Memorial Facebook. Meu Epitáfio É Minha Página. Como a mudança espaço-temporal transforma as relações comunicacionais [1]

Leticia MUELLER [2]
Jheison HOLTHAUSEN [3]
Centro Universitário Uninter, Curitiba, PR

Resumo

Com base nos conceitos de simulacro e representação de Baudrillard (1991), bem como dos estudos sobre o ciberespaço estabelecidos por autores como Pierre Levy (1996) e Lemos (1997), essa pesquisa busca, através da observação e análise de documentos (perfil no Facebook de pessoa morta) e do ambiente em que estão inseridos, levantar, descrever e analisar como as mudanças de espaço-tempo das mídias sociais (CHAUÍ, 2009) alteram os padrões comunicacionais nos indivíduos, afetando o relacionamento do ser humano com a morte e, principalmente, com o ambiente virtual em que atuam. Com isso, pretende-se fazer uma analogia das relações comunicacionais no âmbito do luto e da morte para verificar de que forma os indivíduos usam as redes sociais para se relacionar e comunicar e até que ponto esse comportamento é influenciado pelas mudanças nas categorias do espaço e do tempo.

Palavras-chave

Cibercultura; mídias sociais; relação espaço-tempo; morte.

Introdução

A Internet já faz parte da vida de muitos brasileiros e tende a se popularizar ainda mais devido a rápida disseminação da tecnologia. Ela surgiu na década de 1960, durante o período da Guerra Fria, com objetivos essencialmente militares. Quando implantada, a velocidade de acesso à Internet era de 4.800 bits por segundo (bps). Era comum uma única página demorar até 30 minutos para abrir. Em 1999, segundo o Ibope, o Brasil contava com 7,68 milhões de usuários de Internet. Hoje, somos o quinto país mais conectado do mundo com 83,4 milhões de internautas[4].

[1] Trabalho apresentado na Divisão Temática de Comunicação, Espaço e Cidadania da Intercom Júnior – VIII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Estudante de Graduação 7º período do Curso de Jornalismo do Centro Universitário Uninter, email: leticiabmueller@gmail.com

[3] Professor orientador do Curso de Teorias da Comunicação do Centro Universitário Uninter, email: jazholt@gmail.com

[4] http://olhardigital.uol.com.br/negocios/digital_news/noticias/numero-de-internautas-no-brasil-cresceu-11-em-um-ano

Essas novas tecnologias vem mudando as esferas culturais, sociais, econômicas e políticas. Na sociedade do conhecimento, a lógica comunicacional "muitos-muitos" fez com que a Internet se tornasse um meio de disseminação de informações. Para Levy (1999), a World Wide Web é a maior revolução na história da escrita depois da invenção da imprensa.

A comunicação por computadores favorece "um tipo muito especial e proliferante de cultura que está recebendo o nome de cultura do computador", como classifica Santaella (1996). Essa cultura se desenvolve em um ambiente que propicia diversos fenômenos e possibilidades. Podemos, por exemplo, adotar diversas identidades, estar em vários lugares simultaneamente, conhecer países sem sair de casa, manter laços de amizade com pessoas que nunca vimos e fazer várias coisas ao mesmo tempo. Todas as possibilidades acabam alterando nossas noções de tempo e espaço, pois tais noções acabam sendo reconfiguradas no ciberespaço.

Novas situações e comportamentos caracterizam o ciberespaço e induzem ao questionamento de como se dá, atualmente, a relação do espaço e do tempo no ambiente. Visto que as características da contemporaneidade evidenciam explicitamente a compressão do tempo e do espaço (HARVEY, 2011), faz-se importante abordar esta problemática. Portanto, essa pesquisa é basicamente um estudo de caso permeado pela análise de discurso de como se dá a percepção espacial-temporal no ciberespaço, tendo como objeto principal o estudo do perfil no Facebook de Maria Vitória[5], uma estudante de publicidade e propaganda que morreu em Porto Alegre em um acidente de carro em outubro de 2012.

A escolha do perfil se deu em razão do grande número de contatos da usuária, e da alta taxa de interatividade mantida por ela quando em vida, e também pela grande quantidade de mensagens deixadas posteriormente em sua página.

Para isso, fez-se necessário tanto um reconhecimento das categorias espaço-tempo na vida do ser humano, quanto um apanhado histórico do relacionamento do homem com a morte, desde os seus primórdios. Assim, cruzaram-se informações com os conceitos, que foram aplicados na análise de discurso do perfil do objeto em questão.

[5] Pseudônimo usado para proteger a família e a personagem estudada.

Ciberespaço

O computador, como meio mais comum de acesso a esse mundo virtual, segundo Sherry Turkle (1997), é para a sociedade contemporânea mais do que uma ferramenta de comunicação, mas também um meio de transformação dos modos de cognição e interações perceptivas. Da mesma forma, Lemos (1997), ao propor que a interatividade digital é um tipo de relação tecno-social, consistindo no diálogo entre homens e máquinas cujo contato é permitido por 'interfaces gráficas' em tempo real, também acredita que essa característica da interatividade digital afeta as relações entre sujeito e o objeto.

Essas transformações são criadas pelo homem e ao mesmo tempo o afetam. No mundo virtual, todos podem assumir as mais diversas identidades e ser aquilo que o mundo real não permite.

> Os indivíduos ou grupos participantes são imersos em um mundo virtual, ou seja, eles possuem uma imagem de si mesmos e de sua situação. Cada ato do indivíduo ou do grupo modifica o mundo virtual e sua imagem no mundo virtual. (...) Um mundo virtual, mesmo não realista, é portanto fundamentalmente organizado de acordo com a modalidade táctil e proprioceptiva.(LEVY, 1999, p. 72)

O mundo virtual pode simular fielmente o mundo real ou permitir que o indivíduo construa outra identidade diferente da sua no cotidiano, seja física ou comportamentalmente. Talvez, seja essa "sensação subjetiva propiciada pelos mundos virtuais de estar em interação pessoal e imediata com a situação simulada" (LEVY, 1999, p. 70) que explique a frequência das visitas aos perfis dos indivíduos nas redes sociais, mesmo depois de mortos.

Essa impressão de realidade, causada pelo poder de potencializar sensações do ciberespaço, leva a sociedade a interagir com os perfis como se fossem entidades físicas reais. Assim, o pai que perde a filha, continua virtualmente e publicamente mantendo a comunicação na sua página do Facebook. Resta saber quais suas representações sobre a morte e o mundo virtual no ciberespaço.

O termo *cyberspace* foi usado pela primeira vez por Willian Gibson, no conto "Burning Chrome" de 1982. Porém, foi em seu livro "Neuromancer" que a expressão tornou-se conhecida. A palavra refere-se a um espaço virtual onde as pessoas trocam seus bits – informações codificadas em pulsos elétricos - virtualmente e estabelecem laços de afinidade pela rede.

> Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto de sistemas de comunicação eletrônicos (...) na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinada à digitalização. (LEVY, 1999, p. 92)

Ao contrário do universo off-line, o ciberespaço permite acessar informações em velocidades cada vez maiores, podendo chegar até a 300 milhões de metros por segundo. Essa superação dos limites da matéria ocorre de forma tão impressionante que confunde as relações humanas, no sentido de criar uma nova cognição e alterar as relações do espaço-tempo.

No ciberespaço, essa aceleração da troca de informações nos oferece o poder de desencarnar, ficar alheios as convenções de espaço e tempo, para nos tornarmos personas virtuais capazes de viajar na velocidade da luz. Isso confunde as relações dos seres humanos com o mundo e desordena a história. (VIRILIO, 1993)

Enquanto Levy (1999) enxerga a comunicação virtual como um movimento que afeta a comunicação entre os corpos e o funcionamento econômico, Jean Baudrillard (1997) fala da anulação da paisagem, desertificação do território e abolição das distinções reais. "O que até agora se limita ao físico e ao geográfico, no caso de nossas autoestradas, tomará toda a sua dimensão no campo eletrônico com a abolição das distâncias mentais e a compreensão absoluta do tempo". (BAUDRILLARD, 1997, p. 24)

Baudrillard (1997) acredita que o fato da comunicação virtual potencializar a produção e circulação de informações estaria anulando o processo comunicacional e causando um confronto da distinção entre o virtual e o real, já que o virtual se expande as custas do real, que acaba desertificado. A comunicação foi transformada em espetáculo e não mais podemos viver o real, pois tudo é vivido antecipadamente no ambiente virtual. O virtual gerou um esvaziamento da realidade e da capacidade de distinção, pois segundo ele, não somos mais capazes de distinguir o real do imaginário.

Espaço – Tempo

Baudrillard (1997) estabelece uma distinção entre o tempo histórico e o tempo real, que vivemos atualmente:

> No tempo histórico, o acontecimento ocorreu e as provas estão aí. Mas não estamos mais no tempo histórico; doravante estamos no tempo real, e, no tempo real, não há mais prova de nada. (BAUDRILLARD, 1997, p.72,73)

O tempo que acontece nas fases de um ambiente que muda periodicamente, chamado de tempo cíclico, como o dia e noite, é visto como o tempo real para Levy (1998), como explica Makowiecky (1999):

> O tempo real, o relógio, o tempo do transporte, o tempo do trabalho assalariado, o tempo vazio. Este tempo do real domestica o nosso tempo vivo chamado de tempo subjetivo. O tempo do real apropria-se do tempo subjetivo (MAKOWIECKY, 1999, p. 12)

Portanto, enquanto que a noção de tempo na sociedade atual é intemporal, reduzida ao instante, a sociedade anterior era cronológica com grande evidência ao mundo real.

> A compressão do espaço-tempo institui o "tempo real" e a possibilidade de acesso a informações em todos os espaços do globo. O desencaixe nos permite vivenciar processos globais não enraizados na nossa tradição cultural. As mídias eletrônicas criam assim processos desterritorializantes em níveis político, econômico, social, cultural e subjetivo. (LEMOS, 2005, p. 3)

O espaço e o tempo reintegram-se com a junção de imagens, resultando em um espaço de fluxos que substitui o espaço de lugares e são a base fundamental de uma nova cultura da diversidade dos sistemas de representação historicamente transmitidos: a cultura da virtualidade real (Castells, 1999, p. 397).

Uma forma de analisar essas novas relações seria pela perspectiva de Merleau-Ponty (1996). Em sua teoria sobre a fenomenologia da percepção, o homem conhece o mundo a medida que é conhecido por ele. "Enquanto percebo, e mesmo sem nenhum conhecimento das condições orgânicas de minha percepção, tenho consciência de integrar consciências sonhadoras e dispersas." (MERLEAU-PONTY, 1996, p. 465).

O corpo somente se conscientiza da sua existência por meio da percepção espacial e das influências internas e externas sofridas. Através de sua relação à vertical, à horizontal e a inter-relação com o mundo em que está inserido, o corpo percebe o lugar que ocupa no espaço. Da mesma forma, a única forma de percebermos as relações espaciais-temporais é através de nossas experiências com elas, construídas no processo de aprendizado, ainda quando criança.

Inerentes a existência humana e ao universo, as categorias do tempo e do espaço, referências para nossa discutível percepção das coisas no planeta e no universo observável, também se alteram mutuamente nesse novo ambiente.

Se no virtual essas relações espaciais-temporais se alteram, a forma como o indivíduo enxerga a si mesmo, aos outros e ao mundo muda consideravelmente, pois o indivíduo perde o seu referencial anterior.

A previsão de Levy (1994) é de que até o final do século XXI mais de 80% dos seres humanos vão ter acesso diário ao ciberespaço. Consequentemente, os diferentes processos de concepção, produção e comercialização estarão mergulhados no espaço virtual.

> O novo dilúvio não apaga as marcas do espírito. Carrega-as todas juntas. Fluida, virtual, ao mesmo tempo reunida e dispersa, essa biblioteca de Babel não pode ser queimada. As inúmeras vozes que ressoam no ciberespaço continuarão a se fazer ouvir e a gerar respostas. (LEVY, 1999, p. 16)

Através da metáfora do dilúvio informacional sem fim, uma alusão a Arca de Noé, Levy (1999, p. 15) afirma que a cibercultura promoverá o surgimento de um novo universo, onde cada um de nós, com suas respectivas "Arcas", representa pequenas totalidades. O ciberespaço seria a melhor chance que o homem tem para eternizar-se no tempo e no espaço, pois o intelectual coletivo constrói um pensamento contínuo que jamais se extingue.

Representação

Baudrillard (1991) afirma que há uma nova relação entre imagem e realidade na pós-modernidade, consequência da saturação de imagens e excesso de informações, e que ocorrerá uma substituição total do real pelo simulacro.

Na medida em que o imaginário pode tornar-se real e/ou impor-se sobre este através do simulacro, a simulação ameaça a diferença entre o real e o falso. O simulacro, como a transição para além da mera imitação (BAUDRILLARD, 1991), marcaria o rompimento completo com a diferença entre verdadeiro e falso, já que não há meios de "testar" a realidade.

Algo parecido com isso já tem sido observado nas relações humanas. Percebemos que cada vez mais as relações sociais vem sendo feitas via redes sociais como se ali existisse uma realidade artificial. Convites para eventos familiares, felicitações por aniversários e até mesmo pedidos de luto são enviados para os perfis das pessoas.

O virtual é um simulacro, a criação de uma realidade artificial que devido à sofisticação tecnológica parece ser mais "real" do que a própria realidade, mas não é. Não

há distinção entre o real e o representado. O perfil é a representação. O comportamento dos indivíduos com pessoas mortas parece demonstrar que há uma crença no além-vida e na comunicação com os mortos. Essa talvez seja uma forma de cuidar daqueles que já foram, o que indica um novo significado para os perfis online.

Levy (1999, p. 45) aponta o exemplo do Bezerro de Ouro, exposição realizada pelo artista Jeffrey Shaw em Saint-Denis, em uma manifestação das artes digitais chamada Artífices, como um bom exemplo da noção de representação. A obra questiona a concepção da realidade a medida em que a atividade mental e sensório-motora do visitante faz surgir uma imagem que na verdade, se torna nula quando explorada.

Da mesma maneira acontece com os perfis de falecidos, representações no espaço que só existem quando acessados e indicam algo que não existe na realidade, justamente por seu conteúdo imaterial. Tanto o Bezerro de Ouro quanto o perfil do falecido, seguindo essa lógica, consistem em imagens inexistentes. Em ambientes virtuais, o corpo material permanece divido em duas matérias distintas.

> De um lado, o corpo mantém a propriocepção de sua existência carnal no espaço em que existe. De outro lado, o arranjo monitorado de interfaces transporta o aparato sensorial e perceptivo aumentado do corpo para uma jornada imersiva em um mundo espectral. Isso significa que, para o julgamento de percepção, que desempenha o papel do signo nesta semiose, já duas distintas e simultâneas representações do corpo: aquela do corpo carnal e aquela dos corpos alternativos das projeções desencarnadas. Isso explica por que a coerência proprioceptiva pode ser mantida a despeito das fronteiras mutáveis do corpo no ciberespaço. (SANTAELLA, 2003, pg. 313)

Morte

A preocupação pelos mortos faz parte da natureza do homem e consiste em uma apreensão e também revolta contra a própria morte (MORIN, 1970, p. 15). Mesmo os homens de Neanderthal davam sepultura para os mortos e já esboçavam sentimentos de resignação perante a finitude da existência.

> O cadáver humano já suscita emoções que se socializam em práticas fúnebres e a conservação do cadáver implica um prolongamento da vida. O não abandono dos mortos implica a sua sobrevivência. Não existe praticamente qualquer grupo arcaico, por muito primitivo que seja, que abandone os seus mortos ou que os abandone sem ritos. (MORIN, 1970, pg. 25)

Levando em conta a possibilidade de os perfis no Facebook serem extensões do corpo e da personalidade humana (MCLUHAN, 1995), o ato de manter a comunicação com

o perfil de falecidos queridos pode ser uma busca para cuidar da sobrevivência, da mesma forma que ainda é costume manter os túmulos sempre bem cuidados ou visitá-los em datas convencionadas culturalmente, como o Dia de Finados.

Morte no Ciberespaço

Castells (1999) afirma que a base material da sociedade está mudando em ritmo acelerado em decorrência dessa revolução tecnológica e que a integração entre máquinas e homens está alterando a nossa vida nas mais diferentes dimensões. As redes interativas de computadores criam novas formas e canais de comunicação, ao mesmo tempo moldando e sendo moldada pela vida. "A tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas", (CASTELLS, 1999, p. 25). Sendo assim, o computador pode ser visto como um potencializador do desenvolvimento sócio-cognitivo.

Como toda ferramenta, a Internet proporciona para seus usuários uma maneira particular de ver o mundo e caminhos específicos de interação com o outro. Isso se configura em uma transformação de consciência que afeta a mente, remetida a um crescimento considerável de sua capacidade de cognição e de percepção, alterando inclusive a noção de realidade.

O mundo virtual acabou se transformando em uma extensão da vida cotidiana do "mundo real", e nesse processo de apropriação tecnológica, temas como a morte também migraram para dentro do mundo online em busca de ressignificações.

Desde seu surgimento, obviamente que diversos usuários da Web já faleceram. Porém, como nada foi pensado em relação a isso, surgiram iniciativas de "adaptação espontânea" e utilizações inusitadas por parte daqueles que vivenciam esses espaços.

Tais apropriações estão associadas ao próprio processo pelo qual passa o "entendimento de morte" dentro da estrutura social atual. Nota-se que é comum manifestar o luto nas redes sociais em sua própria página e também na do indivíduo falecido. Amigos e parentes utilizam o ambiente para dizer adeus a quem se foi, deixar mensagens carinhosas e até mesmo relembrar antigas memórias, postando fotos, contando histórias, etc.

É o caso da jovem Maria Vitória, que faleceu de forma trágica em um acidente de carro com 21 anos, deixando amigos e família assustados. Desde sua morte, centenas de pessoas de vários graus de relacionamento passaram por seu perfil para deixar as mais

diversas mensagens. Os mais próximos continuam até hoje postando fotos e vídeos com a amiga. O mais interessante foi a atitude de seu pai, um senhor de 50 anos que, após a morte da filha, passou a usar o perfil no Facebook para desejar-lhe "boa noite", "feliz dia da mulher" e mensagens do gênero.

Análise do Discurso no Facebook

A perspectiva escolhida para essa pesquisa é de uma abordagem de Internet como artefato cultural e como cultura, ou seja, com diferentes significados culturais nos mais diversos contextos em que estão inseridos.

> Tal perspectiva observa a inserção da tecnologia na vida cotidiana. Assim, favorece a percepção da rede como um elemento da cultura e não como uma entidade à parte, em uma perspectiva que se diferencia da anterior, entre outras coisas, pela integração dos âmbitos online e off-line. (FRAGOSO, 2011, p. 42)

Por isso, para realizar esse trabalho e compreender como é feita a apropriação tecnológica das redes sociais e como isso se converte em mudanças na prática social, a metodologia escolhida consistiu em duas fases. No primeiro momento, foi feita uma análise do discurso dos usuários que mantém uma comunicação com o perfil no Facebook do objeto de estudo, Maria Vitória, quando foram levantadas e descritas as ideologias presentes no discurso para compreender as reais intenções de fala. A análise levou em consideração todas as mensagens deixadas no perfil desde a data da morte, 05 de outubro, até o dia 10 de junho de 2013.

> E a palavra discurso, etimologicamente, tem em si a ideia de curso, de percurso, de correr por, de movimento. O discurso é assim palavra em movimento, prática de linguagem: com o estudo do discurso observa-se o homem falando. Na análise de discurso, procura-se compreender a língua fazendo sentido, enquanto trabalho simbólico, parte do trabalho social geral, constitutivo do homem e da sua história. (ORLANDI, 2007, p. 15).

A análise do discurso é capaz de mostrar de que forma um produto simbólico produz sentido e de que forma está vestido de significância para e por sujeitos. É por isso que o estudo da linguagem está intrinsecamente ligado às condições sociais que a produziram, pois são essas condições que criam a evidência do sentido.

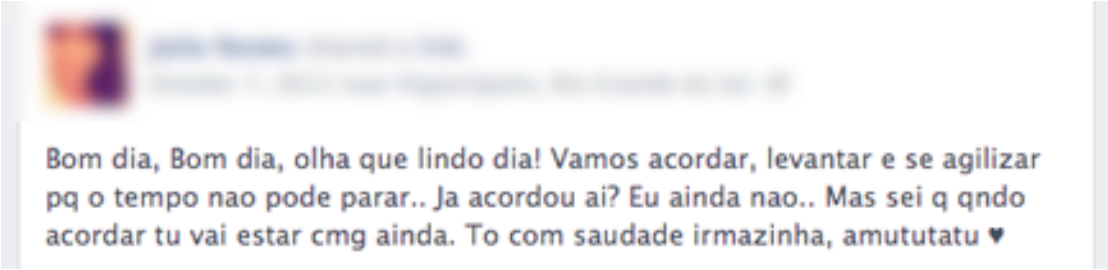
Os procedimentos metodológicos após esse processo foram de coleta e tabulação de dados, a fim de descobrir padrões comportamentais relacionados a interação com as novas tecnologias, percepção espacial-temporal e visão da morte.

Comunicação Póstuma no Ciberespaço

Desde que faleceu em 05 de outubro de 2012, Maria Vitória já recebeu mais de 400 mensagens em sua página no Facebook. Entre os que mais se comunicam com ela estão seu pai, suas amigas e sua prima. As mensagens mais postadas referem-se a conteúdo nostálgico e de arrependimento pelo fato ocorrido.

Nota-se que nos primeiros três meses, amigas mandavam mensagens íntimas, como se ela ainda vivesse no plano terreno. Um exemplo é o da amiga que deseja-lhe um excelente dia e pergunta se Maria já havia acordado. Isso mostra uma nova visão espacial-temporal a medida que a menina acredita que na morte, o tempo e espaço continuam como na vida terrena, ainda que muitos amigos usem a expressão "vá em paz".

Figura 1 – Print da mensagem deixada pela amiga



Outro amigo começa a mensagem falando diretamente com Maria, agradecendo pelas experiências vividas em conjunto e termina em forma de conselho genérico direcionado aos amigos. O mesmo acontece com outro amigo, que parece usar o perfil da falecida para espalhar frases de efeito de valorização da vida.

Figura 2 – Print da mensagem que aconselha outras pessoas

Percebe-se um grande número de compartilhamentos de vídeos, fotos e músicas, que em conjunto, parecem reconstruir a identidade da usuária no perfil. Aqui, fica evidente a tese de McLuhan de que as tecnologias são extensões do homem, e mais do que isso, são extensões que podem ser eternas. Mesmo morta no OFF, Maria permanece não apenas viva no ON, mas em constante evolução, tendo sua identidade diariamente reconstruída coletivamente por pessoas próximas.

Notam-se muitos conselhos para que Maria mantenha a personalidade no outro plano, como se o além fosse uma extensão do aqui e agora. Para os que adotam esse discurso, também não há suspensão do tempo e espaço.

Outro fenômeno são as postagens publicitárias. Convites para festas e eventos que não levam em consideração que Maria partiu comprovam a hipótese de que mesmo tendo evoluído nos mais de 20 anos de existência, a Internet ainda não foi capaz de criar um mecanismo para lidar de maneira efetiva com o falecimento de seus usuários. Há, porém, uma representação da morte no perfil da rede social. O ambiente pessoal proporcionado pela Facebook leva os usuários a acreditarem que ali ocorre a presentificação do sujeito. É possível, de certa forma, morrer no off-line e permanecer vivo no ciberespaço.

20 dias depois do falecimento chegou a data de nascimento de Maria, quando ela completaria 22 anos de vida. Na timeline, nota-se mais de dez posts consecutivos acompanhados de fotos, vídeos e mensagens carinhosas de feliz aniversário. O curioso é que os aniversários, culturalmente, são celebrados para comemorar mais um ano de existência, o que torna a celebração, ainda que como forma de homenagem, um tanto quanto anacrônica. O mesmo acontece próximo ao ano novo, quando desejam-lhe um ótimo 2013, novamente como se a vida e o tempo terrestre continuassem de maneira similar para ela.

O que mais se nota é o uso da 3ª pessoa no singular em formato de tentativas de diálogos, que de forma interativa, não tornam-se um monólogo - apesar da falta de interação da receptora (Maria) cujo objetivo era ser atingida pelo emissor – mas uma conversação entre usuários que também são impactados pela mensagem enviada, como se o discurso fosse direcionado para a falecida, mas ganhasse forma com o engajamento de outros agentes presentes da página de Maria. Vale lembrar que todo o conteúdo postado no perfil é público e pode ser visualizado por todos os amigos de Maria, que inclusive podem ser notificados pela rede social sobre a nova atividade. Qualquer usuário pode não apenas

ler as postagens, mas curti-las, comentá-las e compartilhá-las, o que costuma ocorrer na grande maioria das mensagens.

A diferença aqui para outras mídias tradicionais do off-line, como uma carta convencional, é o registro eterno da mensagem de saudades de maneira compartilhada. Os usuários dividem suas angústias, consolam-se entre si, celebrando a vida de Maria e relembrando datas marcantes, inclusive a do dia do acidente.

Expressões como "bom dia" também reforçam essa nova representação da morte no ciberespaço, como uma tentativa de estender uma comunicação póstuma via online. Essas postagens constantes, mesmo após quase um ano da morte, parecem ser um cultivo ao perfil, uma forma de não abandonar o corpo online da menina. Isso fica evidente quando, após um mês da morte, uma amiga lembra a data em uma postagem, relembrando que passaram-se 30 dias desde o ocorrido. Desde então, seu pai posta, todo o dia 05 de cada mês, uma mensagem fazendo referência a data em que sua filha partiu, numa tentativa de não abandono do corpo no mundo off-line, já que o perfil corresponde a uma extensão da matéria e personalidade off que pode e vai sendo continuamente reconstruída por todos aqueles que têm acesso a página.

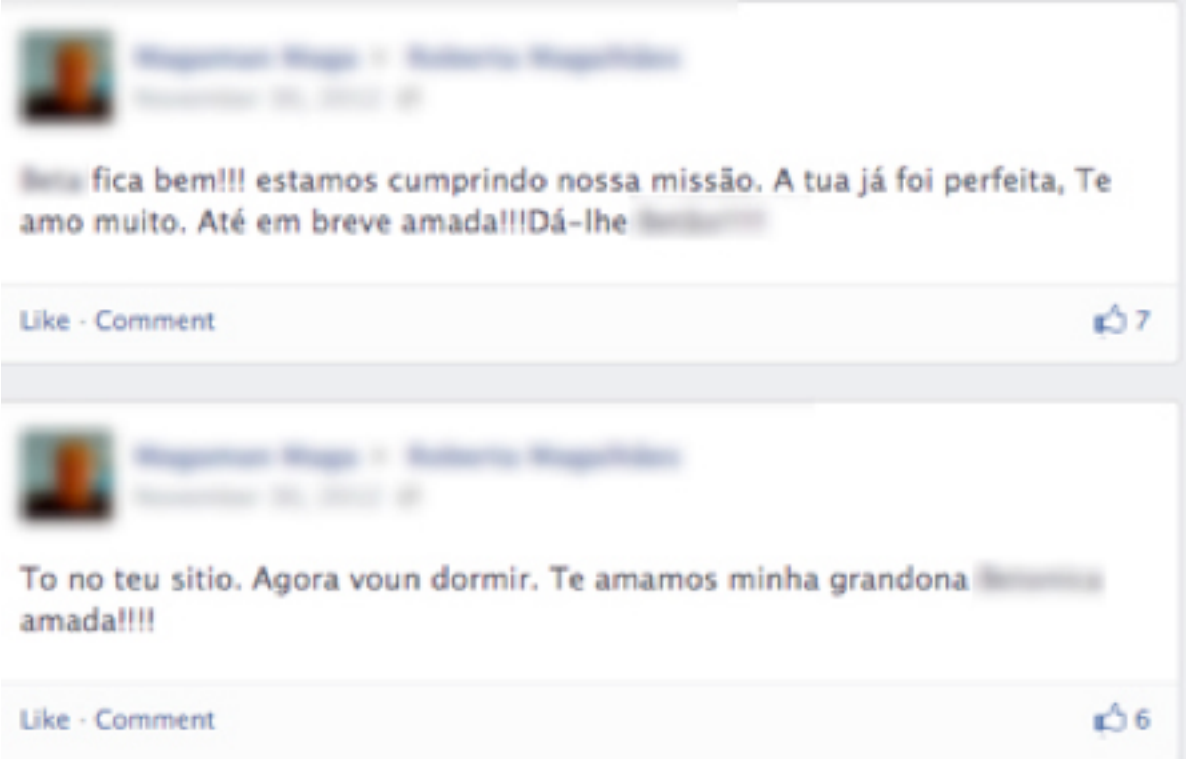
Figura 3 – Print da mensagem deixada pelo pai "comemorando" o aniversário de morte

Muitos amigos também visitaram a página para narrar sonhos. Em frases como "sonhei contigo essa noite", eles relatam todo o conteúdo onírico, relembrando e misturando fatos que realmente aconteceram com outros imaginários. É uma anacronia, principalmente porque, de fato, muitas vezes os usuários parecem mais querer ser lidos pelas outros do que pela própria Maria.

Seu pai, a princípio, começou a publicar no Facebook para se comunicar com os amigos da filha, porém, um dia depois, ele manda uma mensagem de "bom dia" para Maria, cedendo aos recursos da rede social. Em um terceiro momento, ele elogia uma foto da filha usando o vestido da mãe, sem fazer menção a qual foto ou vestido estava se referindo. Esse

é o tipo de comunicação íntima que somente Maria poderia entender. Dois posts seguintes, ele volta a se comunicar com o restante dos amigos, agradecendo o carinho depositado em memória a filha, e volta a usar o perfil de forma que parece simular uma tentativa de comunicação com ela.

Figura 4 – Print das mensagens deixadas pelo pai



Considerações Finais

A presente pesquisa evidencia a tese inicial de que as novas tecnologias que vem surgindo no ciberespaço provocam mudanças na percepção espacial-temporal de seus usuários e que isso modifica os processos comunicacionais e cognitivos em relação a morte.

Também pode-se notar que há uma nova visão de morte eclodindo na sociedade atual, o que reflete uma nova cultura em que os perfis nas redes sociais podem ser considerados extensões do homem. Comprovada tal hipótese, também é possível afirmar que essa continuidade póstuma de comunicação e postagens no perfil da usuária falecida seria uma forma de conservar ativa e "bem cuidada" a imagem de Maria no virtual, assim como ocorre nas lápides e túmulos no universo OFF.

O ciberespaço parece ser a melhor forma do homem eternizar-se no tempo e na história, quebrando barreiras espaciais e temporais, inclusive transpondo os limites da vida

terrena. De certa forma, há uma confusão entre o que é ou não real, a medida que os contatos de Maria muitas vezes narram fatos e dividem segredos íntimos, o que fica ainda mais evidente com o seu pai.

Resta-nos estimar os contornos da nova experiência subjetiva a partir de diferenças com o que já existiu através do estudo das representações da morte na cibercultura e das mudanças espaciais-temporais da rede. Ou seja, pensar como as novas tecnologias podem estar transformando nossa percepção e nossas estratégias afetivas e comunicacionais.

Sendo o computador uma ferramenta que potencializa processos-cognitivos, acredita-se que os perfis são interpretados como representações do corpo, e consequentemente, também há uma representação da morte. A página pessoal no Facebook parece estar sendo vista como uma lápide a ser visitada em memória do falecido, porém, a comunicação mantida revela que existe uma necessidade de presentificação do sujeito. Para saber se o motivo do estreitamento comunicacional entre vivos e mortos seria uma tentativa de revelar a angústia para outros conectados ou uma real necessidade de se comunicar, deve ser feito um estudo mais aprofundado.

Tendo em vista a importância do assunto, ainda recente, mas de suma relevância para compreensão de toda uma cultura, pretende-se prosseguir com a pesquisa, analisando outros pontos de vista e outros perfis das mais diversas faixas etárias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1991

_____. **Tela Total. Mito-ironias da Era do Virtual e da Imagem**. Porto Alegre, 1997

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHAUÍ, Marilena. **A contração do tempo e o espaço do espetáculo.** Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=X5d1TBpXrq0>. Acesso em: 12 ago. 2012.

FRAGOSO, Suely, RECUERO, Raquel e AMARAL, Adriana. **Métodos de Pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011

FUKS, Saul. **A sociedade do conhecimento**. Revista Tempo Brasileiro. Rio de Janeiro, n. 152, p. 75-101, jan/mar. 2003

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**, Edições Loyola: São Paulo, 2011

IANNI, Octavio. **A sociedade global**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

_____, **The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities**, 2002, Disponível em: <http://www.marketingpower.com/content18255.php> Acesso em: 10 abr. 2013

LEMOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre Interatividade e Interfaces Digitais**, 1997. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>.Acesso em: 10 abr. 2013

_____. **Ciberespaço e Tecnologias Móveis. Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura**, 2005. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2013

LEVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

_____. **A inteligência coletiva por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura**, C. I. Da Costa (trad.). São Paulo: Editora 34, 1999

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996

MAERTENS, Jean-Thierry (1979) – **Le jeu du mort. Essai d'anthropologie des inscriptions du cadavre. Aubier Montaigne, Paris**. Apud Paulo C. Cunha Filho Cibercepção da Morte

MAKOWIECKY, Sandra. O tempo e o espaço dos sem espaço e dos sem tempo. **PPGICH**, mar/jul,1999. Disponível em: <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/viewFile/2179/4387>. Acesso em: 10 abr. 2013

MERCADANTE, Paulo. **A condição da virtualidade no debate sobre espaço-tempo**. Disponível em: < http://paulomercadante.wordpress.com/2009/06/21/a-condicao-da-virtualidade-no-debate-sobre-espaco-tempo/ > Acesso em: 10 abr.2013

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MCLUHAN, Marshal. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1995

MITCHELL, W. **City of Bits**. 1997, MIT PRESS.

MORIN, Edgar , **O Homem e a Morte**. Portugal: Publicações Europa-America, 1970

ORLANDI, Eni Pulccinelli. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. 7. ed. Campinas, SP: Pontes, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

_____. **Culturas e artes do Pós-Humano. Da Cultura das Mídias à Cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SOUZA COUTO, Edvaldo. **O corpo como lugar das tecnologias avançadas**. In: Anais do VII, 1998

TURKLE, S. **A Vida no Ecrã.** A identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

VIRILO, Paul. **Speed and Information**. Disponível em: <http://scottkleinman.net/495dh/files/2011/09/Virilio.pdf> Acesso em: 10 abr.2013