



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

Estratégias de leitura na web: entre o acúmulo e a dispersão

Reading strategies on the web: between accumulation and dispersion

Rodrigo de Santis^a

^a Instituto Federal do Paraná, Paraná, Brasil - rodrigodesantis@gmail.com

Palavras-chave:

Rizoma. Organização do Conhecimento. Metáfora. Heterotopia. Hipertexto.

Keywords:

Rhizome. Knowledge Organization. Metaphor. Heterotopy. Hypertext.

Resumo: A leitura na *web* convoca estratégias específicas de leitura devido à sua constituição rizomática. O movimento de desdobramento das virtualidades, parte essencial da teoria deleuziana do rizoma, é realizada na *web*, principalmente, por meio de algoritmos computacionais que sobredeterminam as escolhas do leitor. Com o recurso a metáforas que representam diferentes tipos de leitor, suas estratégias de leitura são analisadas a partir da chave acúmulo *versus* dispersão. Ao acúmulo, corresponde a hiperconexão que satura a leitura; enquanto à dispersão, corresponde o esvaziamento que leva o leitor à mera repetição. Da busca do equilíbrio entre os dois polos, emergem estratégias que permitem ao leitor obter melhor proveito da multiplicidade de caminhos oferecidos pela *web*.

Abstract: Reading on the web calls for specific reading strategies due to its rhizomatic constitution. The movement of unfolding virtualities, an essential part of the Deleuze's theory of the rhizome, is carried out on the web, mainly through computational algorithms that overdetermine the reader's choices. Using metaphors that represent different types of readers, their reading strategies are analyzed based by the key of accumulation *versus* dispersion. Accumulation corresponds to the hyperconnection that saturates the reading; while dispersion corresponds to emptying that leads the reader to mere repetition. From the search for balance between the two poles, emerge strategies that allow the reader to obtain the best advantage of the multiplicity paths provided by the web.



Introdução

O advento da web e a difusão dos hipertextos vem provocando modificações nas práticas de escrita e de leitura. A abordagem a essas transformações serve-se frequentemente da noção de rizoma e de seu decorrente modelo epistemológico, formulado por Gilles Deleuze (1925-1995) e Félix Guattari (1930-1992) a partir da década de 1980 (DELEUZE; GUATTARI, 1995).

A configuração rizomática da *web* e a organização hipertextual nela presente levam o leitor por caminhos de leitura potencialmente infinitos. No entanto, essa potência, por si, não garante que as estratégias de leitura adotadas conduzirão a uma satisfação do leitor em seus propósitos (sejam esses quais forem).

Neste trabalho, é apresentada uma análise das estratégias de leitura na *web* a partir da chave acúmulo *versus* dispersão. Nesse contexto, o acúmulo é entendido como índice de uma estratégia que leva o leitor à concentração e à saturação de conexões. Por outro lado, a dispersão indica a incapacidade de estabelecimento de novas conexões que permitam ao leitor progredir satisfatoriamente, resultando em uma situação de imobilidade ou de mera repetição. Por fim, entre o acúmulo e a dispersão ou, mais precisamente, no equilíbrio de forças entre esses dois polos, configuram-se estratégias de leitura distintas.

A análise das estratégias de leitura recorre à categorização metafórica do leitor enquanto viajante, enquanto torre e enquanto traça, formulada originalmente por Alberto Manguel (MANGUEL, 2013) e pretende evidenciar sua pertinência e abordar suas especificidades para a leitura realizada na *web*.

Rizomas digitais e a organização do conhecimento

Desde o final do século XIX e durante o século XX, os avanços da lógica matemática a partir da obra de pensadores como Jan Łukasiewicz (1878-1956), Kurt Gödel (1906-1978) e Lotfi A. Zadeh (1921-2017), conjuntamente aos avanços na área da Física, tiveram um impacto decisivo para o surgimento das novas formas de lidar com a informação e com o conhecimento. As possibilidades trazidas pelas lógicas multivaloradas (ou polivalentes) ampliaram a capacidade de representação e raciocínio lógico sobre a informação para além dos princípios binários que eram até então

inescapáveis. Com o avanço da computação, o advento da *web* e a prevalência do hipertexto, novas formas de difusão de uma cultura em rede se estabeleceram e vem exercendo profundo impacto sobre a epistemologia da organização do conhecimento (MAZZOCCHI, 2013). Essas transformações concretizaram possibilidades acalentadas havia muito tempo, como a interligação dos saberes em escala global preconizada pelo *Mundaneum* de Paul Otlet (1868-1944) (PINHEIRO; PEREIRA, 2000) ou a elaboração de sistemas de classificação baseados em modelos que permitem representar relações de vizinhança, como o APUPA de Shiyali R. Ranganathan (1892-1972) (RANGANATHAN, 1967).

De inspiração aristotélica e consolidada no medievo com a imagem da Árvore de Porfírio, a representação do conhecimento como uma árvore é predominante na cultura ocidental e objetiva a classificação lógica das substâncias, atendendo aos princípios básicos da exclusividade mútua (um elemento não pode pertencer a mais de uma classe simultaneamente); da teleologia (cada classe representa um determinado aspecto objetivo da realidade); da hierarquia (as classes são dispostas seguindo a uma estrutura de subordinação e de ordenação fixas, determinadas no momento da construção do sistema de classificação) (OLSON, 1999).

Na contemporaneidade, a representação imagética do conhecimento vem passando por uma significativa transformação. Em substituição à representação do conhecimento enquanto árvore, vem sendo propostas imagens do conhecimento como mapas ou labirintos (ECO, 2013) e (FEDELI, 2013) ou ainda como redes ou rizomas (MAZZOCCHI, *op. cit.*), (DELEUZE; GUATTARI, *op. cit.*).

Em “Mil Platôs”, Gilles Deleuze e Félix Guattari apresentam o modelo de rizoma em oposição aos modelos estruturais e gerativos. Segundo esses autores, o rizoma é o “único subtraído da multiplicidade a ser constituída” (DELEUZE; GUATTARI, *op. cit.*, p.15).

Esse deslocamento conceitual tem consequências importantes para a contemporaneidade, como afirma Pierre Lévy:

Inteligência, conceitos e até mesmo visão do mundo não se encontram apenas congelados nas línguas, encontram-se também cristalizados nos instrumentos de trabalho, nas máquinas, nos métodos. Uma modificação técnica é *ipso facto* uma modificação da coletividade cognitiva, implicando novas analogias e

classificações, novos mundos práticos, sociais e cognitivos. (LÉVY, 1996, p. 145)

Essa nova organização da coletividade cognitiva trazida à tona pela *web* e suas transformações é positivamente uma revolução, resultando em novas conformações a partir da ampliação dos limites do armazenamento, processamento, recuperação e tratamento da informação e do conhecimento.

Rizomas digitais e o hipertexto na *web*

O rizoma digital, do ponto de vista da organização do conhecimento, é um sistema sempre inédito, uma vez que não é construído por um classificacionista, mas sim pelos “usuários em interação com a máquina, que, por sua vez, irá inferir numa multiplicidade móvel e inacabada de objetos e relações, pois estará permanentemente em construção” (SALES, 2018, p. 271).

Por não corresponder, em sentido estrito, ao funcionamento concreto do mundo, a abordagem rizomática, embora tome parte da construção da realidade, funciona de maneira ainda mais evidente no ambiente virtual. Assim, no virtual, abre-se espaço para a realização das abstrações, ou melhor, para sua atualização.

Em “Diferença e Repetição”, Deleuze ensina que o virtual não se opõe ao real, mas, sim, a outro processo denominado atualização:

Em tudo isto, o único perigo é confundir o virtual com o possível. Com efeito, o possível opõe-se ao real; o processo do possível é, pois, uma realização. O virtual, ao contrário, não se opõe ao real; ele possui uma plena realidade por si mesmo. Seu processo é a atualização. (DELEUZE, 2006, p. 339).

Partindo da formulação deleuzeana, Pierre Lévy, argumentará que o virtual se apresenta como uma problematização, um tipo de tensão que reclama por uma resolução. A resolução, segundo Lévy, ocorre na atualização do virtual. Entretanto, o que se atualiza não é o virtual em si. O atual, como resolução de uma potência, faz emergir a criatividade, o novo, a diferença. Para Lévy, no processo de atualização, ocorre “uma produção de qualidades novas, uma transformação de idéias, um verdadeiro devir que alimenta de volta o virtual” (LÉVY, 1998, p. 17).

O processo de atualização constitui a individualidade a partir da virtualidade. Esta relação ocorre no que Deleuze denomina plano de imanência e “compreende a um só tempo o virtual e sua atualização, sem que possa haver aí limite assimilável entre os dois” (DELEUZE, 1996, p. 51). O sentido inverso ocorre no que Deleuze chama de “movimento de desdobramento de virtualidades” a partir do momento em que o atual coexiste com outros movimentos de abordagem ao atual a partir de seu virtual. Em suma, na teoria rizomática, o conjunto das possibilidades presentes no real é expandido, para além do mundo concreto, passando a englobar as potencialidades do virtual. Ocasionalmente, essas potências podem ser atualizadas, bem como podem permanecer enquanto potenciais no plano de imanência.

Em seu trabalho como comentador crítico de Michel Foucault (1926-1984), Gilles Deleuze retoma a noção foucaultiana de dispositivo como sendo uma “rede de relações (...) que podem se estabelecer em um conjunto decididamente heterogêneo de elementos” (FOUCAULT, 1977, [s.p.]), aproximando-a imagetivamente de um nó do rizoma – nó esse formado por múltiplas linhas, nas quais é possível identificar as linhas de visibilidade e de enunciação e no qual há também as linhas de fissura (DELEUZE, 1988).

Considerando a configuração hipertextual da *web* a partir do conceito de rizoma, é possível abordar as estratégias de leitura nos meios digitais. Nessa aproximação, um dispositivo corresponde a qualquer conteúdo existente na *web* que pode ou não ligar-se a outros conteúdos. Para simplificar a analogia, pode-se considerar uma página na *web* como sendo um dispositivo¹. O espaço-tempo comum ao hipertexto e ao rizoma, são, portanto, lugares virtuais que se caracterizam pela possibilidade constante de conexões, desconexões e reconexões, caracterizando-se pelo rompimento da temporalidade cronológica do mundo concreto. Esse espaço-tempo do rizoma vem sendo proficuamente entendido como conceitualmente próximo à noção de heterotopia (FOUCAULT, 1984). Foucault define a heterotopia como o conceito que descreve lugares e espaços que funcionam em condições não hegemônicas, nos quais predomina a alteridade e a complexidade. Esses lugares possuiriam múltiplas camadas de significação e de relações com outros lugares (reais ou igualmente heterotópicos). Dois exemplos mencionados por

¹ Para o propósito pretendido neste artigo, tal concepção é suficiente, embora, a rigor, unidades ainda menores que uma página constituam dispositivos, como por exemplo, em uma página de uma mídia social digital cada *post* corresponderia a um dispositivo.

Foucault de espaços heterotópicos seriam uma chamada telefônica ou mesmo o momento em que alguém se olha ao espelho. Uma terceira situação, ora proposta, é a da leitura de um dispositivo na *web*, mediante a atualização de sua virtualidade.

Nesse sentido, a leitura na *web* consiste na atualização do espaço-tempo virtual a partir de suas dobras, de seu conjunto heterogêneo de conexões e quebras de linearidade. Ao atualizar também as linhas de fuga, o hipertexto permite escapar das regulações tradicionais, possibilitando a abertura para outros dispositivos e configurando uma situação na qual o dispositivo se conforma pela experiência de leitura/reescrita do leitor (o movimento de desdobramento de virtualidades). Nos processos hipertextuais da *web*, a prática de leitura ocorre, portanto, na forma de um agenciamento intertextual, no qual o dispositivo que está sendo lido não se encontra separado dos demais dispositivos e, sua própria leitura, não se dá de forma linear ou totalizante.

Uma camada adicional de complexidade é obrigatoriamente adicionada ao modelo dos rizomas digitais, ao se considerar que grande parte desse agenciamento é feito de forma automatizada, através de algoritmos computacionais.

Inteligência artificial e aprendizado de máquina

A capacidade de processamento computacional permite a realização de movimentos de desdobramento de virtualidades que ultrapassam os limites da percepção humana. A habilidade humana de operar uma estrutura rizomática como a *web* é limitada por aspectos como o tempo, a memória e a faculdade de manipular grandes conjuntos de dados em paralelo. Entretanto, no âmbito da computação, essas limitações são consideravelmente solucionáveis, especialmente a partir das últimas décadas, quando o poder de processamento de dados e a capacidade de armazenamento e de memória computacional tornaram-se gigantescas (TANENBAUM; BOS, 2007)².

No mesmo sentido, enquanto para o pensamento humano, a recursão é um desafio, pois escapa à concepção linear de obtenção dos resultados a partir das premissas, no processamento computacional, a recursividade é um aspecto básico, corriqueiramente

² Atualmente, o maior limitador à capacidade dos processadores é uma questão física e não computacional, pois as operações de manipulação de pulsos elétricos geram calor que precisa ser dissipado (TANENBAUM e BOS, 2015).

alcançado através de funções que operam sobre estruturas de pilhas de dados, controladas pela própria memória computacional (ROGERS JR., 1967).

O projeto de se produzir um ente capaz de realizar tarefas que são típicas da inteligência humana é imemorial, remetendo ao desejo ancestral do homem de forjar deuses. Mais contemporaneamente, nos primórdios da computação, essa realização pareceu tornar-se mais próxima. Um dos pioneiros, John McCarthy (1927-2011) cunhou em 1956 o termo “inteligência artificial” para descrever a capacidade que um computador teria de raciocinar como um ser humano, realizando planejamento, compreendendo linguagens, reconhecendo padrões de sons e formas e realizando aprendizado (MCCLELLAND, 2017). Essa capacidade de aprendizagem computacional, analogamente ao que um ser humano é capaz de fazer, constitui uma das principais vertentes da inteligência artificial, tendo sido denominada por Arthur Samuel (1901-1990) em 1959 como aprendizado de máquina e definida como “a capacidade de aprender sem ser explicitamente programada” (*ibidem*). A supressão da palavra “explicitamente”, que por vezes ocorre nas menções a Samuel, levam a um equívoco problemático, que acarretaria a ideia de possibilidade de uma aprendizagem totalmente livre da intervenção humana. O aprendizado de máquina nada mais é que uma forma de treinar um algoritmo. Esse treinamento envolve a alimentação de grandes volumes de dados e a supervisão dos resultados obtidos até que o índice de erros seja considerado aceitável a partir de critérios estabelecidos.

Mesmo os algoritmos denominados adaptativos, que são aqueles que se modificam enquanto estão em execução, necessariamente são escritos (programados) por alguém ou baseiam-se em critérios logicamente estabelecidos que foram (em algum momento), definidos e testados por alguém. Portanto, o aprendizado de máquina, mesmo quando gerado a partir de diversas camadas de outros algoritmos e produto de sucessivas aplicações de outros aprendizados de máquina, seja através de algoritmos adaptáveis ou automatizados, em última instância, sempre invocarão regras que foram estabelecidas e programadas, mesmo que não estejam explicitadas (reafirmando a definição original de Arthur Samuel).

Pode-se afirmar, portanto, que os rizomas digitais sempre obedecerão a princípios operativos que tenham sido previamente programados e estabelecidos segundo critérios logicamente definíveis. Se, em sua virtualidade, os rizomas digitais valem-se do princípio

da não-organização, diferindo, assim, de qualquer possibilidade elaborada por um classificacionista, já em seu processo de atualização, e mesmo no plano de imanência, o rizoma ativa regras e atende a restrições, mesmo quando determinado por algoritmos computacionais.

A leitura e a metáfora do leitor

Recorrer a metáforas para explicar a complexidade das estratégias de leitura e do papel do leitor não é absolutamente uma novidade. Desde a antiguidade, a multiplicidade de aspectos da atividade de leitura estimula intelectuais a analisá-la e tentar compreendê-la (DARNTON, 2014). Na obra intitulada “O leitor como metáfora – O viajante, a torre e a traça” (MANGUEL, 2013), o autor vale-se da metáfora do livro como representação do mundo. E, partindo dessa metáfora, estabelece três categorias metafóricas para os leitores, conforme seus comportamentos diante do livro/mundo: o viajante, a torre e a traça.

Liu Jingshu (390-470), mandarim da corte imperial chinesa no século V, legou a seguinte fábula intitulada precisamente “O Uso das Metáforas”, reproduzida integralmente a seguir:

O Rei Liang havia proibido as parábolas, e Huizi era um sábio conhecido por usá-las quando queria explicar alguma coisa.

Um hóspede do rei comentou:

- Huizi é um sábio porque sabe explicar os fatos utilizando as parábolas de maneira apropriada. Se Vossa Majestade proibir o uso delas, Huizi não poderá mais falar.

O rei ficou pensativo e, no dia seguinte, em audiência com Huizi, disse-lhe:

- Daqui para frente, você, meu conselheiro, deverá falar direto, sem rodeios e meias palavras.

Huizi respondeu:

- Suponhamos que um homem não saiba o que seja uma catapulta e que ele me pergunte que forma ela tem. O que respondo para ele? Que a catapulta tem a forma de uma catapulta? Acha que ele vai entender?

- Claro que não - respondeu o rei.

- Mas suponhamos que alguém diga a esse mesmo homem que uma catapulta tem a forma de um arco, com uma corda feita de bambu, e que é uma máquina de guerra para atacar um alvo com grandes pedras. Nesse caso, acha que ele me entenderia?

- Sim, você estaria sendo claro.

Huizi, concluiu:

- Parábola ou metáfora nada mais são do que explicar alguma coisa ou assunto difícil por meio de um exemplo que a outra pessoa conhece, facilitando o entendimento e a compreensão. Se eu não posso utilizá-las como poderei explicar algum assunto ou coisa para Vossa Majestade?

O rei Liang pensou um pouco e depois concordou com Huizi. (CAPPARELLI; SCHMALTZ, 2012, p. 36–37)

Partindo da concepção que as estratégias de leitura na *web* podem ser compreendidas pela chave acúmulo/dispersão, mas que no lugar do livro encontra-se o dispositivo, essas estratégias são analisadas recorrendo às metáforas elaboradas por Manguel, porém percorridas em sentido oposto: a traça, a torre e o viajante.

A traça: o acúmulo

Na metáfora do mundo como um livro, Manguel deixa para explorar por último justamente o caso do devorador de livros, representado pela figura da traça.

A diferença entre o apaixonado por leituras e aquele cujo comportamento excede a fruição é por vezes tênue e determinada por limites que são insondáveis. A fronteira que separa o aficionado e o “Louco dos Livros” (na expressão do próprio Manguel) pode ser meramente uma questão de classe social ou período histórico. Estabelecidas essas considerações, na análise do acúmulo ora proposta, considera-se como excessivo, aquele leitor cujo ímpeto de aplacar a incompletude é inevitavelmente destruidor e, para quem, a acumulação significa uma redução da capacidade de fruição, acarretando o domínio do efêmero sobre o duradouro.

O leitor acumulador na *web* tende a devorar e consumir dispositivos sem nunca se satisfazer, levando a uma saturação. A hiperconexão resultante dos desdobramentos do rizoma para além da capacidade de apreensão do leitor, resulta na criação de sucessivas heterotopias, a partir de um desdobramento descontrolado de virtualidades, onde as múltiplas camadas de significação produzidas são rapidamente descartadas.

Recorrendo a uma narrativa mitológica, esse tipo comportamento remete à história de Erisicton (também chamado Erisicton ou Erisictão), rico e poderoso rei da Tessália que, castigado pela deusa Deméter, é condenado a uma fome infinita e, após devorar toda a comida do seu reino e vender sua filha amada em troca de comida, termina por comer seus próprios membros e devorar-se em uma autofagia que ilustra que a incompletude elevada ao extremo resulta na própria anulação da existência (OVÍDIO, 2017).

Na *web*, o leitor acumulador também termina por aniquilar a própria existência individual. Na ânsia infindável de acumular, mas sem conseguir fruir diante de tamanha efemeridade, o leitor enquanto traça busca, compulsivamente, o fornecimento infinito de conexões. O problema, no caso da *web*, reside justamente na possibilidade que essa tem de prover ao infinito. É como se o rei Erisícton encontrasse uma fonte infinita de comida e seu castigo se perpetuasse na sina de comer infinitamente, sem, no entanto, jamais conseguir aplacar a fome, ou ainda, permanecendo no domínio mitológico, seria como se seu castigo se convertesse no de seu conterrâneo, Sísifo, cuja condenação foi rolar eternamente uma pedra até o topo da montanha, sem jamais poder concluir ou desistir dessa jornada vã.

A torre: a dispersão

Enquanto ao acúmulo corresponde um elevado grau de investimento no sentido da saturação, à dispersão corresponde o oposto, uma retração dos investimentos no sentido do esvaziamento.

Na metáfora formulada por Manguel, a torre corresponde ao leitor que se isola do mundo real, que age como se se encerrasse em uma torre na qual o mundo restringe-se ao livro que lê. Novamente, cumpre ressaltar que a prática da leitura efetivamente sugere um grau de distanciamento e um mergulho introspectivo (MANGUEL, *op. cit.*). Assim como na metáfora da traça, o que se coloca em questão, esquematicamente, é a desmesura, no caso, o isolamento que leva a um esvaziamento do mundo significante.

Na *web*, isso ocorre como se, mesmo diante da infinita possibilidade de desdobramentos, o leitor não fosse capaz de estabelecer novas conexões. Se a traça, em sua voracidade compulsiva, não consegue parar de estabelecer conexões e trespassar heterotopias, é como se o leitor enquanto torre não conseguisse sair da mesma heterotopia, desvinculando-se da possibilidade de desdobramento das virtualidades.

A análise do leitor enquanto torre pode ser auxiliada pelo recurso ao mito da ninfa Eco. Ela era uma bela e prolixa ninfa que tentou enganar a deusa Hera. Seu castigo consistiu na incapacidade perpétua de iniciar um conversa, ficando para sempre condenada a apenas conseguir repetir a última palavra das frases que os outros lhe diziam. Não suportando o castigo, Eco refugia-se em uma montanha, onde definha até que de seu corpo restem apenas os ossos que depois se transformam em pedra. Dessa pedra

indistinguível na montanha, sobrevive apenas a voz de Eco, cuja lamuriosa sina de repetir o final das frases perduraria até os dias atuais (OVÍDIO, *op.cit.*). Eco simboliza, portanto, a impossibilidade de conduzir-se autonomamente no mundo, resultando na imobilidade, representada pela repetição inescapável.

Na *web*, o leitor enquanto torre também está condenado ao apagamento de si e à repetição. Diante da incapacidade de estabelecer conexões, esse leitor apenas repete as escolhas que os algoritmos computacionais fazem em seu lugar (MELVILLE; SINDHWANI, 2010). Os sistemas de recomendação são a materialização extrema desse cenário. Os algoritmos e técnicas de vinculação de conteúdo na *web*, seja no formato de anúncios ou de recomendações, conduzem os movimentos de desdobramento de virtualidades, visando à massificação dos gostos e homogeneização dos perfis de consumo. Se, no começo do presente século os algoritmos da empresa *Amazon* para sugestão de livros encantavam (LINDEN; SMITH; YORK, 2003), atualmente as questões relacionadas ao direito à privacidade ou aos limites éticos da análise de dados na *web* se impõem, embora pareçam longe de serem equacionadas (DRACHSLER; GRELLER, 2016).

O viajante: entre o acúmulo e a dispersão

A analogia do leitor como viajante, é apresentada por Manguel no começo de sua obra e é, seguramente, a mais atrativa e assimilável das três metáforas por ele empregadas.

Ler um livro é conhecer um mundo, o leitor é um viajante que conhece lugares e vive experiências e, ao término da leitura, retorna transformado (em maior ou menor grau) pelo ato da leitura assim como um viajante retorna para casa (MANGUEL, *op. cit.*).

No ambiente *web*, a metáfora do viajante também guarda significativa semelhança. Desde o surgimento da *web*, o ato de percorrer seus conteúdos é referido como ato de navegar – representativo disso é o fato de os softwares utilizados para acessar a *web*, serem comumente chamados de navegadores.

Em uma navegação marítima, as estratégias, caminhos e movimentos realizados pelo marinheiro são potencialmente ilimitados. No entanto, condições concretas internas e externas, como sua percepção da rota, o barco, o mar ou o clima, decerto interferem no seu processo de navegação. Na *web*, o leitor enquanto viajante, e ora ocupando o lugar de

marinheiro, também realiza seus movimentos e escolhe seus caminhos seguindo determinadas estratégias, embora submetido a condições várias, algumas das quais, não pode controlar.

O mito grego de Odisseu, herói da Guerra de Troia, na sua viagem de volta à terra natal, representa exemplarmente tanto a dificuldade quanto as possibilidades que se apresentam ao viajante. Na conhecida narrativa mitológica, Odisseu leva dez anos para conseguir retornar a sua Ítaca natal e reencontrar sua amada Penélope (OVÍDIO, *op. cit.*). Submetido aos desígnios dos deuses, Odisseu, enfrenta aventuras e desventuras nos mares Egeu e Mediterrâneo e, como viajante exemplar, conhece as ilhas onde ancora seu barco, nutre-se dessas experiências, mas não se deixa perder na viagem, buscando obstinadamente alcançar o seu propósito pretendido.

Na *web*, o leitor enquanto viajante, tem os mares e estradas abertos à sua frente. No entanto, a sua possibilidade de escolhas, é frequentemente sobredeterminada por aspectos que lhe escapam. Os movimentos de desdobramento de virtualidades e as conexões conduzidas pelos algoritmos computacionais, podem desviar o navegante da rota planejada deixando-o à deriva ou conduzindo-o por caminhos antes insuspeitados.

Considerações finais

A apresentação das metáforas do leitor como viajante, como torre e como traça, teve por objetivo evidenciar as diferentes estratégias de leitura situadas esquematicamente entre o acúmulo e a dispersão, e suas consequências.

Ao privilegiar o equilíbrio e, de maneira positivamente otimista, assumir que o leitor enquanto viajante na *web* poderá alcançar seus propósitos, problematiza-se as estratégias de acúmulo e de dispersão, metaforizadas pelo leitor enquanto traça e pelo leitor enquanto torre, que levariam o leitor a perder-se de si e do mundo, respectivamente.

O recurso às narrativas mitológicas e sua milenar capacidade expressiva buscou aproximar seus efeitos de sentido com as análises ora empreendidas. Do mito grego, onde os desígnios dos deuses impõem-se como destino, sendo inescapáveis aos mortais, não se aproveita a postura fatalista, mas sim o reconhecimento da existência de forças que

interferem em seus percursos possíveis. Essas forças não podem ser negligenciadas ao se abordar o agenciamento dos rizomas digitais e das estratégias de leitura na *web*.

Antes do surgimento da *web*, Pierre Bourdieu (1930-2002) já afirmava que as formas de classificação são simultaneamente estruturadas e estruturantes. Estruturadas pelas relações de poder que as determinam e estruturantes das mesmas relações de poder (BOURDIEU, 1989). Pode-se afirmar que as disputas de poder na *web* são travadas no plano virtual, uma vez que sua atualização no espaço-tempo de uma heterotopia obedece a regras e é estruturada (por) e estruturante (de) formas de organização que, como visto, passaram a ser conduzidas por algoritmos computadorizados. Em suma, a multiplicação exponencial dos espaços e as infinitas possibilidades de desdobramentos de virtualidades que caracterizam a *web*, não devem ser confundidas com uma ausência de disputas de poder nem com a eliminação de regras que regem suas estruturas ao mesmo tempo em que as definem.

Reconhecer que o avanço da tecnologia e seus efeitos sobre o homem contemporâneo não resultam em liberdade (o que realizaria uma utopia e não uma heterotopia), significa superar a ingenuidade e considerar a existência de princípios reguladores. Sistemas computacionais, algoritmos de busca, aplicativos de recomendação e congêneres, sempre obedecem a algum interesse. Os sistemas adaptativos e a inteligência artificial não aspiram à liberdade criativa e sim ao estabelecimento e/ou à reprodução de comportamentos previamente programados ou cujos resultados possam ser proveitosos segundo o interesse de quem os controla. Em um mundo capitalista e globalizado, a necessidade de exercer o controle e o poder sobre os dados e informações produzidos e o interesse econômico envolvido na área de tecnologia não pode ser desconsiderado. Conforme levantamento da revista Forbes, consultado em 2020, das dez empresas cuja marca possui maior valor financeiro mundial, as cinco primeiras posições são ocupadas por empresas da área de tecnologia e *web*³ (FORBES, 2020). Esse é o mercado mais valioso e o que mais cresce no mundo. São essas grandes corporações que desenvolvem os algoritmos da *web*, que criam e controlam as bases de dados e os sistemas de informação mais amplamente utilizados e difundidos globalmente.

³ As marcas e seus respectivos valores, em bilhões de dólares são: 1. Apple (\$205,5); 2. Google (\$167,7); 3. Microsoft (\$125,3); 4. Amazon (\$97) e 5. Facebook (\$88,9). Apenas em sexto lugar, aparece uma marca não ligada à área de tecnologia, a centenária Coca-Cola (\$59,2).

A guisa de conclusão, cumpre evidenciar que o leitor na *web*, embora não esteja imune às sobredeterminações de suas escolhas, deve ser capaz de elaborar suas próprias estratégias de leitura. Essas estratégias, por sua vez, devem evitar os polos da acumulação, que conduz à saturação, e da dispersão, que leva à paralisia. É o equilíbrio do viajante Odisseu, que, sem poder controlar as forças que lhe sobrevieram, foi capaz de navegar e encontrar seu caminho de volta para casa.

REFERÊNCIAS

- BOURDIEU, Pierre. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- CAPPARELLI, Sérgio; SCHMALTZ, Márcia. *Fábulas chinesas*. Porto Alegre: L&PM, 2012.
- DARNTON, Robert. First steps toward a history of reading. *Australian Journal of French Studies*, v. 51, n. 2-3, p. 152-177, 2014.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. 2. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.
- DELEUZE, Gilles. O atual e o virtual. *Allez, Éric. Deleuze filosofia virtual*. Rio de Janeiro: 34, 1996.
- DELEUZE, Gilles. Qu'est-ce qu'un dispositif? *Michel Foucault philosophe: rencontre internationale*. Paris: [s.n.], 1988. v. 9. p. 316–325.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Introdução: rizoma. In: _____. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1995. v. 1. p. 11–37.
- DRACHSLER, Hendrik; GRELLER, Wolfgang. Privacy and analytics: it's a DELICATE issue a checklist for trusted learning analytics. *Proceedings of the sixth international conference on learning analytics & knowledge*, p. 89–98, 2016.
- ECO, Umberto. Da árvore ao labirinto: estudos históricos sobre o signo e a interpretação. *Rio de Janeiro: Record*, 2013.
- FEDELI, Gian Carlo. Metaphors of Order and Disorder: From the Tree to the Labyrinth and Beyond. *Knowledge Organization*, v. 40, n. 6, 2013.

- FORBES. *The World's Most Valuable Brands*. Disponível em: <https://www.forbes.com/powerful-brands>. Acesso em: 30 mar. 2020.
- FOUCAULT, Michel. Des espaces autres: heterotopies. *Architecture, mouvement, continuité*, v. 5, p. 46–49, 1984.
- FOUCAULT, Michel. Le jeux de Michel Foucault. [Entretien avec D. Colas, A. Grosrichard, G. Le Gaufey, J. Livi, G. Miller, J. Miller, J.-A. Miller, C. Millot, G. Wajeman]. *Bulletin périodique du champ freudien*, n. 10, p. 62–93, 1977.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1998.
- LINDEN, Greg; SMITH, Brent; YORK, Jeremy. Amazon. com recommendations: Item-to-item collaborative filtering. *IEEE Internet computing*, v. 7, n. 1, p. 76–80, 2003.
- MANGUEL, Alberto. *O leitor como metáfora: o viajante, a torre e a traça*. São Paulo: Edições SESC, 2013.
- MAZZOCCHI, Fulvio. Images of thought and their relation to classification: the tree and the net. *Knowledge Organization*, v. 40, n. 6, p. 366–74, 2013.
- MCCLELLAND, Calum. *The Difference Between Artificial Intelligence, Machine Learning, and Deep Learning*. 2017 Disponível em: <https://medium.com/iotforall/the-difference-between-artificial-intelligence-machine-learning-and-deep-learning-3aa67bff5991>. Acesso em: 30 mar. 2020.
- MELVILLE, Prem; SINDHWANI, Vikas. Recommender systems. *Encyclopedia of machine learning*. Springer, 2010. v. 1. p. 829–838.
- OLSON, Hope A. Exclusivity, teleology and hierarchy: Our Aristotelean legacy. *Knowledge Organization*, v. 26, n. 2, p. 65–73, 1999.
- OVÍDIO. *Metamorfoses*. São Paulo: Editora 34, 2017.
- PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro; PEREIRA, Maria de Nazaré Freitas. O sonho de Otlet: aventura em tecnologia da informação e comunicação. *Interdiscursos da Ciência da Informação: arte, museu e imagem*, 2000.
- RANGANATHAN, Shiyali Ramamrita. *Prolegomena to library classification*. 2. ed.: Asia Publishing House (New York), 1967.

ROGERS JR., Hartle. *Theory of recursive functions and effective computability*. Nova Iorque: McGraw-Hill, 1967.

SALES, Rodrigo de. Devir-rizoma: tumulto na organização e representação do conhecimento. *Liinc em Revista*, v. 14, n. 2, p. 259–275, nov. 2018.

TANENBAUM, Andrew S.; BOS, Herbert. *Modern operating systems*. London: Pearson, 2007.

NOTAS DE AUTORIA

Rodrigo de Santis (rodrigodesantis@gmail.com) é Doutor em Ciência da Informação (2016) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) em convênio com o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT). Mestre em Informática (2009) pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO); especialização (2005) pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e graduação (2002) também em Informática. Professor efetivo do Instituto Federal do Paraná (IFPR) desde 2015. De 2017 a 2018 foi assessor na Diretoria de Políticas e Regulação da Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica do Ministério da Educação (DPR/SETEC/MEC). Pesquisador das áreas de Ciência da Informação e Informática. Temas de interesse: sistemas de informação, inovação, organização do conhecimento, psicologia, psicanálise e semiótica.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

SANTIS, Rodrigo de. Estratégias de leitura na web: entre o acúmulo e a dispersão. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 16, n. 1, p. 141-156, 2020.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 12/04/2020.

Aprovado em: 14/05/2020.