

**Cibercultura e H.P. Lovecraft:  
histórias de horror no tempo da inteligência coletiva.**

Gabriela Birnfeld KURTZ<sup>1</sup>

**Resumo**

O presente artigo objetiva apresentar a forma com a qual os contos de Howard Phillips Lovecraft, autor de “O Chamado de Cthulhu”, se relacionam com os conceitos de cibercultura, inteligência coletiva e cultura de fãs. Valendo-se de exemplos do site de rede social Facebook, espera-se ilustrar as interpretações e apropriações realizadas por fãs de Lovecraft na era da cibercultura.

**Palavras-chave:** Cibercultura. Inteligência coletiva. H.P. Lovecraft.

**Introdução**

Howard Phillips Lovecraft foi um escritor americano que viveu entre 1890 e 1937, e influenciou largamente as produções de horror e mistério que o sucederam. O seu conto mais famoso é “O Chamado de Cthulhu”, mas há muitos outros que constituem sua obra, como “O Horror de Dunwich”, “Sussurros na Escuridão”, “O Assombrador das trevas” e “A Sombra Vinda do Tempo”. Por ter vivido no final do século XIX e no início do século XX, o autor tem sua obra fortemente marcada pelo ideário da época. Temas como racismo e segregação social podem causar estranhamento ao público dos dias de hoje, mas o foco principal dos contos é o que realmente seduz o imaginário das pessoas atualmente (CLARET, 2011). Questões atemporais como alienígenas e o fim do mundo, constituem histórias arquetípicas, e não estereotípicas (MCKEE, 1997).

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul e bolsista CAPES. E-mail: gabriela@sidicom.com.br

A influência de Lovecraft abrangeu não somente a literatura, mas muito além dela. Diversas obras foram adaptadas e apropriadas para filmes, televisão, quadrinhos e *videogames*, confirmando o impacto profundo que suas obras tiveram na cultura popular do século 21 (SMITH, 2005). No entanto, estas manifestações não são apenas por parte dos agentes de produção, e sim, por parte do público. Os fãs formam comunidades voltadas para trocar informações e produções próprias). Para Lévy (1999, p. 28), a inteligência coletiva “é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva das competências”. Logo, nenhum dos membros da comunidade ou tribo sabe tudo sobre o assunto: há um intercâmbio de saberes por meio da troca de informações. É provável que a maioria dos leitores de H.P. Lovecraft não tenha lido toda a obra do autor, mas cada um é tido como especialista, por participar de grupos onde conhecimentos são trocados.

O presente trabalho tem como objetivo apresentar a maneira com a qual os contos de H.P. Lovecraft se relacionam com os conceitos atuais de cibercultura, inteligência coletiva e cultura de fãs. Para realizar tal exposição, foram utilizados exemplos oriundos da internet, do site de redes sociais Facebook. Desta maneira, espera-se ilustrar as apropriações e interpretações realizadas pelos fãs dos contos de H.P. Lovecraft na era da cibercultura.

### **De leitores à usuários: cibercultura e participação**

Na década de 80, uma transformação se instaurou, modificando a maneira com a qual as estruturas de produção se organizavam. Santaella (2003) disserta que, da cultura de massas<sup>2</sup>, passamos a conviver com uma cultura de mídias, um prelúdio da cibercultura. Santaella (2003) descreve a cultura de mídias como a do “disponível e transitório” (p. 17): os videocassetes, as fotocopiadoras, os walkmans, a indústria de videoclipes e videogames e a TV a cabo propiciaram a escolha e consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo. O que preparou as pessoas para a

---

<sup>2</sup> A cultura de massas, estabelece uma evidência da “onipotência (dos mass media e da sociedade) de um lado, e a vulnerabilidade (do indivíduo, do público) de outro” (FERREIRA, 2001, p. 107).

revolução tecnológica por parte dos computadores e redes que iria ocorrer logo em seguida:

Como diz Lunefeld (1999b: 3,7), em um período de tempo impressionantemente curto, o computador colonizou a produção cultural. Uma máquina que estava destinada a mastigar números, começou a mastigar tudo: da linguagem impressa à música, da fotografia ao cinema. Isso fez 'da cibernética a alquimia de nosso tempo e do computador seu solvente universal. Neste, todas as diferentes mídias se dissolvem num fluxo pulsante de bits e bytes (SANTAELLA, 2003, p. 20).

Santaella (2003) ainda pontua que a aliança entre computadores e redes originou um sistema que permite criar, distribuir, receber e consumir conteúdos audiovisuais em uma máquina apenas. O que era uma calculadora forçada a tornar-se máquina de escrever há algumas décadas atrás, “agora combina as funções de criação, de distribuição e de recepção de uma vasta variedade de outras mídias dentro de uma mesma caixa” (SANTAELLA, 2003, p. 20). Ainda, segundo a autora (2003), a introdução de microcomputadores pessoais no mercado doméstico na década de 80 transformou os espectadores em usuários, alterando a relação unidirecional entre emissor e receptor existente, para um modo interativo e bidirecional. Gosciola, em seu livro *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa* (2003) pondera que, uma vez que a narrativa torna-se não-linear e estruturada pelas novas mídias, ela gera usuários e não leitores apenas. O usuário, diferentemente do leitor, interage com a narrativa, utiliza-a para seus próprios fins e comunica-se com ela de forma singular.

Para Castells (1999), o fato de nem todos assistirem aos mesmos conteúdos de maneira simultânea, e de cada cultura e grupo social possuir diferentes relacionamentos com as mídias, “faz uma diferença fundamental vis-à-vis o velho sistema de mídia de massa padronizado” (CASTELLS, 1999, p. 366-67). De acordo com Alex Primo (2007), enquanto na comunicação massificada era o produtor que decidia o que iria ser transmitido à audiência, nesse novo contexto a mensagem é mais fluida, tornando-se também manipulável por parte do receptor.

Lev Manovich (2001) aborda a cibercultura com o termo *new media*. O autor conceitua as novas mídias como objetos que podem ser descritos matematicamente. Assim, elas são programáveis. As mídias anteriores se encaixavam em um pensamento industrial: no momento em que um “modelo” (podendo ser uma fotografia, um filme, entre outros) é criado, numerosas cópias podem ser produzidas a partir de sua matriz. As

novas formas midiáticas correm então, à contramão da sociedade pós-industrial, trazendo customização individual ao invés de padronização massificada.

O que se pode perceber, a partir dos conceitos apresentados, é uma ruptura nas estruturas tradicionais de difusão da informação, passando por uma cultura de mídias que, com o desenvolvimento tecnológico, passa a cibercultura. Elementos como o hipertexto e a hipermídia explicam esse potencial que esta traz para os usuários – não mais espectadores – de manipular, criar, difundir e distribuir conteúdo no ciberespaço.

### **Inteligência coletiva e fãs**

Segundo Lévy, o ciberespaço é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 92). Este espaço é mutante, já que o digital é “fluido [...], desprovido de qualquer essência estável” (LÉVY, 1999, p. 27). Além disso, segundo o autor (1996), esse espaço proporciona para grupos de usuários, um compartilhamento de memórias e hipertextos que constituem *coletivos inteligentes*. Para Santaella (2003, p. 121):

Todos os tipos de ambientes comunicacionais na rede se constituem em formas culturais e socializadoras do ciberespaço naquilo que vem sendo chamado de comunidades virtuais (Rheingold, 1993), isto é, grupos de pessoas globalmente conectadas na base de interesses e afinidades, em lugar de conexões acidentais ou geográficas.

Os ambientes comunicacionais propiciam a reunião de pessoas que partilham de interesses semelhantes, sem que exista a necessidade da proximidade geográfica. Maffesoli (1987) apresenta o conceito de “estar junto”, um conjunto de práticas cotidianas que estão além do controle social tradicional, que pode ser chamado de *tribalismo* e *presenteísmo*. Segundo o autor, nas tribos pós-modernas “tudo serve para celebrar um estar junto, cujo fundamento é menos a razão universal que a emoção partilhada, o sentimento de pertencença” (MAFFESOLI, 2010, p. 8). É dessa maneira que o corpo social se divide em pequenos corpos tribais, com suas identidades definidas.

Quando o objeto de pesquisa busca entender a relação entre fãs que, por sua vez, são uma forma de tribo, é necessário conceituar este grupo. Henry Jenkins, em seu livro **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture** (1992), disserta sobre os fãs

e suas posições na hierarquia cultural. Segundo o autor, para se falar como um fã, é necessário que se aceite uma identidade constantemente subestimada ou criticada por autoridades institucionais. No entanto, é também preciso se comunicar a partir de uma posição de identidade coletiva, forjar uma aliança com uma comunidade de outras pessoas em defesa de preferências em comum. Jenkins (1992) ainda observa que um dos comentários mais constantes de novos fãs é a surpresa deles em descobrir que muitos outros compartilham da mesma fascinação por algo em particular e perceber que não estão sozinhos. Outro ponto importante é a capacidade interpretativa que existe entre os fãs. De acordo com Jenkins (1992), os fãs possuem mais do que reminiscências emprestadas da cultura de massas, e sim, sua própria cultura construída pelos materiais que as mídias fornecem. Logo, eles não consomem histórias pré-produzidas, mas manufaturam suas próprias histórias e novelas, músicas, vídeos, performances, ilustrações e imagens.

Pierre Lévy ainda levanta um conceito que vai ao encontro da ideia de tribos de Maffesoli (1987) e de fãs de Jenkins (1992): a inteligência coletiva (1999). Lévy resgata a ideia de Chardin relacionada ao pensamento coletivo, onde não se pode negar que há uma rede de natureza econômica e psíquica sendo tecida a uma velocidade imensurável, e influenciando a sociedade profundamente. Assim, “a cada dia que passa, torna-se um pouco mais impossível para nós agir ou pensar de forma que não seja coletiva” (LÉVY, 1999 *apud* CHARDIN, 1947). Para Lévy (1999, p. 28), a inteligência coletiva “é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva das competências”. Logo, é a construção de uma comunidade ou tribo com os conhecimentos que possuem individualmente, gerando uma inteligência coletiva mais vasta sobre um ou mais assuntos.

Nesse sentido, a cibercultura e o ciberespaço propiciaram novas configurações e possibilidades para grupos e tribos, como os fãs. A questão geográfica deixa de ser determinante para a formação de comunidades, que passam a encontrar-se também em virtude de seus interesses comuns. A partir destas aglutinações e, utilizando-se dos espaços na *web*, informações e produções são intercambiadas entre os usuários gerando uma *inteligência coletiva*. Como foi citado na introdução, deseja-se analisar esta representação que os fãs fazem acerca dos contos de H.P. Lovecraft em uma plataforma

específica: o Facebook. Desse modo, é importante que se abordem algumas definições teóricas acerca de sites de redes sociais e conversação em redes.

### **Sites de redes sociais e conversação em rede**

Muito fala-se em redes sociais quando vai-se referir a sites como Orkut, Twitter e Facebook. No entanto, há evidentes distinções entre redes sociais e sites de redes sociais. De acordo com Raquel Recuero (2012), “as redes sociais são as estruturas dos agrupamentos humanos, constituídas pelas interações, que constroem os grupos sociais” (p. 16). Logo, esta configuração existe desde comunidades primitivas, não sendo uma característica exclusiva da internet. Já os sites de redes sociais, são “ferramentas que proporcionam a publicação e a construção de redes sociais” (RECUERO, 2012, p. 16). Ainda segundo a autora, estes sites são modificados e transformados tanto pela tecnologia, quanto pela apropriação deles para a comunicação por parte dos usuários. Recuero (2009) pondera que estes sites de redes sociais refletem estruturas sociais construídas e modificadas pelos usuários, o que inclui o aparecimento de redes sociais, definidas pela autora como grupos de pessoas (atores) que, por meio de trocas conversacionais, geram laços e capital social. Em seu livro *A Conversação em Rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet*, Recuero disserta sobre o que é a conversação em rede:

Mais do que meras interações, essas milhares de trocas entre pessoas que se conhecem, que não se conhecem ou se conhecerão representam conversações que permeiam, estabelecem e constroem as redes sociais na Internet. As características dos sites de rede social, nesse contexto, acabam gerando uma nova “forma” conversacional, mais pública, mais coletiva, que chamaremos de conversação em rede (RECUERO, 2012, p. 17).

Para Recuero (2012), há alguns sites mais propícios para uma análise da conversação em rede do que outros. Os diálogos no Twitter, Orkut, Facebook, por exemplo, e em ferramentas semelhantes com as mesmas características são mais públicas, permanentes e rastreáveis. A autora destaca que, a partir destas interações, é possível coletarmos informações sobre “sentimentos coletivos, tendências, interesses e intenções de grandes grupos de pessoas” (RECUERO, 2012, p.17). No campo da

influência cultural, Recuero (2012) considera que essas conversas são capazes de construir fenômenos, espalhar informações e *memes*, bem como debater e organizar protestos e criticar e acompanhar questões políticas. “É nessa conversação em rede que nossa cultura está sendo interpretada e reconstruída” (RECUERO, 2012, p. 18).

Além disso, para a autora, uma conversação em rede não precisa necessariamente ser legitimada com base na grande quantidade de pessoas envolvidas. A característica mais importante nesse diálogo é a forma com a qual a conversação se espalha entre grupos sociais por meio das conexões de cada indivíduo. Essas conexões são os pontos nodais que unem os atores em grupos sociais: “Grosso modo, um laço social representa uma conexão que é estabelecida entre dois indivíduos e da qual decorrem determinados valores e deveres sociais” (RECUERO, 2012, p. 129).

Assim, para se estudar conversações em sites de redes sociais é necessário entendermos que os sites são apenas ferramentas, e que são os usuários e suas conexões que constituem as redes sociais utilizando os recursos tecnológicos disponíveis em tal site. Definidos os conceitos, seguir-se-á para a análise da problemática proposta: apresentar a forma com a qual as obras de Lovecraft se relacionam com os conceitos abordados – cibercultura, inteligência coletiva e cultura de fãs, no site de redes sociais Facebook. Para tal, optou-se por analisar a página Cute-thulhu, tematizada nas obras do autor e criada pela autora do trabalho em questão.

### **Análise: H.P. Lovecraft na página Cute-thulhu, no Facebook**

A página<sup>3</sup> Cute-Thulhu tematizada sobre as obras de H.P. Lovecraft, encontra-se na rede social Facebook, e foi inicialmente criada pela autora deste trabalho como uma espécie de *hobby* em outubro de 2012. No entanto, esta tornou-se popular na rede e, atualmente, conta com mais de 5.700 fãs<sup>4</sup> de todo o mundo, despertando o interesse da autora em desenvolver um estudo sobre a mesma. Assim, ao analisar-se as alguns

---

<sup>3</sup> Diferenciação entre perfis e páginas no Facebook: “As contas pessoas são otimizadas para funcionar com pessoas individualmente, em vez de empresas, marcas e organizações. As páginas do Facebook permitem que artistas, empresas e marcas mostrem seus trabalhos e interajam com os fãs”. (INFORMAÇÕES..., 2013)

<sup>4</sup> Dados coletados em 05/06/2013

conteúdos postados na página pelos fãs, e as conversações que ocorrem na página, é possível relacionar o comportamento destes usuários perante as narrativas de Lovecraft.

Antes de passarmos diretamente para a exposição dos dados, é preciso entender de maneira básica como é o funcionamento do Facebook. Todas as informações a seguir foram retiradas da central de ajuda do próprio Facebook (CENTRAL..., 2013). Para estar na rede, os usuários do site necessitam de um perfil, onde constam algumas informações pessoais e fotos. Há também uma linha do tempo, uma espécie coleção de fotos, histórias e experiências que contam a história do usuário. Com este perfil, é possível adicionar amigos e compartilhar, por meio da linha do tempo, tais conteúdos. As opções de interação são, basicamente: comentar nos conteúdos postados, curtir - uma forma se manifestar positivamente sobre algo - e compartilhar - com os amigos que o usuário possui em sua rede. A página é uma forma com a qual empresas, organizações e celebridades podem se conectar com seus fãs, sendo diferente de um perfil. Uma página pode ser administrada por mais de um usuário. Além disso, possui uma linha do tempo onde apenas os administradores podem postar conteúdo para que os fãs curtam, comentem e compartilhem, um espaço para que os fãs mandem mensagens privadas e um mural, onde os fãs podem inserir conteúdos e praticar as mesmas interações citadas anteriormente.

Em relação à definição de página dada pelo site Facebook, pode-se perceber que não são apenas empresas, organizações e celebridades que estão presentes. Os próprios usuários remodelaram a ferramenta para seus próprios interesses (RECUERO, 2012) e criaram páginas de humor, variedades, protestos, entre muitos outros fins. No caso da página Cute-thulhu, ela funciona como um espaço para diversos conteúdos relacionados às obras de Lovecraft e toda a cultura criada em volta destas.

Foram analisadas duas postagens em locais diferentes da página. A primeira, no mural, onde os fãs podem tanto inserir conteúdos quanto interagir com eles. A segunda, na linha do tempo, onde quem controla o que é postado é a administradora da página, sendo observado apenas quais são as interações e reações dos fãs ao conteúdo. Vale atentar que, como a página tem como público-alvo usuários de todo o mundo que possuem perfil no Facebook, todos os conteúdos escolhidos pela autora são em inglês e os fãs também utilizam esta língua para a interação. A tradução dos elementos textuais serão realizadas pela autora deste trabalho.

A imagem a seguir corresponde à uma postagem no mural da página Cute-thulhu realizada por uma fã, no dia 22 de abril de 2013. Ela exemplifica uma das maneiras de participação dos usuários, criando seu próprio conteúdo a partir das narrativas existentes, gerando algo com significado completamente novo.

**Imagem 1** – Postagem no mural



Fonte: FACEBOOK. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10200491202276317&set=o.390004517731772&type=1&heater>> Acesso em 08 jun. 2013.

A fã em questão faz um desenho do personagem Cthulhu, em um suporte de papelão, para que sua filha “seja” o personagem. Ela diz em sua postagem: “Minha filha, (nome da criança)”. Na imagem, encontra-se escrito: (nome da criança): mãe de Dagon. Dagan, também pronunciado Dagon é, tanto um deus da fertilidade, oriundo do Oriente Médio e adorado pelos Filisteus (DAGAN, 2013), quanto o nome de um conto de H.P. Lovecraft. O Conto de Lovecraft, escrito em 1917, é sobre um homem que, na Primeira Guerra Mundial, acaba por se perder em uma terra no Oceano Pacífico, onde encontra um monólito com a imagem de pessoas adorando o Deus Dagon, e acaba encontrando a própria criatura (SMITH, 2005). O que se pode observar é uma mistura entre personagens criados pelo autor: Cthulhu e Dagon. Estes vêm de contos diferentes, mas mesmo assim a fã não comenta esse detalhe.

No que tange ao engajamento, ele não é perceptível. Muito se deve ao fato do próprio funcionamento do mural do Facebook, que fica um tanto escondido na página.

Duas pessoas além da administradora curtiram a imagem, mas não foi feito nenhum comentário além daquele deixado pela dona da página. No entanto, isto não é um ponto negativo, já que, conforme Recuero (2012) comenta, o importante em uma análise de conversação em redes é observar como se espalha aquele conteúdo, sendo dispensável uma legitimação do mesmo em virtude do número de interações realizadas. Um movimento interessante a ser observado é a possibilidade que a ferramenta Facebook dá para a fã de se manifestar como produtora de conteúdo. Vale lembrar que essa maneira distinta de emitir e receber informações é uma das diferenças marcada pela cibercultura em relação a culturas anteriores como a cultura de mídias, por exemplo (SANTAELLA, 2003).

Quanto a questão da cultura participativa, a ação realizada pela fã vai de encontro ao fenômeno descrito por Jenkins (1992). Ao invés de se atentar aos pormenores e normas das narrativas originais de H.P. Lovecraft, o sujeito em questão gera uma nova narrativa, misturando dois seres criados pelo autor e tornando sua filha a personagem principal de sua criação. Há também a presença do elemento ao qual à página se refere, o *cute*. Diferentemente das histórias de horror escritas por Lovecraft, a criatura idealizada pela fã envolve o desenho de um personagem “baixinho”, simplificado, com o rosto de sua filha. Logo, trata-se de outra interpretação a partir da intenção original, escrita nos anos 20. Para completar a análise, segue a postagem na linha do tempo da página.

Como já foi descrito anteriormente, quem controla o conteúdo de uma linha do tempo são os administradores das páginas, sendo possível para os fãs, neste local, realizar as interações curtir, comentar e compartilhar. As duas imagens a seguir correspondem a uma postagem da autora também no dia 22 de abril de 2013.

**Imagem 2** – Postagem na linha do tempo



Fonte: FACEBOOK. Disponível em:  
 <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=495994717132751&set=a.390016037730620.88079.390004517731772&type=1&theater>> Acesso em 08 jun. 2013.

**Imagem 3** – Postagem na linha do tempo



Fonte: FACEBOOK. Disponível em:  
 <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=495994717132751&set=a.390016037730620.88079.390004517731772&type=1&theater>> Acesso em 08 jun. 2013.

O texto da imagem, traduzido para o português, é: “Às vezes eu gostaria que eu fosse um polvo, para que eu pudesse estapear oito pessoas ao mesmo tempo”. A autora escreve na postagem: “Sei que não é o Cthulhu, mas há tanta verdade nesta afirmação!”. O conteúdo postado não é diretamente relacionado aos contos de Lovecraft, mas contém um polvo, criatura à qual o personagem Cthulhu é semelhante. Lovecraft (2011 [1926], p.30) descreve-o como:

[...] um monstro de contornos vagamente antropoides, mas com uma cabeça semelhante à de um polvo, cuja cara era uma massa de tentáculos; tinha um corpo de aspecto borrachoso, coberto de escamas, prodigiosas garras nas patas traseiras e dianteiras e longas e estreitas asas nas costas.

Esta imagem gerou um bom nível de engajamento, com 243 curtir, 134 compartilhamentos e 8 comentários. Por conter uma grande quantidade de diálogo, uma tabela foi confeccionada com a tradução do que foi escrito pelos fãs:

Fã 1	Bem, você nunca sabe quais formas os filhos do Cthulhu irão acabar tomando.
Fã 2	Hey, é relevante ao Cthulhu, os apêndices “estapeadores” dele são anexados a seu rosto.
Fã 3	(Referindo-se a outro fã) o que os 8 tentáculos disseram ao rosto?
Fã 4	(Em resposta ao fã 3) SLAP <sup>5</sup>
Fã 3	(Em resposta ao fã 4) SLAP-SLAP-SLAP-SLAP-SLAP-SLAP-SLAP-SLAP
Fã 5	Não há verdade aqui. É apenas um desejo.
Fã 6	“Eu quero viver, embaixo do mar, em um jardim do polvo <sup>6</sup> ”

**Tabela 1** – Tradução dos comentários realizados pelos fãs  
Fonte: a autora (2013)

<sup>5</sup> Onomatopéia para tapa.

<sup>6</sup> Trecho da música Octopus's Garden, dos Beatles. Trecho original em inglês (que possui algumas diferenças com o comentário escrito pelo fã 6): “I'd like to be under the sea, in an octopus' garden in the shade” (LETRAS.MUS.BR, [200?]).

Os comentários se referem sempre à postagem, alguns com respostas a o que a administradora escreveu, concordando que é algo relevante, ou respostas à própria imagem. O Fã 2, inclusive, comenta sobre a forma do monstro Cthulhu descrita por Lovecraft, quando escreve que os “apêndices ‘estapeadores’ dele são anexados a seu rosto”. Um dos fãs, o número 5, inclusive discorda do que foi escrito pela administradora, dizendo que não é uma verdade, é apenas um desejo. Alguns usuários utilizam a postagem para contar piadas e iniciar um breve diálogo, como os fãs 3 e 4, e outro insere o trecho de uma música relacionada à foto. Jenkins (1992) aponta que a leitura de fãs é um processo social, que, por meio de interpretações individuais, são moldados e reforçados por meio de discussões com outros leitores. No caso das postagens no Facebook analisadas, os comentários raramente geram discussões sobre aspectos mais profundos da narrativa de Lovecraft, limitando-se às interações exemplificadas na imagem analisada. Todavia, apenas o fato de os fãs estarem reunidos em uma comunidade e estarem interagindo e comentando nos conteúdos existentes da página configura em uma ação social, já que, para Maffesoli (2010), todo o ato em uma tribo ou grupo serve para celebrar tal união, tal sentimento de pertencimento. Isso reforça que o importante não é necessariamente o conteúdo postado, mas o próprio ato de estar junto.

No caso das postagens da linha do tempo, há aparentemente uma separação definida entre emissor (administrador da página) e receptores (fãs), já que é o dono da página que decide qual conteúdo é mostrado. No entanto, há diversas formas de interagir que mudam esta lógica e dão mais liquidez ao movimento de emissão-recepção. A ação de compartilhar, possibilita que o fã seja o emissor daquela mensagem para sua rede de amigos. Além disso, o administrador, representado pela página, pode curtir, comentar e responder aos usuários na mesma seção de comentários, o que gera um movimento dialógico mais próximo do que no teorizado pela cultura de massas, por exemplo.

### **Considerações finais**

Conforme Alex Primo (2007), a cibercultura, com seus meios digitais, inauguram novas maneiras de comunicação, o que demanda a reconfiguração de meios

considerados tradicionais e, também, ampliam potenciais pouco explorados. “A instantaneidade dos intercâmbios mediados, as tecnologias de armazenamento e recuperação de informações e a escrita e leitura hipertextuais vêm também desafiar a estabilidade de alguns conceitos teóricos” (PRIMO, 2007, p. 9).

Foi observado, por meio da análise de duas postagens da página Cute-thulhu, que, de fato, os intercâmbios entre fãs são pautados pela instantaneidade e o potencial de realização de uma rede de pessoas com as mesmas preferências tornou-se muito maior. A partir do momento em que as barreiras geográficas não importam, o ciberespaço torna-se um ambiente propício novos ambientes socioculturais (SANTAELLA, 2003). O “estar junto” descrito por Maffesoli (1987) maximiza-se, e muitos indivíduos partilham do sentimento de que não estão sozinhos (JENKINS, 1992). Estes usuários, não mais meros espectadores ou consumidores, movimentam os sites de redes sociais, dando vida à eles, construindo conhecimento compartilhado e tecendo as relações sociais de inúmeras formas, utilizando-se das ferramentas disponíveis nos meios computacionais.

## Referências

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. v.1, 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CENTRAL DE AJUDA DO FACEBOOK. In: Facebook (2013). Disponível em: <<https://www.facebook.com/help>> Acesso em 05 jun. 2013.

CLARET, Martin. **Palavras do editor**. In: LOVECRAFT, Howard P. Histórias de Horror: O mito de Cthulhu. Trad. ESTEVES, Lenita R. São Paulo: Martin Claret, 2011.

DAGAN. In: **Enciclopedia britannica** [200?]. Disponível em: <<http://global.britannica.com/EBchecked/topic/149618/Dagan>> Acesso em: 8 jun. 2013.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**. 1. Ed. São Paulo: Editora Senac, 2003.

INFORMAÇÕES BÁSICAS SOBRE PÁGINAS. In: Facebook (2013). Disponível em: <<https://www.facebook.com/help/281592001947683/>> Acesso em 05 jun. 2013.

JENKINS, Henry. **Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture**. Routledge, 1992.

LETRAS.MUS.BR. **Octopus's Garden** [200?]. Disponível em: <<http://letras.mus.br/the-beatles/198/traducao.html>> Acesso em: 8 jun. 2013.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 1999.

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

MAFFESOLI, Michel (2010). **A barbárie em face do humano: as tribos pós-modernas**. Revista Famecos, v.17, n.1, p.5-10, janeiro/abril, 2010.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**. O Declínio do Individualismo nas Sociedades de Massa. Rio de Janeiro: Forense, 1987.

MANOVICH, Lev. **The language of the new media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MCKEE, Robert. **Story: substance, structure, style and the principles of screenwriting**. New York: Regan, 1997.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RECUERO, Raquel. **A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

RECUERO, Raquel. **Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet**, In: Revista Famecos, Porto Alegre, nº38, abril 2009. P. 118-128.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SMITH, Don G. H.P. **Lovecraft in popular culture: the works and their adaptations in film, television, comics, music and games**. Jefferson: McFarland, 2006.