

O papel das redes sociais: relações (hiper)corporais¹

Everton Vinicius de Santa²

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Resumo

De fato, o comportamento dos sujeitos envolvidos e imersos nos ambientes virtuais configuram novos paradigmas diante de ferramentas midiáticas e dos textos literários em meio digital. Novos, mas não inéditos, geram discussões que vão da estrutura do texto, à formação de identidades, que se transformaram com o passar do tempo. Nesse sentido, é importante compreender como essa relação transforma as percepções dos sujeitos envolvidos nesse ambiente de possibilidades múltiplas que é o ciberespaço e que vem se constituindo diante de uma relação sujeito–máquina. Desse modo, este ensaio propõe-se a discutir relações entre a cultura cibernética, sobre as relações interpessoais e com respeito às práticas de literatura na internet sob o viés das redes sociais, pautado pela ideia de que caminhamos para uma configuração de relações desterritorializadas e hipercorporais que vão além do sujeito–eu do plano real.

Palavras-chave

Hipertexto; Redes Sociais; Práticas de Literatura; Ciberespaço;

Abstract

In fact, the behavior of the subjects involved and immersed in virtual environments shape new paradigms in the face of media tools and literary texts in digital media. New, but not unprecedented, discussions are led from the structure of the text, to the formation of identities, which changed over time. Therefore, it is important to understand how this relationship transforms the perceptions of individuals involved in this environment of multiple possibilities that cyberspace is and has constituted face of a subject-machine relationship. Thus, this paper proposes to discuss relations between the cyberculture culture on interpersonal relationships and practices of literature with respect to the Internet under the base of social networks, guided by the idea that we are approaching a configuration of desterritorialized and hipercorporal relationships beyond the self of the real plan.

Key words

Hypertext; Social Networks; Literature Practices; Cyberspace;

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Jogos, Redes Sociais, Mobilidade e Estruturas Comunicacionais Urbanas”, do V Simpósio Nacional da ABCiber.

²Mestre em Letras, doutorando no Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina (PPGL-UFSC), editor-chefe da revista *Texto Digital* (UFSC) e integrante do Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística (NUPILL). evertonvs9@gmail.com

O escritor moderno nasce ao mesmo tempo que seu texto; não é, de forma alguma, dotado de um ser que precedesse ou excedesse a sua escritura, não é em nada o sujeito de que o seu livro fosse o predicado; outro tempo não há senão o da enunciação, e todo texto é escrito eternamente aqui e agora.

Barthes

Pensar a literatura diante das novas tecnologias presentes no meio digital implica, sobremaneira, estabelecer possibilidades e multiplicidades de leituras e criações. O hipertexto poderia ser pensado como aborda a tradicional crítica literária sobre o texto impresso? Essa é apenas uma das questões que se pode levantar com respeito a essas novas textualidades em um contexto de mudanças muito rápido e cuja expansão chega a níveis imprevisíveis. Os conceitos ainda relativizados, porque estamos no meio do processo, nos permite visualizar e habitar esses processos de produção e leitura dessa literatura em meio digital, assim como, nos possibilita ainda investigar a consolidação de práticas (culturais?) envolvendo a relação entre os sujeitos imersos no ciberespaço, sobretudo, por meio de redes sociais, ferramentas que evidenciam sujeitos ativos e, ao mesmo tempo, ofuscados pelas telas de seus computadores.

Ao nos referirmos ao hipertexto e aos escritos em meio digital, meio em que a figura do autor pode estar diluída ou perder a legitimação em função de seu escrito, a “função-autor” se faz relevante, por exemplo, tanto na literatura do papel, quanto na da tela, uma vez que ela configura uma instância narrativa que está próxima de um trabalho elaborado por um sujeito-autor que se manifesta em ambos os meios, afinal, as produções literárias impressas e digitais são resultado de um trabalho funcional, do autor do texto que se utiliza de uma imagem arquitetada (de si ou de suas impressões) para a construção de seu texto. A “função-autor” não se constrói simplesmente atribuindo um texto a um indivíduo com poder criador, mas se constitui como uma “característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade” (FOUCAULT, 1992, p. 14). O que faz de um indivíduo um sujeito-autor é o fato de, por meio de seu nome, delimitarmos e caracterizarmos os textos que lhes são atribuídos e o ciberespaço coloca essa instância autora, às vezes, ilegítima.

Ao tratarmos do fenômeno do texto literário digital, certamente, as circunstâncias que norteiam o comportamento dos níveis de cultura deixam ser tão rígidos quanto às do meio

impresso, considerando as distinções colocadas por Eco (2010) entre “alta, média e baixa cultura”. Muito embora se argumente quanto à validade e à utilidade do texto literário digital, especialmente pelos formadores de opinião sobre a aura da alta cultura e do livro como herança artística da humanidade, a realidade se revela pelo modificador estrutural que é o meio ou a técnica. Cientes disso, surgem outras questões conceituais como a legitimidade, a disponibilidade e a multiplicidade do objeto artístico, a conformação e a inteireza da obra, a vulgarização e o respeito à propriedade intelectual, a volatilidade da autoria, a reproduzibilidade técnica e o aparato multimidiático, a “esteticização” do texto eletrônico (ALAMIR CORRÊA, 2004, p. 95).

Os novos, rápidos e baratos meandros da informática acabam por tornar a obra mais suscetível às alterações de sua inteireza, a considerar o ciberespaço como meio que desestabiliza (mão não extingue!) a instituição do livro e do texto impresso, tornando-os mais acessíveis. Por outro lado, a mesma técnica, além de torná-los mais disponíveis, torna-os mais vulgarizados, mais lidos. Este desrespeito aparente que vulgariza a propriedade intelectual traz consigo um procedimento de “exponencialidade” do cânone, mesmo que falso, retendo as condições de conformação da obra.

A percepção da obra como um todo por vezes se perde diante do caótico espaço virtual que faz do texto descontínuo em sua essência, como que organizado ou disposto em fragmentos e inserido no mesmo suporte: o computador. A totalidade do texto se perde inclusive por meio da apropriação do fragmento na composição de outros, como em um processo de colagem ou intertextualidade realizado pelo sujeito interator ou navegador que entra em contato com esse texto. Essa ordem discursiva no mundo eletrônico, segundo Chartier (2002, p. 23),

[...] provoca uma tríplice ruptura: propõe uma nova técnica de difusão da escrita, incita uma nova relação com os textos, impõe-lhes uma nova forma de inscrição. A originalidade e a importância da revolução digital apóiam-se no fato de obrigar o leitor contemporâneo a abandonar todas as heranças que o plasmaram, já que o mundo eletrônico não mais utiliza a imprensa, ignora o “livro unitário” e está alheio à materialidade do códex.

Por isso se fala em novas práticas de leitura e que elas vêm se transformando diante de novos hábitos e meios de percepção do texto enquanto objeto maleável e fluido frente ao que sempre se observou na cultura dos livros, o que Chartier (2002, p. 24) vai chamar de “desassossego dos leitores”, aos quais se apresentam critérios ou recursos que poderão ser

aceitos ou ignorados, uma vez imersos nessas “textualidades eletrônicas”, em referência a uma lógica textual nem sempre linear, como também acontece no texto impresso, assim como à possibilidade de legitimação ou validade dessas informações consultando o texto pessoalmente. Este é um processo de “mutação epistemológica que transforma as modalidades de construção e crédito dos discursos do saber” (CHARTIER, 2002, p. 25).

A rede mundial de computadores, a internete, revela-nos um panorama das práticas de leitura e escrita de literatura presentes em suas redes sociais como o orkut “(oficialmente grafado com minúsculas)” (FOGGETTI, 2008, p. 49), os blogues, os grupos de discussão e os sítios, por exemplo, em que pese uma série de aspectos evidenciando essas mudanças, fazendo com que questões estéticas e a figura do autor sejam cada vez mais revisitadas ou questionadas. Para Lima (2008, p. 60), por exemplo, esta literatura em meio eletrônico diverge da noção tradicional de autor devido aos textos fragmentados, cujas partes podem pertencer a mais de um indivíduo, como podemos observar em vários grupos ou comunidades do orkut cujo tema seja literatura³, em que a “autoria moderna ou pós-moderna está totalmente desvinculada da figura do escritor identificável” (ALAMIR CORRÊA, 2008, p. 33).

Além do mais, é preciso entender que o texto literário é um texto que se diferencia dos outros por caracterizar uma manifestação de natureza artística, abarcado por construções estético-composicionais que o distinguem de outros gêneros de textos, como o informativo ou científico, afinal, o texto literário é fruto de uma criação e gera efeitos que vão além de seu sentido geral.

Contudo, entendemos que não só a figura do autor aparece afetada pelas mídias virtuais que abrem espaço para a liberdade de criação, mas, também, a visão da crítica sobre elas, uma vez que se está diante de um novo (mas não inédito!) campo de possibilidades e construções de valor estético e literário envolvendo práticas de leitura e escrita do texto narrativo.

CULTURA CIBERNÉTICA: IMERSÃO NA REDE

Primeiramente, é preciso elucidar a questão do processo tecnológico pelo qual passa o texto e o meio em que este está inserido, a cibercultura e o ciberespaço, uma vez que

³ A maior delas, intitulada *Literatura*, já tem mais de 73.800 membros, por exemplo. Os dados são de agosto de 2011. Disponível em: <<http://migre.me/5zNgk>>. Acesso em 25 ago. 2011.

pretendemos evidenciar o meio em que os escritos literários estão agora imersos e quais são as suas relações com esse aparato. Nessa questão, em sua obra *Cibercultura*, Lévy (1999, p. 17) apresenta a definição para os termos:

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui 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.

Por meio do ciberespaço é que os textos, assim como as músicas e os vídeos, circulam livremente e podem ser acessados por qualquer leitor que esteja conectado à rede (internet), o que gera discussões sobre os direitos de propriedade intelectual, evidenciando o poder da alta cultura no controle sobre a arte. Em 2003, o instituto *Berkman Center for Internet & Society*⁴, centro de investigação sobre o ciberespaço da *Harvard University*, em parceria com *Gardner-G2*⁵, uma corporação estadunidense de consultoria e pesquisa em informações sobre tecnologia, apresentaram um panorama da situação dos *copyrights* envolvendo música, TV, cinema e publicações impressas (livros e jornais) que passam pelo processo de digitalização e abarcam mudanças nos hábitos dos consumidores que, já em 2003, eram visíveis em meio ao processo de transição digital. Hoje, em 2011, esse processo ocorre de modo muito mais rápido.

A indústria fonográfica, provavelmente a mais afetada pela digitalização e reprodutibilidade da mídia, muito em função da “chegada do formato de arquivo MP3 e da popularização do compartilhamento P2P⁶ através do *Napster* e seus descendentes” (HOLDEN, 2003, p. 11), enfrenta novos desafios e, também, se beneficia da atual distribuição digital com os modelos *pay-per-download* e as assinaturas eletrônicas, como a *iTunes Store*, da *Apple*, a maior e mais antiga distribuidora de música digital (aberta em 2003), que continua a gerar lucros para as gravadoras, segundo pesquisa⁷ realizada pela *Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI)*, sigla em inglês). A indústria cinematográfica e televisiva

⁴ Disponível em: <<http://cyber.law.harvard.edu/>>.

⁵ Disponível em: <<http://www.gartner.com/technology/about.jsp>>.

⁶ O P2P, *Peer-to-Peer* (do inglês: Par-a-Par), rede linear, é criado com o intuito de compartilhar dispositivos e dados, e não serviços. O primeiro uso da expressão *Peer-to-Peer* foi em 1984, com o desenvolvimento do projeto *Advanced Peer-to-Peer Networking Architecture* na IBM.

⁷ Disponível em: <<http://migre.me/1qZZH>>.

também é afetada pela reprodutibilidade de mídias, sobretudo com a chegada do DVD, alvo de cópias pirateadas, assim como a TV a cabo que, antes, sobrevivia da publicidade e da venda de seriados. Hoje, é afetada pelas redes P2P tanto quanto a indústria da música.

Nesse mesmo meandro é que inserem-se os *copylefts* (uma espécie de trocadilho com o termo *copyrights*), uma forma de usar a legislação de proteção dos direitos autorais com o objetivo de retirar barreiras à utilização, à difusão e à modificação de uma obra criativa devido à aplicação clássica das normas de propriedade intelectual, exigindo que as mesmas liberdades sejam preservadas em versões modificadas. Interessante ressaltar aqui a organização (sem fins lucrativos, obviamente) *Creative Commons*⁸, fundada em 2001, que trabalha para o aumento da divulgação aberta, a reutilização, a reciclagem e o compartilhamento de produções culturais, educacionais e científicas de modo legal, os *copylefts*.

A ideia situa-se entre os *copyrights* e o domínio público, uma vez que a organização emite licenças para os interessados em ter seus trabalhos divulgados, de acordo com alguns parâmetros. Enquanto os *copyrights* “reservam todos os direitos”, o *Creative Commons* reserva “alguns direitos” (*copyrights licences for free* ou direitos de cópia gratuitos), uma vez que permite aos interessados atribuírem termos de uso público que lhes sejam mais necessários.

Isso ocorre, também, tanto com as publicações literárias, com livros sendo disponibilizados em bancos de dados ou, simplesmente, colocados na rede, quanto com os jornais impressos, por exemplo, que vêm perdendo espaço no universo impresso para suas versões de acesso livre e *online* em todo o mundo, como é caso do *The New York Times*⁹, que já vinha perdendo espaço, e do *Jornal do Brasil*, que encerrou sua versão em papel após 119 anos de circulação e, agora, está apenas com a versão *online*. É notório o fato de que “a tecnologia digital e a Internet estão alterando muitas indústrias e mudando o modo como as pessoas usam e usufruem produtos eletrônicos, mídia e entretenimento” (HOLDEN, 2003, p. 2), e seria correto dizer que “uma mídia não substitui outra, assim como a TV não substitui o rádio”. Não substitui porque não extingue a tecnologia antecessora. Há, sim, uma perda de espaço considerável, ou seja, o jornal perdeu espaço para a TV que está perdendo espaço para a internete, assim como as cartas perderam espaço para o telefone fixo que está perdendo espaço para o telefone móvel e para os meios. Poderíamos exagerar e dizer que as relações

⁸ Disponível em: <<http://creativecommons.org/>>.

⁹ Disponível em: <http://veja.abril.com.br/290409/p_090.shtml>.

humanas estão se tornando cada vez mais fluidas e impessoais diante das redes sociais que escamoteiam a realidade. Entretanto, não é uma relação de substituição ou exclusão, mas, sim, uma somatória tecnológica baseada em hábitos culturais.

Paralela ao caótico sistema de expansão do ciberespaço que se constrói em “sistemas de sistemas muito além da labiríntica prisão de Dédalo” (LÉVY, 1999, p. 111), a cibercultura é reflexo (ou causa) de todo o aparato tecnológico que propicia mudanças no modo como a sociedade observa e interage entre si e com seus objetos de consumo, sejam eles da alçada artística ou não, estabelecendo novos hábitos, costumes, do que antes era “primitivo”. Toda cultura se transforma, evolui, segue os passos dos avanços tecnológicos que por ela permeiam:

Sejamos diretos: recombinar, copiar, apropriar, mesclar elementos dos mais diversos não é nenhuma novidade no campo da cultura. Toda cultura é, antes de tudo, híbrida; formação de hábitos, costumes e processos sócio-técnico-semióticos que se dão sempre a partir do acolhimento de diferenças e no trato com outras culturas. A recombinação de diversos elementos, sejam eles produtivos, religiosos ou artísticos, é sempre um traço constitutivo de toda formação cultural. Por outro lado, toda tentativa de fechamento sobre si acarreta empobrecimento, homogeneidade e morte. A cultura necessita, para se manter vibrante, forte e dinâmica, aceitar e ser, de alguma forma, permeável a outras formas culturais. Esse processo está em marcha desde as culturas mais “primitivas” até a cultura contemporânea, a cibercultura. Assim, não é a recombinação em si a grande novidade, mas a forma, a velocidade e o alcance global desse movimento (LEMOS, 2009, p. 38).

Novas tecnologias de comunicação e informação em constante expansão e imersas no ciberespaço, como o iTunes, o YouTube, o orkut, o Twitter, os blogues e uma série de outras redes sociais de relacionamento e/ou compartilhamento de textos, imagens e sons, são observadas em todo o mundo e abarcam cada vez mais usuários. Logo, podemos dizer que há um movimento de reestruturação cultural permeado por práticas virtuais envolvendo a maior parte das atividades cotidianas, direta ou indiretamente, reconfigurando as fronteiras físicas e tecnológicas que limitavam, por certo, o acesso à informação e que, atualmente, resumem-se a um processo de desterritorialização¹⁰. Ou seja, sob o ponto de vista literário e da imersão no ciberespaço, é possível ter acesso aos mais variados gêneros literários e textos das mais

¹⁰ Termo utilizado por Deleuze em *Mil platôs*, de 1980, e que nos é atual, afinal, marca a chamada sociedade pós-moderna, dominada pela mobilidade, pelos fluxos, pelo “desenraizamento” e pelo hibridismo cultural presente no ciberespaço.

diversas línguas e nações de modo ilimitado. Os ambientes virtuais geram a desterritorialização e a diluição de qualquer espécie de fronteira que se possa tentar instituir¹¹.

Lévy (1999, p. 120) aponta ainda, ao tratar do fenômeno cibercultura, o que ele denomina como um paradoxo entre o universal e a totalidade: “*quanto mais universal (extenso, interconectado, interativo), menos totalizável*” (grifos do autor). Partindo do princípio de que o universal é indissociável da ideia de humanidade, o autor o define como sendo “a presença (virtual) da humanidade em si mesma” e a totalidade como “a conjunção estabilizada do sentimento de uma pluralidade (discurso, situação, sistema etc.)” (LÉVY, 1999, p. 121), uma totalidade esfacelada e sem progresso linear em função da cultura pós-moderna ou pós-humana. Embora não pretendemos discutir o termo pós-humano, as considerações de Felinto (2006, p. 106) permitem visualizar o que entendemos sobre ele:

Podemos entendê-lo como uma expressão do desejo de unidade, conexão e superação que caracteriza o mito da comunicação total. O pós-humano representa um estágio da humanidade tecnológica cuja principal meta é a transcendência das limitações físicas e biológicas do humano. Esse desejo de ultrapassagem dos limites ou fronteiras – o “prazer da confusão de fronteiras”, de Haraway (2000, p. 42) – encontra sua realização máxima no abandono da prisão corporal, por meio das fantasias que imaginam a digitalização da consciência em computadores. Nesse mundo virtual, uma espécie de ciberespaço figurado como uma Nova Jerusalém Celestial, o pós-humano deixa de ser carne para tornar-se verbo informatizado. No fim será o Verbo, e o Verbo será com a máquina... Na evolução pós-humana, o corpo torna-se obsoleto (SIBILIA, 2002, p. 9-22), mero resquício de um passado vergonhoso e imperfeito. Poderíamos dizer que o corpo se apresenta, assim, como mais uma mídia ou matéria a ser descartada.

As relações informacionais que alimentam as redes sociais otimizam os laços sociais e permitem o compartilhamento de ideias, arquivos e mídias, sem limites ou fronteiras, e foram aperfeiçoando-se ao longo das últimas décadas com a *web*, criada pelo físico inglês Tim Berners-Lee, que nos levou da *Web 1.0*, “um repositório quase infinito de conteúdo, mas um conteúdo unidirecional” (RAVACHE, 2007), para a *2.0*, que é a segunda geração da WWW¹² (*World Wide Web*), com a tendência que reforça o conceito da troca de informações e

¹¹ Embora o acesso à internet seja ilimitado no sentido de sua abrangência, devemos considerar que há 24 países que realizam algum tipo de filtragem em seu acesso, como a China e o Irã, por exemplo. Os dados são da *OpenNet Initiative* (disponível em: <<http://opennet.net/>>) – uma parceria entre a *Universidade de Toronto*, *Harvard*, *Cambridge* e *Oxford*, que explica: o principal fator que leva os governos a censurarem o acesso é o seu caráter aberto e “democrático”. Além disso, dados atuais do Google (disponíveis em: <<http://www.google.com/governmentrequests/>>) apontam o Brasil no topo da lista entre os países que mais solicitam a retirada de determinados conteúdos da rede. Os dados referem-se ao período de janeiro a junho de 2010.

¹² Termo proposto por Tim Berners-Lee em *Information Management: a proposal*. O texto foi publicado em 1989 e está disponível em: <<http://migre.me/3IkZ2>>.

colaboração dos usuários com sítios e serviços virtuais, mais dinâmico e colaborativo, como o YouTube e os blogues, e que pretende nos levar à *Web 3.0*, a rede em que os computadores entenderão de semântica, ou seja, compreenderão o significado das palavras que usamos na rede e farão associações de ideias a partir delas (RAVACHE, 2007).

Interessantemente, é no sentido do produzir, emitir e conectar que encontraremos, no ciberespaço, as redes sociais de interação que criam, recriam, reproduzem, promovem, imergem, circulam e distribuem informações pela rede, caracterizando aspectos fundamentais da cibercultura face à sua “função comunitária e de vínculo social através dessas tecnologias e ferramentas eletrônico-digitais” (LEMOS, 2009, p. 40). Entre essas redes sociais em meio digital estão o orkut, o microblogue Twitter, o Facebook, o MSN Messenger, hoje, Live Messenger, e os blogues, todos girando em torno da expressão e relação de construção de um laço social, além de se caracterizarem por sua natureza democrática e livre de qualquer julgamento por alguma voz de autoridade, diferentemente do que acontece na alta cultura da arte.

Dados sobre as plataformas de blogues como Blogger, Wordpress e o mais recente Tumblr, apontam que no Brasil, por exemplo, “o número de blogs no serviço [Tumblr] saltou de 253 mil, em fevereiro do ano passado, para 1,9 milhão, em fevereiro deste ano – um crescimento de 750%” (AGUIARI, 2011). Número expressivo quanto ao envolvimento de usuários com essa ferramenta.

Esse modelo “massivo” de comunicação fez com que o perfil do internauta brasileiro atingisse a liderança entre os usuários das redes sociais no mundo. Pesquisa do *Internet World Stats*¹³ aponta que apenas a América do Sul corresponde a quase 8% dos usuários de internete do mundo. Entre os países da América do Sul, o Brasil lidera a lista com 50% do número total desses usuários. Em relação ao número de habitantes usuários de internete, o Brasil aparece com 36% de sua população com acesso à internete. Embora o país represente o maior da região em número e habitantes, os números são expressivos.

O Brasil ainda lidera a lista de usuário do orkut, por exemplo, com 50%, em uma faixa etária entre 18 e 25 anos, seguido por Índia (20%) e Estados Unidos (17%)¹⁴. O Facebook, por sua vez, embora ainda pouco expressivo no Brasil, o número de usuários pelo mundo é significativo. O blogue *Website Monitoring*¹⁵ fez uma compilação de dados sobre o Facebook e aponta informações interessantes: hoje, são mais de 400 milhões de usuários ativos. É a rede

¹³ Os dados são de dezembro de 2009 e estão disponíveis em: <<http://www.internetworldstats.com/stats15.htm>>.

¹⁴ Dados de agosto de 2011 e disponíveis em: <<http://migre.me/5zNGd>>. Acesso em: 25 ago. 2011.

¹⁵ Disponível em: <<http://www.website-monitoring.com/blog/>>.

social com maior número de usuários ativos. Mais de 100 milhões deles acessam o sítio por aparelhos móveis. Há cerca de 60 milhões de atualizações de *status* por dia e 5 bilhões de “peças de conteúdo” (linques, postagens, álbum de fotos) por semana. Mais de 3 milhões de páginas de fãs estão ativas. A média de tempo gasta no sítio é de 55 minutos por usuário e 70% deles não está nos EUA, país onde é a rede é mais popular com cerca de 112 milhões de usuários.

Desse modo, fica evidente a visualização da “rede hidrográfica” de pontos interconectados que constituem o ciberespaço como um grande oceano informacional (LÉVY, 1999, p. 126), que refletem e caracterizam a cibercultura enquanto movimento ou fenômeno sociocultural e não técnico. Por isso dizer que os usuários imersos no ciberespaço emergem diante da interconecção, da criação de perfis, de comunidades e blogues virtuais, da possibilidade e infinitude da inteligência coletiva, da reconfiguração da cultura de massa (e mesmo da alta cultura), cuja ordem seria o compartilhamento cooperativo e “desterritorializado” de informações.

Assim, a mesma noção de espaço fluido e aberto que permite a interação entre as partes envolvidas com o aparato eletrônico (o computador, as redes sociais e suas ferramentas), permitiu também que a arte digital agregasse valores técnicos e mesmo estéticos enquanto objeto de criação e contemplação, sobretudo o texto escrito, o literário, que salta e liberta-se das amarras do papel, das vozes de autoridade, da aura dignificadora que a alta cultura postula, da ideia de objeto “inerte”, que agora “pesam” menos quando o texto literário é envolvido pelas práticas digitais no ciberespaço.

A publicação, antes uma das maiores dificuldades para os autores, é agora realizada gratuitamente em sítios de compartilhamento (na chamada “nuvem”)¹⁶ ou em blogues. Logo, a circulação e o contato entre texto e leitor se tornam mais rápidos e acessíveis, assim como a repercussão entre seus leitores, ou seja, se o problema antes era definir o que era literário ou não e as particularidades de estilo, “agora as discussões assumem novos rumos com ênfase na construção, leitura e análise de textos muito mais complexos, como o hipertexto ou os textos literários construídos *online*” (REGINA CORRÊA, 2006, p. 32). Além disso, as redes sociais

¹⁶ O conceito de computação em nuvem (em inglês, *cloud computing*) refere-se à utilização da memória e das capacidades de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da internet. Esse armazenamento de dados é feito em serviços que podem ser acessados de qualquer lugar e a qualquer hora sem a necessidade de instalar programas ou armazenar dados. No Brasil, a tecnologia de computação em nuvem ainda é muito recente e a infraestrutura de telecomunicações do país é deficiente. No ambiente acadêmico, o Laboratório de Redes e Gerência da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), fundado em 1994, foi um dos pioneiros a desenvolver pesquisas nessa área.

têm diluído as relações interpessoais e as reduzido ao contato virtual e (sem generalizações!) modificando o modo como as pessoas se relacionam e se constituem enquanto sujeitos.

Os princípios da alteridade nunca estiveram tão evidentes nesse jogo do olhar do outro em que os sujeitos–interatores, termo utilizado por Arlindo Machado em *O sujeito na tela* (de 2007), se envolvem, ou seja, esse sujeito interage diretamente com a máquina ou seu produto em um processo de “automatização” quando imerso no ciberespaço. Esse sujeito que antes era inerte e passivo, passa a ser o agente modificador que se deixa imergir e emergir dentro do ciberespaço e faz as coisas acontecerem, como acontece nos *videogames* e em espaços de criação literária colaborativa.

SERÁ O APAGAMENTO DO SUJEITO?

Orkut, Second Life, o mais recente microblogue Twitter, comunidades virtuais, avatares, *softwares* sociais, mensagens instantâneas, ambientes colaborativos, *videogames*, realidade virtual, blogues, são frequentemente tópicos de reflexões e discussões, com entusiasmo, ou com receio e descrédito, sobretudo quando se levanta a questão do desenvolvimento das relações entre as gerações que já dominam o uso destas ferramentas e aquelas que ficam nesse “entre–lugar”, nesse vácuo que a evolução tecnológica deixa as gerações anteriores, ou seja, há um estranhamento, de fato.

O sucesso das redes sociais revela que o hipercontexto é o meio mais efetivo de se propagar a literatura, por exemplo, não só entre a grande massa, mas entre os acadêmicos também, e não só pelo barateamento dos meios de produção ou pela sua fácil acessibilidade, mas pela liberdade que o ciberespaço proporciona aos seus navegadores. É possível se pensar, ainda, fenômenos envolvendo produção, técnicas de criação, autoria de textos na rede, enfim, há uma série de outros aspectos que devem ser explorados pelos pesquisadores da literatura, a fim de que se possa compreender, paulatinamente, os caminhos pelos quais a literatura vem tomando, não só envolvendo leitura, mas toda e qualquer forma de manifestação literária.

Os textos lineares do papel, agora são hipertextos em constante mudança e se caracterizam, sobretudo, pela autonomia do interator, maior que a do espectador e que a do leitor. O “sujeito no papel” reduzido a mero espectador, agora é agenciado por “sistemas interativos” que maximizam o sujeito até seus avatares, “uma espécie de máscara que compõe identidades múltiplas e se pode assumir novos papéis, não aceitos pela sociedade ou pelo próprio mascarado” (MACHADO, 2007, p. 221).

Essa ideia dos avatares que compõe a livre criação e manifestação de múltiplas realidades e “eus” distintos, permitindo uma relação de simbiose sujeito–máquina, por isso o entendimento de que há a configuração de uma relação hipercorporal, que se resume em fenômenos como jogos eletrônicos e redes sociais, nos levando à questão sobre se há de fato um processo de apagamento desse sujeito “real”, afinal,

os seres humanos projetam computadores, os quais reprojetam os seres humanos, num contínuo processo de alimentação e retroalimentação...tudo indica que ambos, computadores e seres humanos, interagem em intermediação ininterrupta, alterando-se, e – se tudo correr bem – melhorando-se entre si (RETENMAIER; RÖSING, 2010, p. 204).

O ciberespaço proporciona uma série de possibilidades que colocam o “sujeito na tela” e evidenciam seus modos de enunciação em processo expansivo, como se questiona Turkle: “o que é o real? O que estamos dispostos a considerar real? Até que ponto estamos dispostos a tomar as simulações por realidade? De que modo conservamos a percepção de que existe uma realidade distinta da simulação?” (1997, p. 108).

Pensar no ciberespaço como uma janela, um nível complexo do mundo real (ou a parte dele), é pensar no sujeito–interator implicado nesse universo por onde transitam objetos, sujeitos e imagens regidos por programas de computador, blogues, *chats*, redes sociais, jogos interativos e colaborativos, que envolvem e delineiam as construções de identidade dos vários “eus” presentes aquém do corpo, fluidos e metamorfoseados pelo hipercontexto. Estamos imersos em um ambiente instável que está nos transformando em dados e nos reduzindo a códigos binários, o que nos mantém cada vez mais conectados com “o outro” e hibridizados por essa relação (hiper)corporal.

Referências

AGUIARI, V. Tumblr bate Wordpress em número de blogs. **EXAME.com**, Tecnologia - Blogs, 16 jun. 2011. Disponível em: <<http://migre.me/54c6E>>. Acesso em: 16 jun. 2011.

CHARTIER, R. **Os desafios da escrita**. São Paulo: UNESP, 2002.

CORRÊA, A. A. Técnica e valor do texto literário na era digital. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 1, p. 91-97, 2004. Disponível em: <<http://www.textodigital.ufsc.br/textodigital01.pdf>>. Acesso em: 30 maio 2011.

_____. Inclusão social e literatura digital no Brasil. In: _____. (Org.). **Ciberespaço: mistificação e paranóia**. Londrina: UEL, 2008. p. 27-40.

CORRÊA, R. H. M. A. Literatura, Texto e Hipertexto. **Terra roxa e outras terras**, v. 8, 2006, p. 30-43.

ECO, U. Guerras Culturais. Traduzido por George El Khouri Andolfato. **UOL Blogs e Colunas**, São Paulo, 03 maio 2010. Disponível em: <<http://noticias.uol.com.br/blogs-colunas/colunas-do-new-york-times/umberto-eco/2010/05/03/guerras-culturais.jhtm>>. Acesso em: 07 maio 2011.

FELINTO, E. O pós-humano incipiente: uma ficção comunicacional da cibercultura. **Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 103-118, jul./dez. 2006.

FOGGETTI, M. J. Pedacos de Literatura: criação e crítica no orkut. In: CORRÊA, A. A. (Org.). **Ciberespaço: mistificação e paranóia**. Londrina: UEL, 2008. p. 49-59.

FOUCAULT, M. **O que é um autor?** Lisboa: Vega, 1992. Disponível em: <<http://migre.me/51hlc>>. Acesso em: 09 jun. 2011.

HOLDEN, B. A. et al. Copyright and Digital Media in a Post-Napster World. **The Berkman Center for Internet & Society Research Publication Series**, nov. 2003. Disponível em: <<http://cyber.law.harvard.edu/node/369>>. Acesso em: 08 maio 2010.

LEMONS, A. Cibercultura como território dominante. In: TRIVINHO, E.; CAZELOTO, E. (Org.). **A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa**. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2009, p. 38-46. Disponível em: <<http://migre.me/2gHGa>>. Acesso em: 09 maio 2010.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

LIMA, E. A. Autor e leitor em tempos de literatura digital. In: CORRÊA, A. A. (Org.). **Ciberespaço: mistificação ou paranóia?** Londrina: UEL, 2008. p. 60-70.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

RAVACHE, G. A terceira geração da web. **Época**, São Paulo, abr. 2007. Sessão Sociedade. Disponível em: <<http://migre.me/2gIfk>>. Acesso em: 17 maio 2010.

RETTENMAIER, M; RÖSING, T. A solidão impossível: a (hiper)leitura e o (hiper)leitor. In: _____. (Org.) **Questões de literatura na tela**. Passo Fundo: UPF, 2010. p. 201-221.

TURKLE, Sherry. **A vida no écran**. A identidade na era da internet. Lisboa: Relógio d' Água, 1997.