

SELFIES, EMOJIS, LIKES: REPRESENTAÇÕES VOLÁTEIS E LEITURAS LÍQUIDAS NA ERA DIGITAL*

SELFIES, EMOJIS, LIKES: VOLATILE REPRESENTATIONS AND LIQUID READINGS IN THE DIGITAL AGE

Josiane da Cruz Lima Ribeiro
Universidade Estadual da Bahia, Campus IV
josianeclribeiro@gmail.com

Ricardo José Rocha Amorim
Universidade Estadual da Bahia, Campus IV
amorim.ricardo@gmail.com

Rodrigo dos Reis Nunes
Universidade Estadual da Bahia, Campus IV
rodrigoserrolandia@hotmail.com

RESUMO: Este trabalho propõe discutir as funções que códigos de hipermissão, tais como os *selfies*, *emojis* e *likes*, têm desempenhado como representações e leituras de si e do outro na era digital, e como a escola tem se portado diante desse novo panorama de tratar a informação e a comunicação voláteis. As vias de comunicação anteriormente experimentadas por percursos unilineares dão espaço para a instauração de vias interconectivas disformes que circundam no ciberespaço e tornam instáveis os registros de nós e a leitura que fazemos de uma outra pessoa, constantemente reatualizados por novos registros e, conseqüentemente, por novas leituras. A ubiquidade, mediada, sobretudo, pelos dispositivos móveis – celulares, *smartphones* e *tablets* –, proporciona essa atualização constante e metamorfoseia, ininterruptamente, a nossa representação no ciberespaço. Nesse quadro, a escola se vê desafiada a pensar em como lidar com essas novas perspectivas de leitura, visto que essa é uma realidade trazida pelo aluno para os campos da educação formal. Para tanto, utilizamos a pesquisa bibliográfica e tomamos por base alguns teóricos, tais como Santaella (2004; 2007; 2013), Hall (2006), Lévy (1994), Malini & Antoun (2013), dentre outros, que trazem para a discussão conceitos sobre identidades líquidas, representações voláteis, tecnologias da informação e comunicação e educação.

PALAVRAS-CHAVE: leituras líquidas; tecnologia da informação e comunicação; ciberespaço; ubiquidade e educação.

ABSTRACT: This work aims at discussing the roles that hypermedia codes, such as selfies, emoji and likes, have played as representations and readings of self and other in the digital age, and how the school has behaved on this new outlook in dealing with volatile information and communication. The roads previously experienced by unilineal paths give way to the establishment of misshapen interconnective roads surrounding cyberspace and become unstable records of us and the reading we make of another person, constantly re-enacted by new records and, consequently, for new readings.

* Este texto foi publicado em versão parcial em Anais eletrônicos do evento *Desleituradas em série*, de 2015, ISSN 2525-7145, disponível em: <<http://www.desleituradas.uneb.br/anais/anais2017.php>>.

Ubiquity, mediated mainly by mobile devices – mobile phones, smartphones and tablets –, provides this constant updating and metamorphoses, uninterruptedly, our representation in cyberspace. In this framework, the school is challenged to think about how to deal with these new perspectives of reading, since this is a reality brought by the student to the field of formal education. Therefore, we use the literature and took as a basis some theorists such as Santaella (2004; 2007; 2013), Hall (2006), Lévy (1994), Malini & Antoun (2013), among others, to bring to the discussion concepts of liquid identities, volatile representations, information and communication technologies and education.

KEYWORDS: liquid readings; information and communication technology; cyberspace; ubiquity and education.

1 Introdução

Em meio a uma sociedade disforme composta por estruturas de comunicação rápidas e mutantes, temos experimentado significativas mudanças quanto a nossa posição como indivíduos pertencentes à era digital e temos nos comportado de maneiras diversas diante das possibilidades quase que infinitas de nos apresentarmos em lugares diversificados que dizem sobre quem somos.

Perpassando conturbadas e moventes vias informacionais digitais, contemplamos e imergimos em espaços que exigem de nós uma espécie de registro como sendo uma marca de uma representatividade que se identifique com os pressupostos exigidos por cada ponto do ciberespaço visitado. Por meio de dispositivos móveis, registramo-nos como indivíduos integrantes da cibercultura e nos disponibilizamos a transitar por vários lugares ao mesmo tempo.

Pretendemos neste artigo discutir as representações voláteis que, muitas vezes, utilizamos para que digam sobre nós em redes sociais, e na internet de modo geral, por meio de códigos hipermidiáticos, como: o autorretrato digital (*selfies*), as figurinhas de representação de sentimentos (*emojis*) e a valorização concebida por outro(s) sobre a(s) identidade(s) criada(s) nas redes sociais (*likes*).

A partir dessas representações, criadas no ciberespaço, sobre a imagem que desejamos representar de nós mesmos, surgem leituras dessas representações que são consideradas líquidas, pois se constituem e se desintegram com a mesma velocidade em que as informações digitais são atualizadas.

Essa flexibilidade representativa proporcionada por dispositivos móveis e redes interconectivas gera uma necessidade de renovar ininterruptamente os códigos hipermidiáticos que foram utilizados para que seja possível o surgimento de novas visualizações, interações e, conseqüentemente, de novas leituras, tornando-nos apreciáveis e “curtidos” nas mais variadas formas ciborgues de ser no ciberespaço.

2 Era digital: cibercultura e ubiquidade

Ante um desfigurado e desarranjado sistema de comunicação característico de nossa era, sucumbido aos vertiginosos caracteres e códigos digitais que impulsionam os atos de troca de informação, temos experimentado uma espécie de desalicerçamento e

ruptura de pilares, de estruturas e modelos comunicacionais estanques de outrora.

Essa era hiperconectada e, ao mesmo tempo, hiperfragmentada, cibernética e plástica, engrenada e plurigerenciada por infovias de tráfego intenso e sem precedentes, dá a nossa condição social passos deslizantes e diversificados sobre as inúmeras formas como obtemos, alteramos e fornecemos informação. Essa perspectiva condiciona a comunicação humana a uma multiplicidade de usos de recursos digitais hoje existentes que transpassam os caminhos lineares de direcionamento informacional, pois abrem emaranhados vieses desconcertantes que fazem os dizeres e as intenções deles, aqui e acolá, se diluírem em outros dizeres, criando novas respostas e novas comunicações, incrementados e alterados por outros recursos e por outras pessoas de forma contínua e ininterrupta.

Historicamente, Santaella (2007, p. 125) nos aponta três períodos em que o homem passou a utilizar equipamentos e dispositivos tecnológicos de modo frequente em ações cotidianas. A cultura de massas, primeiro período descrito pela autora, tinha, como características principais, as projeções homogeneizantes da informação, seguindo padrões de produção e transmissão em larga escala para recepção pelos grandes grupos. Posteriormente, por volta dos anos 1980, novos aparatos surgem, possibilitando a aparecimento da cultura das mídias. Nesse contexto, já era possível mesclar recursos audiovisuais e gráficos que permitiam a hibridização de linguagens comunicacionais. Com as mídias digitais e a internet, tornou-se viável não somente o uso de recursos tecnológicos como também a autoria e redistribuição realizada pelo próprio indivíduo. “Portanto, a cultura das mídias constitui-se em um período de passagem, de transição, funcionando como uma ponte entre a cultura de massas e mais recente cibercultura” (SANTAELLA, 2007, p. 125). Uma cultura baseada nas mídias digitais contemporâneas e na internet possibilitou o surgimento de lugares onde acontecem os processos diversificados de comunicação – o ciberespaço –, que desconfigura modelos anteriores *um-todos*¹, propiciando mudanças significativas na maneira como as pessoas registram suas impressões e as compartilham. É no começo dos anos 1990 que o ciberespaço se instaura quando o uso da *www* passa a alcançar residências, permitindo que o saber, principal força produtiva, se configure, a partir de então, como elemento não quantificável, pois, com as infinitas vias de acesso disponíveis no ciberespaço, não é mais compreensível interpretar um determinado dado, sem levar em conta suas alterações quase que incontáveis e constantes (MALINI & ANTOUN, 2013, p. 74).

Os lugares, anteriormente compreendidos como as vias pré-determinadas de transmissão e recepção, passam a se confluír com o que hoje experimentamos, quando as faíscas da comunicação ubíqua se instauraram para a troca de dados – e agora digitais, sendo possível registrar uma informação sobre si ou sobre uma coisa em vários lugares e ao mesmo tempo. Nesse fluxo, surgem, cada vez mais, redes interconectivas que sustentam, fertilizam e redistribuem as informações, ampliando não somente os caminhos por onde percorrem os dados, mas também as diversidades e percepções da abordagem de um único conteúdo.

A partir disso, Santaella (2013, p. 15) afirma que

1 Conceito de Lévy (1999), que o define quando a comunicação se dava de um (para quem a produzia) para todos (os receptores ou captadores da informação), não sendo permitidas quaisquer interferências no conteúdo da mensagem.

quando a informação está encarnada em redes inteligentes ubíquas, a par da intensificação na absorção individual do conhecimento, ela também propicia a interação com o outro no desenvolvimento de habilidades cognitivas, para a formação de julgamentos a respeito do mundo e para adquirir guias para a ação.

Compreendemos assim que as guias para ação dizem respeito aos espaços de composição social que mapeiam hoje a cibercultura, traçam os passos e dizem sobre eles no momento em que, mesmo implicitamente, acessamos os recursos hoje disponíveis. Por conta disso, a habilidade da comunicação ubíqua, tão presente nas atitudes das relações humanas contemporâneas, não se dá sem que manipulemos os *gadgets*² e a faça surgir. Essa facilidade de estarmos em todo lugar nos força, em muitos casos, a assumirmos representações de nós mesmos através de códigos hipermediáticos utilizáveis hoje em dia.

3 As representações voláteis e ubíquas no ciberespaço

À medida que o ser humano descobre aperfeiçoamentos tecnológicos, ele incrementa novas descobertas às diversidades já disponíveis no mercado, permitindo que acessemos mais informações e funções em um período de tempo reduzido, nos conectando a multiplicidade de espaços que nos permitem ir e vir continuamente. Isso se dá porque, a cada descoberta de uma nova função, esta se agrega a outra já existente, possibilitando aos compactos aparelhos capazes de concentrar inúmeras funções para acesso à informação, tornando-nos cada vez mais híbridos e cíbridos.

Qualquer coisa, qualquer situação. Todo o visível se tornou reproduzível. Além de reproduzível, portátil. Além de portátil, fluido. Além de fluido, transitável a qualquer canto do mundo. Por ser transitável, é também compartilhável. Por ser compartilhável, é também ubíquo, presenças simultâneas em muitos pontos do espaço, preserváveis no tempo. Enfim, nada pode deter o enxame de imagens triviais que passaram a povoar a vida de mais pessoas, sem distinções de sexo, idade, classe e repertório cultural (SANTAELLA, 2007, p. 388).

Uma vez que passamos a ter, através das tecnologias digitais, a capacidade de estar em vários lugares ao mesmo tempo, experimentamos então uma cultura conectada, ubíqua e nômade (SANTAELLA, 2007, p. 388) que exige uma representação de nós a partir daquele espaço que frequentamos. A exigência de uma representatividade se dá por conta da necessidade de assumirmos um papel no lugar que estamos na vasta teia da cibercultura frequentada (redes sociais, fóruns, *groupwares*³ etc.) e que, por sua vez, não pode ser uma mesma representação nesses tantos lugares pelos quais transitamos frequentemente. Precisaremos de alguma maneira, representar o que somos, pois não podemos deixar de levar em consideração que são as plataformas tecnológicas disponíveis no ciberespaço que determinam como se comporão nossas

2 *Gadget* é um pequeno *software*, pequena ferramenta ou serviço que pode ser agregado a um ambiente maior para tornar mais rápida alguma funcionalidade, como nas telas dos *smartphones*, por exemplo.

3 *Groupwares* são *softwares* integrados a um ambiente para promover o trabalho cooperativo de um grupo de pessoas envolvidas em tarefas ou objetivos comuns.

representatividades.

Para isso, nos utilizamos de códigos hipermidiáticos que dirão o que queremos ser e de que modo nos apresentaremos nos nossos espaços de visitação escolhidos. A não linearidade que compõe o ambiente altamente híbrido da hipermídia nos fornece subsídios multiplicadores de representação. O acesso quase que desenfreado à imagem digital, ao registro e à manipulação dela e por ela através dos dispositivos móveis, gerou uma desobrigação de encontrar situações específicas para a captura de uma imagem. “Qualquer instante do cotidiano, por mais insignificante que possa parecer, tornou-se fotografável, instaurando o império do aqui e agora [...]” (SANTAELLA, 2007, p. 394).

Fotografar a nós mesmos, buscarmos caricaturas que expressem nossas impressões e emoções, correr contra o tempo pela valorização de “curtidas” quanto ao papel que optamos ser em um determinado lugar da cibercultura se tornaram as fontes propulsoras para a criação das representatividades que intentamos sobre quem somos na era digital.

Contudo, essas representações não são fixas, se fazem voláteis, uma vez que se remodelam pelas instabilidades e atualizações caracterizadas pelos simulacros contemporâneos. Os instantâneos voláteis hoje representados pelos recursos digitais como os vídeos, as fotografias, os gráficos e os sons digitais reproduzem aquilo que representamos com qualidade, sendo uma cópia de nossa construção, porém sua durabilidade já não é mais eterna, sendo praticamente impossível conceber uma representação de nós sem a interferência dos processos digitais que a conduz.

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das comunicações e da Informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação e aprendizagem são capturados por uma Informática cada vez mais avançada (LÉVY, 1994, p. 74).

A convergência das tecnologias da comunicação e da informação na contemporaneidade oportuniza, por meio dos aparatos tecnológicos móveis, sobretudo pelos celulares e/ou *smartphones*, modificações no nosso modo de ser, ver, comunicar, consumir, interagir e existir em sociedade.

Há um apelo iconográfico constantemente estimulado pelos usos que fazemos das redes sociais que transmutam as relações, espetacularizam a vida, favorecem a interação, a troca de informações e ideias numa comunicação incessante e infinita. Cada sujeito conectado à rede ‘vive’ o seu espetáculo, se reinventa, apresenta-se como gostaria de ser visto, se expressa através de *selfies* ou de códigos hipermídias, como os *emojis*, e ‘sobrevive’ em perfis que são visíveis a partir da quantidade dos *likes*.

3.1 *Selfies*

Os *selfies* (autorretratos) são fotos tiradas de si mesmo, de forma individual ou grupal, por meio de *smartphone*, *tablet* ou *webcam* que exibem representações de si no espaço virtual. Através da publicação virtual de *selfies*, o culto à autoimagem e à autoexpressão estão em ascensão porque ser visto é estar na rede, é ‘existir’ na rede

social, não importa sob qual(is) identidade(s) se apresenta(m). Se esses *selfies* forem acompanhados de curtidas ou *likes* é a satisfação máxima para que os sujeitos não caiam no ostracismo até captarem novamente outro *selfie* e atualizarem sempre o *status*.

Em recente estudo, pesquisadores da Universidade de Queensland, na Austrália (KOLODNY, 2014), chegaram à conclusão de que quanto mais uma pessoa recebe curtidas e comentários em seus *posts* e *selfies*, mais ela se sente bem sobre si. Nas experiências realizadas, o grupo que teve seu *status* com mais curtidas e comentários declarou que a sensação foi de inclusão, pertencimento, autoestima elevada, existência significativa; já o grupo que não obteve curtidas, sentiu-se rejeitado, invisível.

Assim, as nossas necessidades interpessoais transpassam do real para o digital por meio da produção incessante de imagens e a popularidade em redes sociais traz mobilidade ao olhar, “fazendo-nos enxergar a nós próprios por prismas diferentes, descobrindo e construindo nuances, tecendo maneiras de ser, de expressar, de reagir, de acolher ou repudiar, as quais não costumávamos perceber” (DINIZ, 2014, p. 7).

Para Sobrinho (2014, p. 2) “a rede social também é um espaço de subjetividade, uma vez que nele os sujeitos podem se reinventar, apresentando-se da maneira como desejam ser vistos”. Na arquitetura líquida do ciberespaço, os sujeitos pós-modernos vestem-se e despem-se de identidades como se estivessem num *closet* e escolhessem em um cabide a identidade que lhe cabe para esta ou aquela representação ou circunstância.

A esse respeito, Hall (2006, p. 12-13) nos diz que os sujeitos contemporâneos assumem identidades diversas em diferentes instantes, assim elas não são únicas, estáveis e inegociáveis, são múltiplas, metamórficas e plurais. Conectado à rede, o sujeito coloca-se à frente de diversas identificações e vai aprendendo a se multiplicar em identidades líquidas, deslizantes, híbridas que coexistem e se sobrepõem. Sob essa ótica, a propagação imagética do *selfie* marca a cultura do efêmero, da captura do momento vivido, da experiência registrada e compartilhada em rede, da hipervisibilidade do cotidiano.

O limite entre o público e o privado se dissolve entre os *pixels* que se materializam em imagens voláteis, que “são os instantâneos capturados ao sabor de circunstâncias imponderáveis, sem premeditação, sem preocupações com a relevância do instante” (SANTAELLA, 2007, p. 387). Com a banalização do ato de fotografar, as experiências pessoais mais corriqueiras são expostas na internet por meio das mais variadas redes sociais existentes, em uma frequência desritualizada, a fim de captar frações do mundo visível, tornando os registros do cotidiano cada vez mais banais e comuns.

Assim, Maffesoli (2003) nos diz que o indivíduo só é o que é na relação com outras pessoas; que as pessoas não querem apenas a informação na mídia, elas desejam ver-se, ouvir-se, participar, contar o próprio cotidiano para si mesmas e para as pessoas com quem convivem. Para o autor, “a sociedade da informação, portanto, pode até fazer crer que o mais importante são os seus jornais, televisões e rádios, mas no fundo o que conta é a partilha cotidiana e segmentada de emoções e de pequenos acontecimentos” (MAFFESOLI, 2003, p. 15).

O desejo de representar-se, de ser visto na rede, de manifestar as expressões de si sob as mais diversas óticas produz subjetividades que ora se expressam em *selfies*, ora se materializam em *emojis*, que manifestam humor, estados de espírito, sentimentos e

pensamentos em signos mutantes, em trânsito, escorregadios.

3.2 *Emojis*

Os *emojis* são as pequenas imagens construídas digitalmente para serem ilustrações das conversas claras, descontraídas que temos com nossas redes no *Whatsapp* ou *Facebook*, por exemplo. Assim como os *selfies*, os *emojis* acabam sendo representações de nossa(s) identidade(s), do nosso ser, da nossa autoexpressão. Através dessas pequenas imagens digitais, as emoções são representadas virtualmente, agregando sentimentos, interações e explicitando pensamentos nessa nova linguagem digital, que acaba por construir múltiplos eus e identidades nos espaços plurais (SANTAELLA, 2007, p. 83).

A linguagem, que antes se fixava em verbo, som e vídeo, agora transmuta-se, fluidifica-se numa circunvolução de fluxos; não há mais rigidez entre imagem, som, texto, há deslizamentos, sobreposições, complementações, confraternizações de signos leves e perambulantes que surgem e desaparecem (SANTAELLA, 2007, p. 24) em um suave toque na tela de um *smartphone*.

A fala não se constitui somente de palavras, uma infinidade outra de recursos expressivos como os gestos e as expressões faciais complementam-na. Na linguagem digital, os *emojis* substituem tais recursos e ampliam as significações, visto que são utilizados para representar objetos vários no nosso cotidiano: comidas, profissões, roupas, flores, telefones, prédios, meios de transporte, entre outros que são montados e utilizados criativamente a cada dia, para fins diversos simulando as nossas representações.

Essa convergência de linguagens e estilos, com signos híbridos que se reconfiguram à vontade de seus usuários, oportuniza a comunicação ubíqua porque mantém contato com todos e com cada um, em qualquer tempo, em qualquer hora e em qualquer lugar. Assim, para Santaella (2004, p. 22), o sujeito dá lugar a novas imagens de subjetividade, pois “são vistos como ‘agenciamentos’ que metamorfoseiam ou mudam suas propriedades à medida que expandem suas conexões: eles não são nada mais e nada menos que as cambiantes conexões com as quais são associados” (SANTAELLA, 2004, p. 22).

Nessa trama de conexões que se tecem e entretecem nos fazeres comunicativos imersos na cibercultura, nesses espaços de fluxos que consomem, produzem e propagam imagens, manifestamos a vitalidade social contemporânea através da evolução da linguagem, da autoexpressão, da representação de identidades incompletas, camaleônicas. Essas identidades se modificam e modificam a rede a partir dos contatos estabelecidos nesse território flutuante, os quais alteram os modos de ser, ler, agir e sentir contemporâneos.

4 O leitor imersivo e o leitor ubíquo: leituras líquidas

A multiplicidade de linguagens e representações que emergem da hipermídia dão espaço a novos tipos de leitores, chamados por Santaella (2013, p. 269) de leitores

imersivos e ubíquos. A autora nos diz que um novo perfil cognitivo de leitor surge a partir da imersão no ciberespaço, visto que mobiliza vários mecanismos e habilidades de leitura diferentes das realizadas por meio da leitura de um texto impresso tradicional.

Para chegar a essas duas acepções, Santaella (2013, p. 269) fala de uma expansão do conceito de leitura e da multiplicidade de tipos de leitores que se encontram em contato com uma infinidade de signos, sejam eles fixos, imagéticos ou móveis. O leitor do texto impresso fixo, por exemplo, é caracterizado como o leitor contemplativo, é o que se atém aos livros, jornais, imagens fixas numa leitura solitária e silenciosa, é o leitor do período pré-industrial, do Renascimento. O leitor movente surge com a Revolução Industrial, “é o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes, cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais, leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas” (SANTAELLA, 2013, p. 269).

O leitor movente que já está em contato com imagens móveis como as veiculadas pela televisão e cinema, afinado com a aceleração do mundo, com a rapidez, a velocidade, circula entre linguagens que carregam verbo, imagem e som e prepara a sensibilidade dos sujeitos para navegar no ciberespaço.

Com a crescente conectividade, a internet propicia a produção, publicação, distribuição e consumo de uma infinidade de mensagens, instalando-se assim uma nova forma de ler, aflorando um novo leitor, o leitor que

é imersivo porque, no espaço informacional, perambula e se detém em telas e programas de leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis. Cognitivamente em estado de prontidão, esse leitor conecta-se entre nós e nexos, seguindo roteiros multilineares, multissequenciais e labirínticos que ele próprio ajuda a construir ao interagir com os nós que transitam entre textos, imagens, documentação, músicas, vídeo etc. (SANTAELLA, 2013, p. 271).

O leitor imersivo não segue uma linearidade informacional. Por meio de saltos entre telas e páginas, ele estabelece a sua ‘lógica’ e ‘ordem’ a partir dos fragmentos da cultura digital. Com as inovações tecnológicas, apoiadas, sobretudo, pelos dispositivos móveis e pelas redes sociais, o ciberespaço converte-se em um “hiperespaço plural” (SANTAELLA, 2013, p. 273), favorece a ubiquidade e faz surgir o leitor ubíquo.

Este traz características dos tipos de leitores anteriores, visto que assim como o leitor movente pode percorrer formas, volumes, massas, direções, cores e pistas, lendo os ambientes físicos ou virtuais, penetrando imersivamente no ciberespaço informacional, comunicando-se com pessoas que podem estar ao seu lado ou a distâncias continentais. O que caracteriza o leitor ubíquo “é uma prontidão cognitiva ímpar para orientar-se entre nós e nexos multimídia, sem perder o controle da sua presença e do seu entorno no espaço físico em que está situado” (SANTAELLA, 2013, p. 278).

A capacidade de transitar em vários espaços favorece o nomadismo do leitor ubíquo e dispersa as fronteiras entre o mundo físico e o virtual, dotando-o de capacidades cognitivas muito mais complexas e híbridas. Santaella (2013, p. 278) define o leitor ubíquo como a expansão cognitiva dos leitores anteriores, sem justapô-los, mas sim numa complementação de características e habilidades que vão ser acionadas a cada estratégia de uso.

Esse sujeito produtor e consumidor da hipermídia chamado por Santaella (2013, p.

278) de prossumidor precisa ter competência para ler livros impressos ou digitais, integrar e selecionar dados, ler imagens, distinguir informações, construir conhecimentos, entre outras coisas, de forma colaborativa, criativa e coletiva, imersos em representações e leituras fluídas, efêmeras, plásticas, construídas por sujeitos e signos mutantes, polimórficos.

Por conta das vicissitudes tecnológicas e comunicacionais da sociedade contemporânea, as escolas enquanto espaço reservado ao ensino e a aprendizagem necessitam de reestruturação e redimensionamento para atender à formação desse novo leitor e traz desafios tão complexos e híbridos quanto as tecnologias que os engendram.

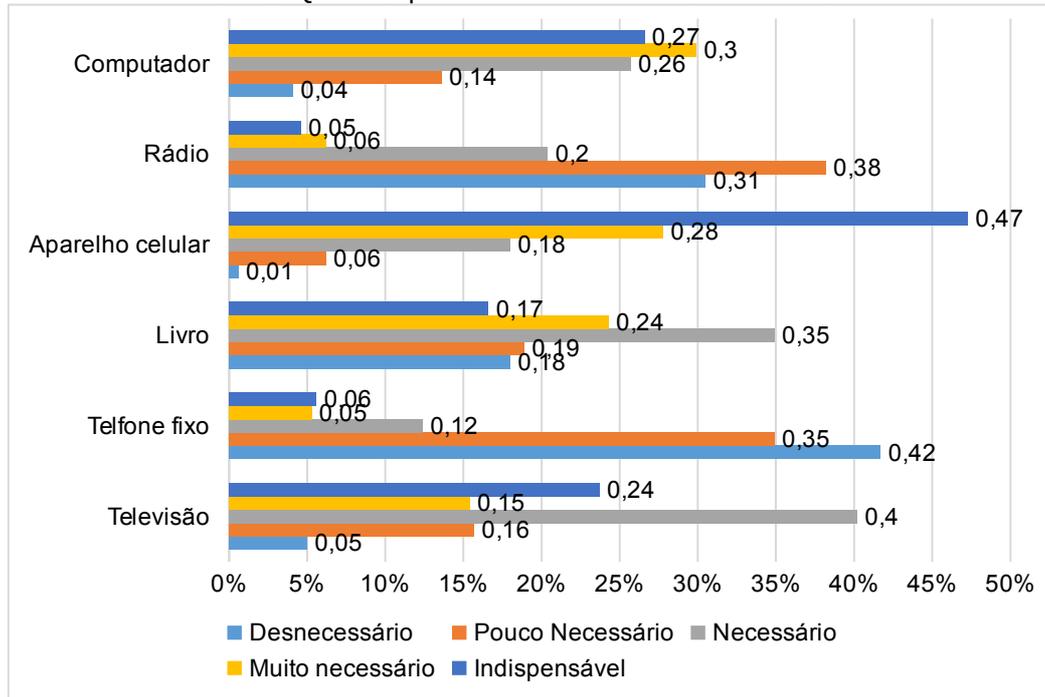
As tecnologias digitais, mediadas pelos artefatos tecnológicos móveis, têm propiciado múltiplas leituras, ferramentas para (re)construir conhecimentos e acesso ilimitado a informações. Em contrapartida o espaço educacional ainda carece de práticas educativas que contemplem o mundo digital e as emergências que advêm da conexão contínua com o ciberespaço.

Mesmo com os diversos debates acerca da inclusão pedagógica das tecnologias digitais na educação, o uso efetivo do celular em sala de aula, por exemplo, não é familiar a muitos docentes. Tampouco vivenciamos experiências de uso real das *selfies* ou *emojis* que aqui tratamos em sala de aula. Muito do que tem se tornado hábito de comunicação e representação nas redes tem se limitado apenas às casualidades do cotidiano, sem a preocupação em “educar”, em “letrar” para o uso da tecnologia, sem refletir criticamente sobre este ou aquele uso, sobre com quais representações eu me identifico e por qual motivo.

Em recente pesquisa sobre o uso do celular na escola, Ribeiro (2016, p. 91) observou que os discentes acreditam no potencial educativo do celular em sala de aula e, na ótica dos discentes, pode tal uso acontecer em todas as disciplinas da base comum do Ensino Médio, em maiores ou menores porcentagens. O uso do instrumental do celular ficou evidente nas opções dos discentes, ao elegerem matemática, língua inglesa, física e química como disciplinas que podem utilizar o equipamento, recorrer ao uso da calculadora e dos dicionários como auxiliares do processo de aprendizagem.

Sobre a importância do aparelho celular em suas vidas, 47% dos discentes pesquisados informou que esse é um item indispensável, ao passo que o telefone fixo e o rádio são pouco necessários ou desnecessários a vida dos jovens hoje, como podemos ver no Gráfico 1:

Gráfico 1: Qual a importância dos itens abaixo em sua vida?



Fonte: Ribeiro (2016, p. 92).

A televisão e os livros ocuparam o *status* de necessários na vida da juventude, já o computador apareceu como muito necessário. Todos os discentes da unidade escolar receberam livros didáticos, ao todo dez por série; mesmo assim o livro não aparece como indispensável, o que demonstra que as tecnologias digitais têm mais aceitação do que outras que fazem parte da rotina escolar.

Os aparelhos celulares

evoluíram de um substituto móvel, para um sistema de comunicação multimodal, multimídia e portátil que está a absorver gradualmente a maioria das funções do telefone fixo, até ao ponto em que, atualmente, já existem no mundo mais telemóveis do que telefones fixos e o fosso entre as duas tecnologias continua a crescer (CASTELLS, FERNÁNDEZ-ARDEVOL, QIU, 2009, p. 317).

Os nativos digitais⁴ adentram os espaços escolares com a tecnologia anexa ao corpo por meio dos seus dispositivos móveis que estão a cada dia mais atraentes, personalizados, inteligentes, familiares, naturais e íntimos. Os celulares ou *smartphones* estão imersos no cotidiano dos discentes de forma onipresente e acabam por competir com a atenção destinada às aulas expositivas, às explanações, aos livros didáticos, entre outros.

A incorporação das tecnologias digitais na escola pelos docentes exige a

4 Termo cunhado por Mark Prensky (2001, p. 3) para referir-se a geração dos nascidos após a década de 90, que são sujeitos que vivem imersos na tecnologia e não experienciaram a forma analógica de viver. Em oposição a esta geração dos nativos digitais estão os imigrantes, nascidos até a década de 80 que fazem outros usos e, por vezes, precisam de adaptação para o manuseio das tecnologias digitais contemporâneas.

compreensão de que o conhecimento necessita de metamorfose constante para atender às práticas educativas que contemplem as discussões aqui tratadas. Para além de um reprodutor de conhecimento, o docente precisa posicionar-se como um mediador pedagógico, capaz de aprender com os seus pares e com os discentes também.

A esse respeito, Balestrini apud Santaella (2013) diz:

é provável que, do ponto de vista educativo, mediar, na era das tecnologias digitais, implique enfrentar o desafio de se mover com engenhosidade entre a palavra e a imagem, entre o livro e os dispositivos digitais, entre a emoção e a reflexão, entre o racional e o intuitivo. Talvez o caminho seja o da integração crítica, do equilíbrio na busca de propostas inovadoras, divertidas e eficazes (SANTAELLA, 2013, p. 282).

Assim, não se trata aqui de suplantando esta ou aquela pedagogia ou linguagem, este ou aquele leitor, em binarismos que se excluem, mas sim de integrar saberes, habilidades em prol de aprendizagens que ultrapassem o espaço escolar. Sinalizamos ainda que cabe também à escola incluir seus docentes e discentes na sociedade cada vez mais digital, auxiliando-os a “localizar-se” no ciberespaço de forma crítica e autônoma, respeitando as diferenças e a multiplicidade identitária. Para tanto, torna-se importante compreender que as tecnologias digitais exigem formas outras de ensinar, aprender, ler, produzir e navegar nas linguagens líquidas, visto que as práticas textuais são híbridas, diversas e acessíveis a todos os sujeitos.

5 Considerações finais

A confluência entre as tecnologias digitais contemporâneas, suas redes e os sujeitos intercambiam novas formas de expressão, comunicação e representação que ampliam e revisam conceitos sobre o comunicar, o transitar e o existir nas infovias digitais. A comunicação no ciberespaço não se limita a um receptor e a um emissor, não é mais fixa, não enquadra espaço e tempo determinados. Ela é feita numa relação de todos com todos, é desterritorializada e ubíqua.

Na pós-modernidade, as redes interconectivas e a vivência em fluxos favorecem a distribuição de informações, a variedade de imagens, a diversidade de representações que são projetadas instantaneamente no espaço virtual e modificadas com a mesma rapidez com que são criadas.

Os *selfies*, os *emojis* e os *likes* são expressões dessa vivência líquida conectada, móvel e multifacetada, visto que são representações de si, de sentimentos, emoções e meio de visibilidade nas redes sociais, imersos nas infovias em que nos metamorfoseamos nas identidades que “desejamos” ter para este ou aquele fim. Tais expressões dão lugar à hipervisibilidade dos sujeitos que almejam representar-se, serem vistos, aceitos, “consumidos” pelo olhar do outro por meio de signos híbridos, recombinados à vontade dos seus usuários, favorecendo leituras líquidas, ininterruptas criações, interatividade e elevando a sociabilidade em rede.

Por meio da cultura digital, da convergência dos dispositivos móveis e das transformações da linguagem, surgem leitores imersivos e ubíquos que carregam

características próprias da cibercultura, pois são leitores híbridos, complexos e criativos que produzem e consomem no espaço da hipermídia, esse espaço deslizante e camaleônico que engendra subjetividades.

As demandas da vida social contemporânea requerem que a escola contemple uma real inserção das tecnologias, integrando criticamente de saberes, hibridizando linguagens, metamorfoseando aprendizagens, a fim de atender a essa nova temporalidade.

Portanto, a escola deve perceber que o uso das comunicações hipermediáticas já não é uma opção de inserção em espaços de ensino formal. Se essas comunicações já se instauram como fontes essenciais nos processos de transmissão e interação da informação, é urgente que sejam pensadas novas propostas de a escola lidar com essa realidade.

Uma vez que os códigos de hipermídias dizem sobre a sociedade pós-moderna na qual vivemos e agem sobre ela, a escola não pode deixar de voltar a atenção para essa configuração comunicativa que utiliza formas de saberes e representatividades cada vez mais pluriformes e instáveis, mas que fazem parte das inter-relações humanas contemporâneas.

Referências

CASTELLS, M; FERNÁNDEZ-ARDÉVOL, M. e QIU, J. L. *Comunicação móvel e sociedade*. Uma perspectiva Global. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2009.

DINIZ, C. da P. S. A escrita nas redes sociais e suas implicações subjetivas. *Web-Revista Sociodialeto*. Campo Grande: UEMS, v. 5, n. 13, jul. de 2014. Disponível em: <<http://www.sociodialeto.com.br/edicoes/18/08082014093711.pdf>>. Acesso em: 26 ago. 2015.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.

KOLODNY, C. Como as curtidas no Facebook interferem no seu bem-estar. *The Huffington Post*. 27 mai. 2014. Disponível em: <http://www.brasilpost.com.br/2014/05/27/curtir-no-facebook_n_5396691.html>. Acesso em: 26 ago. 2015.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

MAFFESOLI, M. *Comunicação sem fim (A teoria pós-moderna da comunicação)*. Porto Alegre, FAMECOS, v. 20, 2003.

MALINI, F.; ANTOUN, H. *A internet e a rua: ciberativismo e mobilizações nas redes sociais*. Porto Alegre: Sulina, 2013.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, Estados Unidos, v. 9, n. 5,

Oct. 2001.

RIBEIRO, J. da C. L. *Uso do celular na escola: suas representações e conexões com o ensino e com a aprendizagem*. 193 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Diversidade). Universidade do Estado da Bahia, Campus IV, Jacobina-BA, 2016.

SANTAELLA, L. *Corpo e comunicação. Sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, L. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.

SOBRINHO, P. J. "Meu Selfie": A Representação do Corpo na Rede Social Facebook. *Artefactum* – Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia. Rio de Janeiro, v. 8, n. 1 2014. Disponível em: <<http://artefactum.rafrom.com.br/index.php?journal=artefactum&page=article&op=view&path%5B%5D=335>>. Acesso em: 26 ago. 2015.

Recebido em 10 de setembro de 2016.
Aprovado em 18 de outubro de 2016.