal (do alemão *Idealtyp*) ou tipo puro é um termo comumente associado ao sociólogo Max Weber (1864-1920). Na concepção de Weber é um instrumento de análise sociológica para o apreendimento da sociedade por parte do cientista social com o objetivo de criar tipologias puras, destituídas de tom avaliativo, de forma a oferecer um recurso analítico baseado em conceitos, como o que é religião, burocracia, economia, capitalismo, dentre outros.

primeiro, com isso, não se sabe como definir qual é, ou se existe a identidade real do sujeito pós-moderno.

Essa situação a qual Hall (2011) chama de crise, representa também o conflito existente na percepção de tempo e espaço que alterou a forma como a humanidade se relaciona e se identifica enquanto seres relacionais. Essas mudanças desconstruíram também o entendimento de espaço e lugar, dando-os um distanciamento entre um e outro tornando o que era no sentido concreto e físico nas relações sociais, agora uma representação simbólica e virtual.

Portanto, Hall (2011) e Bauman (2005), concordam que essa relação entre identidade e pertencimento se torna relativa para o sujeito pós-moderno, pois posso habitar em determinado país ou cultura – que corresponde ao lugar –, mas me identificar e “pertencer” a outro tipo de grupo social, ou estilo de vida, mesmo que isso seja completamente descaracterizado com o estado natural de minha identidade de lugar.

Tornamo-nos conscientes de que o “pertencimento” e a “identidade” não tem a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo isso – são fatores cruciais tanto para o “pertencimento” quanto para a “identidade”. Em outras palavras, a idéia de “ter uma identidade” não vai ocorrer às pessoas enquanto o “pertencimento continuar sendo o seu destino, uma condição sem alternativa. (BAUMAN, 2005, p. 17)

Por serem fluídas, as identidades do sujeito pós-moderno não se permitem uma fixação permanente, havendo um constante trânsito e construções de novas identidades, não sendo possível estabelecer um tempo ou como estas novas fragmentações irão novamente se formar e com isso, não se pode determinar se existe um tipo de “identidade verdadeira”.

Essa crise na pós-modernidade deixa no ar um grande dilema: Pode haver uma identidade que define o sujeito pós-moderno? Teóricos como Bauman (2005), Maffesoli (2006) e Hall (2011), apontam para uma desestabilização dessa noção de identidade padrão e estanque, pois o sujeito pós-moderno representa a mobilidade, descentralização e rearranjo de acordo com as necessidades desse sujeito.

Podemos dizer – pautado no que argumenta Pierre Lévy (1996) que, a identidade do sujeito pós-moderno é virtual, pois ela é desterritorializada, desligada do sentido de tempo e espaço concreto. Por não ser estabelecida no tempo e espaço, pode então ser simultânea, ou seja, um mesmo sujeito pode obter diversas identidades sem que elas entrem em conflito.

A fragmentação das identidades representa o conflito de consenso sobre o que significa ser pós-moderno. Hall (2011) estabelece uma concepção de identidade que se manifesta em três tipos de sujeitos: sujeito do Iluminismo; sujeito sociológico e sujeito pós-moderno. Essas concepções podem ser relacionadas ao que diz Luiz Nazário:

David Lyon associa o “pós-modernismo” a um conceito de cultura, e a “pós-modernidade” a um conceito de sociedade, ambos relacionados a três fenômenos: rejeição dos ideais humanistas herdados do Iluminismo; deslocamento do interesse universal para o particular; substituição da cultura escrita pela cultura audiovisual. (NAZÁRIO, 2008, p. 24)

Essas alterações de percepção mudam drasticamente a forma como o sujeito pós-moderno lida com a realidade, isso foi analisado por Benjamin (1994) quando observou as mudanças no espírito do tempo no momento em que a arte perde sua aura em virtude da evolução da técnica – nesse caso quando surgem o cinema e a fotografia. Estes dois elementos representam mudanças de comportamento nas sociedades modernas e posteriormente nas pós-modernas, que passam a reestruturar não apenas a forma como passam a entender tempo e espaço, aumentando sua velocidade e encurtando suas distâncias, mas também na forma como passam a orientar a construção de suas identidades.

A construção da identidade do sujeito pós-moderno altera a percepção de eternidade, pois ela se modifica acelerando, encurtando e aproximando a lógica de tempo e espaço, com isso, o que se entendia como eterno, passa a ser mais volúvel. O mesmo ocorre com o entendimento da identidade, que antes era permanente e estanque, na contemporaneidade passa a ser virtualizada e perene.

A fragmentação e encurtamento da percepção das identidades das sociedades pós-modernas se refletem nas suas representações artísticas, pois

as obra de arte que possuía uma aura em virtude de sua função e status sagrado – conforme analisa Benjamin (1994), perde o sentido de tempo e espaço, com a ascensão da tecnologia e sua introdução no campo da arte, como observa Rush (2006) sobre a fotografia:

[...] uma fotografia capta e preserva um momento do tempo; uma imagem criada no computador não reside em nenhum lugar ou tempo. Imagens, digitalizadas no computador, depois editadas, montadas, apagadas ou embaralhadas, dão a impressão de levar a um colapso as fronteiras normais de passado, presente e futuro. (RUSH, 2006, p. 2)

Com a evolução tecnológica, a cibercultura se apresenta como um grande meio para o qual as identidades se modulam e se reinventam, através de diversos canais existentes no ciberespaço. Com isso, ampliam o nível de redes que interligam os diversos sujeitos que podem existir no sujeito pós-moderno. Para compreender melhor esse fenômeno, é necessário entender como se desenvolveu o ciberespaço e com isso a cibercultura.

### **Desenvolvimento da cibercultura**

Com o desenvolvimento da fotografia e do cinema, a comunicação passou a sincronizar suas linguagens e buscar novos meios de tornar isso mais eficiente. Com isso vemos a cibercultura sendo antecedida pela evolução das mídias de massas<sup>7</sup>, através das linguagens como Jornais, com o surgimento do Jornal impresso, graças à litografia – já analisadas por Benjamin (1994), e posteriormente a fotografia, cinema e TV. Com isso, a ideia de massa e consumo passou a adquirir novos parâmetros e também a percepção de tempo e espaço, passou a ser modificada.

Além das mídias já citadas, há também as que Britto (2009) aponta como telégrafos, telefones, rádios, linhas de distribuição de jornais e livros, rede de telégrafos, cabos de telefone, antenas de rádio, satélites para emissão de TV. Ele afirma que todas essas inovações proporcionam o processo de constituição do ciberespaço. Porém é na digitalização que se encontra a base para o desenvolvimento da Internet, conforme aponta Britto (2009):

É que a digitalização está na base de toda a capacidade de processamento de informação pela máquina. As palavras, os

---

<sup>7</sup> SANTAELLA (2003)

sons, as imagens, todo o acervo simbólico constituído pelo ser humano pôde, desde então, ser reduzido a meros 0/1, aberto/fechado, através da infinidade de suas combinações. O digital é a “linguagem” decisiva, revolucionária, para “codificarmos” praticamente tudo para a “máquina”. (BRITTO, 2009, p. 130 e 131)

A digitalização – como explica Santaella (2003, p. 83), consiste em dividir grandezas em pequenas frações em intervalos regulares e com isso atribuir-lhe um código informático sob forma binária e para isso se utilizam dois números, 0 e 1, também chamados de *bits* de informação, que pode ser armazenado em outras mídias como CD-ROMs, Pen Drivers, ou mesmo no *Hard Disk* (Disco Rígido ou HD) do computador.

Com a redução das informações, possibilitou, por exemplo, uma biblioteca inteira ficar disponível em um mero CD-ROM, ou mesmo habitar num ambiente virtual como a internet, porém, essa concepção em torno da cibercultura segundo Rüdiger (2002, p. 9) não pode se restringir apenas a questões de “necessidades econômicas (mediatas) e militares (imediatas)”, nem mesmo ser visto com certo messianismo como o autor acima critica em determinadas correntes ideológicas, como ele mesmo aponta:

O ciberespaço é visto em certos meios como “o paraíso pós-moderno, onde podemos esquecer as dores de nossas vidas, através da presença total de uma chamada absoluta, tornada possível pela virtualização inapelável da realidade” (RÜDIGER, 2002, p. 10)

A história da Internet – ou o próprio ciberespaço, remonta ao período chamado de Guerra Fria, Castells (2003, p. 14) conta que foi a partir do sistema chamada Arpanet, criado em 1969, era uma micro rede de computadores montada pela Advanced Research Projects Agency (ARPA) e o principal objetivo deste sistema era “permitir vários centros de computadores e grupos de pesquisa que trabalhavam para a agência compartilhar on-line tempo de computação”.

Também nos anos 60, Santaella (2003, p. 85) aponta para outras tentativas de serviços de informação distribuídas em rede, como no caso da França, com o uso da “fibra ótica e o vídeo fone de Biarritz”, todavia, mesmo

sendo pioneiros, estes sistemas não apresentavam a estabilidade necessária para se manter como um padrão de uma nova comunicação.

A Arpanet estabelece a lógica que daria as bases para o desenvolvimento da “World Wide Web” (www), mas antes disso, nos anos 80 com a obsolescência da Arpanet, o departamento de Defesa dos EUA, resolve particionar o sistema criando assim a MILNET, para fins exclusivo dos militares e a ARPA-INTERNET, utilizada para pesquisas, porém, como aponta Castells (2003), nos anos 90, o governo dos EUA resolve liberar a Internet de seu ambiente militar e a coloca em domínio público, sendo logo em seguida privatizada pela National Science Foundation (NSF), criando a NSFNET, que em 1995 foi extinta, deixando livre o caminho para as operações privadas da Internet com o surgimento dos diversos provedores de serviço.

A www foi desenvolvida pelo programador inglês Tim Berners-Lee, que desenvolveu um software<sup>8</sup> que permita obter ou acrescentar informações à qualquer computador conectado à Internet e em 1990, junto com Robert Calliau, construíram o primeiro programa navegador/editor chamado world wide web.

A internet para uso da população tem como marco o ano de 1995. Britto (2009, p. 133) aponta que em 2003, o ciberespaço contava com 676 milhões de usuários e 233 milhões de páginas disponíveis e em pesquisas recentes no ano de 2011<sup>9</sup> esse número pulou para 2,1 bilhões de usuários de acordo com o relatório do Pindgdom. A maior quantidade de internautas se concentra na Ásia com 922,2 milhões de usuários e as menores concentrações ficam na Oceania/Austrália com 21,3 milhões de usuários. O número de correios eletrônicos (e-mails) chegou a 3,1 bilhões e número de páginas era de 555 milhões, sendo que 300 milhões criadas somente no ano de 2010. Apesar desses números apresentados, não se pode ignorar o que diz Britto (2009), sobre a relação entre conexão e desigualdade social:

No entanto, é inescapável afirmar que a desigual distribuição de conexão no mundo faz também com que o impacto cultural da Internet não possa ser generalizado, mas precisa sim ser visto à

---

<sup>8</sup> s.m. (pal. Ing.) Conjunto de instruções armazenadas em disco(s) ou em chips internos do computador que determinam os programas básicos, utilitários ou aplicativos, que ele tem para serem usados.

<sup>9</sup>[HTTP://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2012/01/18/internet-atinge-21-bilhoes-de-usuarios-no-mundo-em-2011-aponta-consultoria.jhtm](http://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2012/01/18/internet-atinge-21-bilhoes-de-usuarios-no-mundo-em-2011-aponta-consultoria.jhtm)

luz da realidade de cada país e, dentro dele, através da distribuição de conexão pelas regiões. Isso já é uma característica do que podemos chamar de cibercultura: ela tem traços gerais, mas precisa ser vista na sua relação com uma sociedade concreta. (BRITTO 2009, p. 133)

O ciberespaço evoluiu saltando do computador para os celulares e com isso ampliou a rede de relações, sendo incorporada definitivamente nesta nova teia de comunicação em rede, através dos sites de relacionamento, redes sociais e aplicativos que fragmentam o tempo e o espaço, possibilitando aproximações apesar dos distanciamentos. Esse novo processo de relação com a máquina e a rede, fez com que o sujeito pós-moderno migrasse sua forma de lidar com a vida e a virtualizasse, seus processos econômicos (compra, venda e transações bancárias), trabalho, estudo e as relações sociais, tudo agora feito através da internet. Como afirma Rüdiger (2002)

Hoje em dia, a procura compulsiva do excesso e poderio parece cansada da experiência imediata, passando a seguir uma nova direção. As vanguardas tecnológicas voltaram seus faróis para a realidade virtual, e o fantasma de última hora que nos bate à porta atende pelo nome de *cyborg*, produto da preconizada fusão entre homem e máquina, vida e tecnologia. (RÜDIGER, 2002, p. 11)

Essa relação entre homem e máquina, vida e tecnologia, representa o que Santaella (2003) denomina de Pós-humano, onde cada vez mais essa dependência tecnológica faz com que o sujeito pós-moderno sinta sua identidade modificar, tornando-o não apenas integrante da comunidade dos *homo sapiens*, todavia *machina-sapiens*, o homem como parte máquina, e essa mutação não significa apenas física através de próteses, mas ideológica, através da vida em dependência tecnológica e com isso vemos um aprofundamento da crise da identidade como veremos adiante.

### **Cibercultura e a crise da identidade**

O sujeito pós-moderno – como foi visto acima, se tornou compulsivo por informação, neste sentido, tudo em sua vida se tornou uma busca por excessiva por dados, inclusive nas relações que estabelece no ciberespaço, visto que ele em si mesmo na rede é feito de dados – bits binários 0/1, com isso, tudo que existe na internet é informação codificada. Ou seja, ele mesmo enquanto existência virtual é constituída de código informacional, para tal, ele

pode modulá-la e construir sua identidade conforme lhe aprouver, ou conforme a comunidade virtual em que estiver inserido necessitar.

Por virtualidade costuma-se entender como uma oposição à realidade, como se esta deixasse de existir na rede, mas conforme nos aponta Lévy (1996), a virtualização se opõe a atualidade, sendo esta outra face da realidade. Essa oposição faz com que haja também uma modulação das identidades e com isso, o sujeito virtual, não necessariamente corresponda ao sujeito atual, mas pode constituir uma nova identidade que se adeque ao ambiente virtualizado.

A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. (LÉVY, 1996, p. 17 e 18)

O sujeito pós-moderno através do ciberespaço cria novos tipos de interações, através da interface do computador, que segundo o princípio do pós-humano, se torna uma extensão do corpo humano, onde este pode criar e recriar suas identidades para desenvolver suas relações virtuais.

As identidades construídas a partir da virtualização no ciberespaço desconstroem a percepção de tempo e espaço, e este indivíduo, sujeito à interface do computador, torna-se onipresente e onisciente, em virtude de poder estar em qualquer lugar em qualquer tempo num clique, e no mesmo instante se comunicar com diversas pessoas em qualquer lugar do planeta não levando em conta o tempo cronológico e a distância física – que também se torna relativa em virtude da interface.

Através de comunidades virtuais, se pode constituir novas tribos, com perfil e características próprios que atendam a necessidades específicas destes grupos virtuais, Lévy (1999) chama esse processo de “inteligência coletiva”, porém, ele vê isso de forma muito otimista, mas alerta Rüdiger (2002) alerta que a interatividade virtual não altera e não se equivale a interação social:

[...] as redes não são outro mundo, mas uma mediação da sociedade em que vivemos: as redes apenas pretendem, com maior ou menor sucesso, passar por tal coisa. O ciberespaço não é em geral, segundo tudo indica, uma nova realidade, mas uma sublimação tecnológica da realidade com que estamos acostumados. (RÜDIGER, 2002, p. 17)

Houve, entretanto, várias tentativas de simulações da realidade, um deles foi o sistema Second Life<sup>10</sup>, onde o usuário cria um avatar que pode ser administrado como se fosse real no mundo físico e também o game de simulação virtual The Sims<sup>11</sup>, esses dois sistemas são semelhantes ao que se fazia através do brinquedo Tamagotchi<sup>12</sup>, feito para crianças, mas que já demonstrava a intenção dessa relação entre humanos e máquinas. Esse processo de entendimento da realidade virtual, é visto também na literatura e no cinema, como aponta Lemos (2007) quando cita a obra *Neuromancer* de Willian Gibson escrito em 1984, nesta obra é a primeira vez em que se cita o termo ciberespaço, como um ambiente que faz uma caricatura da realidade, do cotidiano<sup>13</sup>.

A cibercultura se contrapõe ao que diz Bauman (2005) sobre as identidades não servirem para armazenar e manter, pois ao cadastrar um e-mail, ou criar uma conta numa Rede Social como o Facebook, você constrói características de seu perfil, adere grupos e assinam páginas de acordo com a identidade que foi formulada ali, neste sentido você está armazenando e mantendo dados que se incorporam à sua nova identidade dentro dessa realidade virtual.

A realidade virtual demonstra de forma vívida que nosso contrato social com nossas próprias ferramentas nos levou ao ponto no qual temos de decidir logo aonde devemos chegar como humanos, porque estamos a ponto de poder criar qualquer experiência que desejarmos. Os primeiros cibernautas compreenderam muito bem que o poder de criar experiências é também o poder de redefinir conceitos básicos como identidade,

---

<sup>10</sup> O Second Life (também abreviado por SL) é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano.

<sup>11</sup> The Sims é uma série de jogo eletrônico de simulação de vida criada pelo designer de jogos Will Wriqth é distribuída pela Maxis.

<sup>12</sup> O tamagotchi é um brinquedo em que se cria um animal de estimação virtual. [...]

A motivação do brinquedo consiste em cuidar do animalzinho virtual como se fosse real, dando-lhe carinho virtual, comida virtual, banhos virtuais etc.

<sup>13</sup> Lemos, 2007, p. 127

comunidade e realidade. [...] Destarte poderíamos decidir que não nos importaria chegar a ser um pouco mais ou muito mais parecidos às máquinas, em troca da posse de mecanismos que poupem trabalho, ferramentas que salvem vidas, comodidades atraentes e diversões sedutoras. (RHEINGOLD, 1991 *apud* RÜDIGER, 2002, p. 12)

A virtualização do sujeito pós-moderno a partir da cibercultura traz o questionamento sobre quem é esse sujeito pós-moderno e é possível definir uma identidade para este ente que ora habita no plano físico e ora no campo virtual, todavia, no decorrer da evolução da tecnologia tem feito êxodos para o ciberespaço, dedicando mais tempo à sua vida virtual, do que a sua vida atual. E levanta um problema maior: Num futuro não tão distante, o sujeito pós-moderno substituirá sua identidade física pelas suas construções de identidades virtuais?

Você diz “falsas identidades”... mas só pode dizer isso pressupondo que exista algo como uma única “identidade verdadeira”. Essa pressuposição, entretanto, não parece verossímil para pessoas que vivem correndo atrás de modismos passageiros – sempre e apenas *modismos*, mas sempre *obrigatórios* enquanto estiverem na moda... Foi assim que Peer Gynt, o herói de Henrik Ibsen, obcecado a vida toda por encontrar a sua “verdadeira identidade”, resumiu a sua estratégia existencial: “Tentei fazer o tempo para – dançando!” (BAUMAN, 2005, p. 97)

Ou seja, partes das indagações feitas acima representam não apenas a crise da identidade existente exclusivamente na cibercultura, todavia, essa crise vem se aprofundando desde o estabelecimento da modernidade e com os avanços da tecnologia e na relação com as novas mídias de interface que se tornou o próprio sujeito pós-moderno.

Segundo Bauman (2005), tudo se torna fluídico, portanto tanto as identidades como as relações existentes na Cibercultura também seguem esse princípio, pois como entidades construídas a partir de novas realidades, tudo neste ambiente se torna volátil a um clique do mouse ou na mudança de página.

[...], a “identidade” só nos é revelada como algo a ser inventado, e não descoberto; como alvo de um esforço, “um objetivo”; como

uma coisa que ainda se precisa construir a partir do zero ou escolher entre alternativas e então lutar por ela e protegê-la lutando ainda mais – mesmo que, para que essa luta seja vitoriosa, a verdade sobre a condição precária e eternamente inconclusa da identidade deva ser, e tenda a ser, suprimida e laboriosamente oculta. (BAUMAN, 2005, p. 21)

Essa “celebração da mobilidade<sup>14</sup>” das identidades são formadas e modificadas continuamente, na cibercultura que vive em constante construção, acompanhando a velocidade dos avanços tecnológicos e o sujeito pós-moderno não se limita ao apego de suas identidades, sendo impulsionado a modulá-las de acordo com modismos tecnológicos<sup>15</sup>.

### **Considerações Finais**

Esse debate não é conclusivo nestes autores ou nestes argumentos, pois assim como a modernidade alterou a percepção de tempo e espaço com o avanço tecnológico nos transportes, mídias e comunicação, na pós-modernidade, o sujeito sai do campo concreto para se personificar na mobilidade virtual e com isso, sua identidade também passa por essa transformação de tempo e espaço.

A identidade que era vista a partir da construção geográfica de espaço, passa a ser questionada com o advento do ciberespaço e mais agora com o surgimento dos Tablets e smartphones, pois o sujeito pós-moderno não precisa mais ficar estancado enquanto navega na internet, entretanto, o pertencimento será onde ele estiver naquele exato momento, com isso, o espaço torna-se uma entidade em movimento e o tempo também se relativiza junto com a identidade do sujeito.

Utilizando a concepção de Bauman (2005), essa identidade fluída, não apenas se fragmenta, como se dilui tomando diversas formas e contextos, de jeito que não se saiba ao certo se existe uma “identidade verdadeira<sup>16</sup>”, mas construções de várias identidades.

A cibercultura torna ainda mais complexa esse problema, pois é um ambiente sem espaço e tempo, e como não possui um corpo físico que possa definir uma identidade matriz ou que possa alicerçar as demais identidades do

---

<sup>14</sup> Hall, 2011, p. 13

<sup>15</sup> Bauman, 2005

<sup>16</sup> Ibidem, p. 97

sujeito pós-moderno, sendo totalmente presente e totalmente ausente em si mesmo. Com isso, o indivíduo também adquire as mesmas características do ciberespaço.

Dessa forma, nessa relação identidade/tempo/espaço, o indivíduo não apenas possui infinitas identidades dentro do ciberespaço, como também se torna uma entidade onisciente e onipresente, pois numa relação virtual, o sujeito pode traçar um relacionamento com outra cultura equidistante à sua, como por exemplo, morar no Brasil e desenvolver um diálogo com quem mora na Austrália, ou um grupo de discussão com mais três pessoas que moram na Europa, Ásia e África e com isso, estar nestes diversos lugares, transmutar sua identidade diluindo-se com as demais e sem estar fisicamente presente em nenhum destes locais. Pois no contexto pós-moderno, ser e estar não é mais somente uma questão que está restrita ao campo do concreto, mas abre espaço para se desenvolver no campo subjetivo.

### **Revisão Bibliográfica**

BAUMAN, Zygmunt, **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2005

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: São Paulo, Brasiliense, 1994.

BRITTO, Rovilson Robbi. **Cibercultura**: sob o olhar dos estudos culturais, São Paulo, Paulinas, 2009.

LYOTARD, Jean F. Qué era la posmodernidad *in* CASULLO, Nicolás. **El debate modernida-posmodernidad**: edición ampliada y actualizada, Buenos Aires, Retórica, 2004

NAZÁRIO, Luiz. Quadro Histórico do Pós-modernismo *in* GUINSBURG, J.; BARBOSA, Ana Mae (org.). **O Pós-modernismo**, São Paulo, Ed. Perspectiva, 2008

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**, Rio de Janeiro, DP&A, 2011

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**, Porto Alegre, Sulina, 2007

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**, São Paulo, Ed. 34, 1999

\_\_\_\_\_. **O que é virtual?**, São Paulo, Ed. 34, 1996

MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos**. O declínio do individualismo nas sociedades de massa, Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2006

MANUEL, Castells. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed. 2003

RÜDIGER, Francisco. **Elementos para a crítica da cibercultura**: sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação, São Paulo, Hacker Editores, 2002

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura, São Paulo, Paulus, 2003

SEIDEL, Roberto Henrique. **Do futuro do presente ao presente contínuo**: Modernismo VS. Pós-Modernismo, São Paulo, Annablume, 2001