

## A via de locomoção dos personagens no Ciberespaço

Rosi Benini ([rosibenini@gmail.com](mailto:rosibenini@gmail.com))  
(<http://lattes.cnpq.br/4092997281876648>)

Em 1984, Willian Gibson lançou "*Neuromancer*", uma das mais famosas obras de ficção científica do mundo. Na trama, os personagens se conectam à rede e podem transitar por um mundo de possibilidades infinitas denominado *Ciberespaço*. *Matrix*, trilogia que teve suas raízes no romance de Gibson, também segue a mesma premissa de um mundo virtual. Mas quão imersos estamos realmente nessa ficção? Usamos celulares e computadores como extensões do corpo para nos conectar à rede, seja ela *wi-fi*, cabeada ou por satélite. Passamos horas navegando, estabelecendo novas conexões, atualizando e criando conteúdo e, mesmo quando desconectamos, esse organismo continua se desenvolvendo, alimentado por outros "personagens".

Esse ambiente pelo qual percorremos é chamado de *ciberespaço*, e todas as práticas que exercemos nele fazem a *cibercultura*. É importante salientar que só é possível acessar todos esses dados com facilidade e rapidez devido à origem das informações com que estamos lidando: elas são essencialmente virtuais. Pierre Lévy, que analisa as interações entre a sociedade e a internet, define virtual como

Toda entidade 'desterritorializada', capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo particular. (LÉVY, 1996, p. 47).

O virtual é, portanto, um complexo de potencialidades, ou seja, ele pode vir a ter determinado significado dependendo da necessidade momentânea de quem o acessa. Esse processo de busca pela informação e adequação do resultado é chamado de atualização.

Ao classificar o virtual como desterritorializado, Lévy se refere principalmente à velocidade de propagação da informação que a rede permite. O espaço e o tempo praticamente não são considerados nessa transmissão de dados, o que difere muito de uma mídia impressa, que é restrita devido ao suporte. "A virtualização acelera processos já conhecidos. Ela inventa velocidades qualitativamente novas, espaços e tempos mutantes." (Lévy, 1996, p. 23).

Essa particularidade da informação virtual de se propagar rapidamente e estar acessível simultaneamente em vários lugares foi o que impulsionou o desenvolvimento de novas formas de articulação de informação no ciberespaço. O hipertexto, já existente antes da internet, foi um elemento que, quando virtualizado, teve seu uso ampliado potencialmente. Analisando o hipertexto impresso, podem-se ver limitações difíceis de superar, como a lentidão em encontrar as informações relacionadas, por ser uma busca manual do leitor, e a impossibilidade de relacionar mais de um tipo de suporte e de atualizar as informações com novos hiperlinks. Já o hipertexto digital, além de praticamente eliminar o tempo, tem uma capacidade de interação com o leitor e com a própria hipermídia inesgotável. Lévy define os elementos de um hipertexto:

Constituído por nós (os elementos de informação, parágrafos, páginas, imagens, sequências musicais, etc) e por links entre esses nós, referências, notas, ponteiros, botões indicando a passagem de um nó a outro. (LÉVY, 1996, pag. 56).

A interconexão entre os elementos proporcionada pelo hipertexto redefine as formas de leitura do texto. Contrariando a clássica leitura linear, o leitor no ciberespaço passa a identificar fragmentos do texto, podendo a qualquer momento se desviar do fluxo original e acessar outro documento. Esses desvios são encorajados pelo próprio texto, que linka referências externas no próprio documento original; isso proporciona um texto dinâmico e mais amplo que o texto impresso, estático. André Lemos, pesquisador da cibercultura, descreve exatamente a trajetória do leitor virtual:

Através da imersão, podemos nos sentir parte deste mundo, sendo este o sentimento de pertencimento a uma realidade. Já a navegação é a forma como nos deslocamos nos mundos de síntese. Assim, em um mundo simulado (uma molécula, uma cidade, uma casa, uma cozinha), a imersão permite que tenhamos o sentimento de estarmos dentro de um universo. Já a navegação é a sensação de nos deslocar, de poder olhar a partir de outras perspectivas, de tocar e mesmo mudar o curso dos acontecimentos. A navegação é o trajeto pelo fluxo da informação. (LEMOS, 2008, p. 156)

O “mudar o curso dos acontecimentos” citado por Lemos está aliado ao fato de que o usuário no ciberespaço não é apenas leitor. Os recursos de interatividade permitem que ele modifique a informação, acrescente conhecimento, comente e veja a opinião de

outros usuários, praticando o que Lévy classifica como “mistura das funções de leitura e escrita.” (LÉVY, 1999, p. 57). Essa particularidade do hipertexto está inserida nos princípios da inteligência coletiva, que é um dos pilares de sustentação da cibercultura. A informação é descentralizada e divulgada democraticamente em um sistema interativo, permitindo que todos vejam e modifiquem. Tais recursos, como processo de navegação pelo hipertexto, levam o leitor a uma exteriorização da leitura, como Lévy comenta:

Se ler consiste em hierarquizar, selecionar, esquematizar, construir uma rede semântica e integrar idéias adquiridas a uma memória, então as técnicas digitais de hipertextualização e de navegação constituem de fato uma espécie de virtualização técnica ou de exteriorização dos processos de leitura. (LÉVY, 1999, p. 30)

Tudo se volta então para a essência do ciberespaço, a informação virtual. Apenas ela permite que o usuário se conecte à rede e navegue indefinidamente, potencializando sua leitura a medida que busca informação e a partir delas é levado à outras.

Os personagens de Gibson e mais tarde os de Matrix (assim como tantos outros) viajam por cabos, pontos, links, superfícies virtuais... sem, no entanto, sair do lugar. Eles se tornaram nossa realidade que, ironicamente, é virtual. A sociedade informacional na qual vivemos não mais difere o real do virtual; ambos se influenciam diretamente, trocando e aprimorando táticas para que nossa viagem seja a mais proveitosa possível. Manuel Castells define essa nova “realidade”:

A realidade é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz de conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência.

(CASTELLS, 1999, p. 459)

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

LEMOS, André. Cibercultura : Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2008.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

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

### **SOBRE O AUTOR**

Cursando 6º período de Design Gráfico; bolsista em Iniciação Científica no Projeto "Cibercultura e Jornalismo"; Moderadora de conteúdo na Studio Sol Comunicação Digital. "Heavy user" de internet, tem interesse nas áreas de Cibercultura, Social Media e Design de Interação.