



Propriedades e Prazeres Estéticos do Ciberespaço¹

Hans Peder BEHLING²
UNIVALI – Universidade do Vale do Itajaí

RESUMO

A origem deste trabalho está na dissertação defendida com o título Comunicação e linguagem no ciberespaço: análise de curso de educação a distância da UNISUL VIRTUAL. O principal objetivo é apresentar, questionar e analisar as propriedades e os prazeres estéticos do ambiente virtual no ciberespaço. A metodologia utilizada para a pesquisa foi exploratória bibliográfica com um estudo de caso. Partindo das propriedades (procedimental, participativo, espacial, enciclopédico) e dos prazeres estéticos (imersão, agência e transformação), pode-se dizer que entre os principais resultados está uma mudança de paradigma, e sua consequência é a comunicação entre os sujeitos (vários usuários) que aparece como propriedade distintiva do ambiente virtual do ciberespaço.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação, Linguagem, Ciberespaço.

1. INTRODUÇÃO

No final do século XX surgiram e se popularizaram os computadores e a suas interconexões via internet.. A internet transformou-se numa ferramenta poderosa que trouxe mudanças em muitas áreas do conhecimento, bem como nos processos e na velocidade de produção e difusão de informações, nas formas de colaboração entre os sujeitos e nas instâncias que atestam credibilidade ao conteúdo gerado. O resultado disso foi a emergência de um novo ambiente que passou a ter diversas denominações como, por exemplo, ambiente virtual, e ciberespaço.

Este trabalho insere-se na linha de pesquisa Linguagem e Cultura do Programa de pós-graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina, pois sua origem está na dissertação defendida com o título Comunicação e linguagem no ciberespaço: análise de curso de educação a distância da UNISUL VIRTUAL. Acredita-se que o tema seja de interesse dos estudiosos da linguagem por considerar as tecnologias de virtualização como vetores de novas possibilidades comunicacionais,

¹ Trabalho apresentado no DT 05 – Comunicação Multimídia, evento componente do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 31 de maio a 02 de junho de 2012.

² Doutorando e Mestre em Ciências da Linguagem (UNISUL), graduado em Publicidade e Propaganda (FURB). Atualmente é professor universitário em cursos de Comunicação Social da UNIVALI, e-mail: hanspeda@terra.com.br



bem como a comunicação como elemento fundamental da cultura que emerge da interconectividade dos computadores.

O principal objetivo deste trabalho é apresentar, questionar e analisar as propriedades e os prazeres estéticos do ambiente virtual no ciberespaço, a partir da questão central: o que distingue o ambiente virtual do ciberespaço e o que sentem as pessoas que navegam na internet? Pode-se dizer que o pressuposto inicial era de que os elementos distintivos do ambiente virtual do ciberespaço estavam em alguma estrutura elementar, ou seja, algo na própria composição do ciberespaço que faria dele ou de suas propriedades algo tão interessante independentemente de todo contexto e dos outros sujeitos interconectados.

A metodologia utilizada para a pesquisa foi exploratória para proporcionar maior familiaridade com o problema, tornando-o mais explícito, construindo hipóteses, aprimorando idéias e descobrindo intuições. Utilizou-se como procedimento a pesquisa bibliográfica, pois “embora o planejamento da pesquisa exploratória seja bastante flexível, na maioria dos casos assume a forma de pesquisa bibliográfica ou de estudo de caso” (GIL, 2002, p.41). Este trabalho utilizou como procedimento um estudo de caso (GIL, 2002) e a amostra selecionada para o estudo de caso foi a disciplina Comunidades de Aprendizagem e Estratégias Pedagógicas do curso de especialização em Metodologias em EaD, oferecido a distância pela Unisul Virtual. A escolha do curso foi norteada pelos critérios de oportunidade (curso disponível *on-line* no momento da análise), importância (perfil dos alunos de especialização com maior possibilidade de acertos e caráter das discussões serem sobre EaD) e viabilidade (pronta disponibilidade de acesso ao ambiente por parte dos órgãos administradores da Unisul Virtual). Na primeira seção encontram-se as principais propriedades do ambiente virtual do ciberespaço, na segunda, os principais prazeres estéticos e na terceira, uma mudança de paradigma envolvendo a comunicação entre sujeitos no ambiente virtual do ciberespaço.

2. PROPRIEDADES DO AMBIENTE VIRTUAL DO CIBERESPAÇO

Para um melhor entendimento do ambiente virtual do ciberespaço, este trabalho privilegia três diferentes abordagens sobre suas propriedades: a de Murray (2003) que afirma que o ambiente é procedimental, participativo, espacial e enciclopédico; a de Lévy (2005), que identifica como principais propriedades do ambiente a imersão e a navegação por proximidade; e a de Gomez (2004), que identifica as propriedades do



espaço virtual na topologia relacional. A abordagem de Murray, parece melhor delimitada, e a partir desta dela, buscou-se promover um diálogo com os outros autores. É importante deixar claro que a abordagem de Lévy aparece mais detalhada nos prazeres estéticos proporcionados pelo ambiente, e que a abordagem de Gomez aparece dentro da propriedade espacial do ambiente citada por Murray.

Murray (2003) afirma que os computadores tem uma propriedade procedimental: uma capacidade de executar uma série de regras e cálculos com extrema velocidade e precisão. Para a autora os computadores não foram projetados para transmitir informações estáticas, mas para incorporar comportamentos complexos e aleatórios, assemelhando-se mais a motores do que a condutores ou caminhos. No entanto, segundo a autora o que mais torna os computadores cativantes é o fato deles reagirem às ações do usuário, ou seja, o fato deles serem participativos.

Eles reagem às informações que inserimos neles. Assim como a propriedade de representação primária da câmera e do projetor de cinema é a reconstrução fotográfica da ação no tempo, a propriedade de representação primária do computador é a reconstituição codificada de respostas comportamentais. É isso o que, na maioria das vezes, se pretende afirmar quando dizemos que os computadores são interativos. Significa que eles criam um ambiente que é tanto procedimental quanto participativo. (MURRAY, 2003, p.80)

Normalmente essa propriedade participativa se traduz na expressão interatividade: o que ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informações (LÉVY, 2005).

Gomez (2004) afirma que o espaço virtual baseia-se em uma espécie de topologia relacional (proximidade, vizinhança) e não em medidas (uma, duas ou três dimensões), diferenciando-se assim do espaço euclidiano. Nesse sentido, o espaço virtual dispõe de forma relacional os elementos fechado, aberto, intervalos, orientação e direção, proximidade, aderência, imersão, dimensão, sendo que “todas essas realidades são sem medidas, mas com relações” (SERRES apud GOMEZ, 2004, p.85). Murray (2003) afirma que os meios lineares como livros e filmes também podem criar espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas os ambientes virtuais diferenciam-se dos primeiros por representarem espaços navegáveis, o que pressupõe partidas e chegadas, ou melhor, fluxo, concordando assim com Lévy, que considera a navegação por proximidade uma das características distintivas do mundo virtual.



Lévy (2005) afirma que quanto mais os computadores e as redes se disseminarem, mais o ambiente virtual irá se multiplicar em quantidade e variedade, pois a conectividade abre espaço para uma perspectiva exponencial e não-linear de crescimento e desenvolvimento. Por isso, Murray (2003) afirma que essa expectativa enciclopédica do ambiente virtual é tão importante quanto as perspectivas procedimental e participativa:

Uma vez que toda a forma de representação está migrando para o formato eletrônico e todos os computadores do mundo são potencialmente acessíveis entre si, podemos agora conceber uma única e compreensível biblioteca global de pinturas, filmes, livros, jornais, programas de televisão e bancos de dados, uma biblioteca acessível de qualquer parte do globo. (MURRAY, 2003, p.88)

Murray (2003) alerta para o fato de que esta capacidade enciclopédica do computador pode distrair o usuário a ponto de diminuir a consciência crítica, e que o próximo passo para entender os encantos e perigos da narrativa digital seria conhecer as características de seus prazeres estéticos.

3. OS PRAZERES ESTÉTICOS DO AMBIENTE VIRTUAL

Segundo Turkle (1995), a estética da simulação torna-se cada vez mais dominante na cultura em geral. Esta seção pretende apresentar alguns dos principais prazeres estéticos proporcionados pelo meio digital na expectativa de compreender o que o usuário sente durante a navegação na Internet. Murray (2003) afirma que o ambiente virtual proporciona três tipos de prazeres estéticos – imersão, agência e transformação – interligados e que influenciam uns nos outros. A autora afirma que, de certa forma, esses prazeres são exclusivos do ambiente virtual, e, de outra forma, dão continuidade àqueles dos meios tradicionais.

3.1 IMERSÃO

Diversos autores concordam, cada qual à sua maneira e com diferentes pormenores, que o termo imersão aplicado ao ambiente virtual deriva metaforicamente da experiência física de estar imerso na água. Lévy (2005), por exemplo, afirma que o explorador do ambiente virtual tem a sensação física de estar imerso em uma situação definida por um banco de dados. Gosciola por sua vez, afirma que este explorador participa de uma espécie de jornada, como se estivesse mergulhado ou imerso, e que essa imersão “pode se dar em ambientação gráfica tridimensional ou em perspectiva bidimensional, apresentando um forte apelo ao mergulho” (GOSCIOLA, 2003, p.98). Já Murray afirma



que o termo é uma metáfora da “sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (MURRAY, 2003, p.102).

Outros meios audiovisuais também podem inundar a mente com sensações, provocando uma superabundância de estímulos sensoriais, porém de uma forma diferente que o meio digital. Murray (2003) afirma que a imersão num meio participativo implica aprender a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis, e contribui para a criação ativa das crenças, partindo do princípio que as pré-disposições (crenças iniciais ou preconceitos do interator), somadas à imersão, resultam no reforço da crença inicial. A autora acrescenta ainda que o usuário deseja de vivenciar essa imersão, e por isso concentra sua atenção no mundo que o envolve e usa sua inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade dessa experiência.

É possível afirmar que a soma da imersão com as crenças iniciais, também contribua para a diminuição de barreiras e do exercício crítico, porém isto não significa um novo esforço em reafirmar uma teoria da comunicação manipulatória, ultrapassada pelas teorias da recepção, mas sim um esforço em validar a noção do engajamento, uma espécie de transe imersivo.

Ainda hoje, há gente que pensa que a recepção é programável e que o pobre do receptor não é senão uma vítima manipulada dessa recepção. Esse é um extremo. O outro extremo é desconhecer todos os saberes dos produtores, saberes cada dia mais especializados, mais profundos. Esses dois extremos não são contraditórios. (MARTÍN-BARBERO, 1995, p.56)

Segundo Murray (2003), a vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários e sedutores, que aumentam ainda mais o engajamento. A autora afirma que esses objetos ainda não estão sendo utilizados com toda a sua potencialidade, pois somente com o tempo a sua eficácia poderá ser colocada em prova empiricamente, seja em testes ou efetivamente no uso do meio digital, levando à adaptação e substituição de alguns desses objetos, bem como ao desaparecimento e à criação de outros mais eficazes e que contribuam mais ou garantam a manutenção do sentido de imersão.

3.2 AGÊNCIA E NAVEGAÇÃO ESPACIAL



Murray (2003) afirma que o segundo prazer estético característico dos ambientes eletrônicos é o sentido de agência, que é “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p.127). Partindo de um duplo clique em algum botão do monitor, o interator espera que o computador aja de acordo com suas expectativas – espera sentir agência – se o botão for o ícone de um software, espera que o software se abra. Ao inserir dados ou modificar um número numa planilha eletrônica, o interator espera sentir agência nos totais reajustados. A autora alerta para que não se confunda agência com a simples habilidade de manipular o *mouse* ou o *joystick*, pois para ela, agência vai muito além da participação e da atividade. Justamente pelo fato de que “novos exploradores da *world wide web* sentem-se arrebatados pela possibilidade de saltar ao redor do mundo, seguindo *links* de uma página ou de um *site* da rede para os seguintes quase sempre pelo prazer de repetidas chegadas” (MURRAY, 2003, p.129). A autora conclui que uma forma de agência característica dos ambientes virtuais é a navegação espacial. Gosciola (2003) afirma que, na navegação espacial do ambiente virtual existe a possibilidade de escolher o caminho narrativo (o que antes era responsabilidade exclusiva do autor agora passa a ser de responsabilidade do interator ou usuário) e que talvez essa escolha não leve à construção da narrativa mais significativa entre as diversas disponíveis. Existem diferentes pontos de vista sobre a noção de navegação espacial com base nas escolhas do interator. Lévy (2005) apresenta duas grandes atitudes de navegação opostas: a caçada, na qual o interator procura uma informação específica o mais rápido possível, e a pilhagem, na qual o interator está vagamente interessado no assunto, mas pronto a se desviar a qualquer instante: “derivamos de *site* em *site*, de *link* em *link*, recolhendo aqui e ali coisas de nosso interesse” (LÉVY, 2005, p.85). Murray (2003), por sua vez, descreve três tipos de navegação espacial, utilizando a metáfora do labirinto: o labirinto de aventura (da tradição da mitologia grega), o labirinto rizomático (da tradição pós-estruturalista de Deleuze) e o labirinto como forma de narrativa participativa. Tanto o labirinto de aventura de Murray quanto a atitude da caçada de Lévy podem ser comparados com diversos jogos no dia-a-dia, desde as cartas com oponentes bem reais, até os solitários quebra-cabeças. Labirintos fazem parte da vida, quando um problema se torna elementar, o indivíduo passa a outro mais complexo, e, segundo Murray, sua maior desvantagem é justamente conduzir o interator sempre para uma única solução.



De acordo com Murray (2003), as características do labirinto rizomático são: regras sempre novas e mutantes, imprevisibilidade, e o fato de não ter fim. Este, por sua vez, pode ser comparado à atitude de pilhagem de Lévy, e, segundo Murray, sua maior desvantagem é que a estrutura indeterminada dos hipertextos frustra o desejo de agência narrativa do interator, pois a história sempre flui da suas próprias escolhas significativas. A caçada ou labirinto de aventura caracterizam extremos opostos à pilhagem ou labirinto rizomático.

A “pilhagem” na Internet pode apenas ser comparada com o vagar em uma imensa biblioteca-discoteca ilustrada, com o acréscimo da facilidade de acesso, do tempo real, do caráter imperativo, participativo, impertinente e lúdico. [...] Longe de uniformizar, a Internet abriga a cada ano mais línguas, culturas e variedade. Cabe apenas a nós continuar a alimentar essa diversidade e exercer nossa curiosidade para não deixar dormir, enterradas no fundo do oceano informacional, as pérolas de saber e de prazer – diferentes para cada um de nós – que esse oceano contém. (LÉVY, 2005, p.91)

De qualquer maneira, para Murray, tanto o labirinto de aventura quanto o labirinto rizomático trabalham contra o prazer do interator, o que não acontece com o terceiro labirinto, o labirinto como forma de narrativa participativa:

O potencial do labirinto como forma de narrativa participativa parece estar em algum lugar entre esses dois extremos, em histórias que sejam suficientemente impulsionadas por objetivos para guiar a navegação, mas também que mantenha o final aberto o bastante para permitir livre exploração, exibindo uma estrutura dramática satisfatória sejam quais forem as escolhas que o interator faça para transitar pelo seu espaço. (MURRAY, 2003, p.134)

Murray defende a utilização do labirinto como forma de narrativa participativa, exemplificando com relatos de incidentes violentos no centro de uma rede de narrativas que exploraram o evento a partir de múltiplos pontos de vista (um acidente de helicóptero ou uma fatalidade na prática de um esporte radical, na visão de testemunhas, do responsável pelo resgate, de um padre apocalíptico e de diversas outras visões que evitam o fechamento da história num único fim). Segundo a autora, a violência do labirinto de aventura possui uma solução única; a violência das histórias rizomáticas pós-modernas não oferecem desfecho; mas as histórias ao redor de um núcleo (narrativa participativa) possuem várias soluções possíveis, pois combinam uma percepção clara da estrutura da história com uma multiplicidade de enredos significativos, sendo assim as mais indicadas para promover o sentido de agência no ambiente virtual.



3.3 TRANSFORMAÇÃO

Segundo Murray (2003), a constante transformação do ambiente virtual causada pelas suas mudanças contínuas caracteriza ao mesmo tempo o terceiro prazer estético, à medida que causa, por exemplo a sensação de inacabamento. Para a autora, o ambiente virtual imersivo precisa de novas convenções narrativas, e, para que o interlocutor possa exercer agência, será necessário um conjunto de convenções formais para lidar com a mutabilidade da transformação. A autora acrescenta que estas convenções surgirão quando os usuários tiverem uma compreensão mais clara sobre os tipos de prazeres que buscam nesse tipo de literatura de transformação caleidoscópica. À medida em que aumenta a quantidade de computadores interconectados e usuários produzindo e postando dados, obviamente esse caleidoscópio se amplia e se expande, pois “não é mais o navegador que segue os instrumentos de leitura e se desloca fisicamente no hipertexto, virando as páginas, deslocando volumes pesados, percorrendo a biblioteca. Agora é o texto móvel, caleidoscópico, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor” (LÉVY, 2005, p.56).

Segundo Murray (2003) a transformação caleidoscópica do ambiente virtual aliada ao sentido de agência (dos múltiplos pontos de vista e da multiplicidade de enredos significativos) parece contribuir com o transe imersivo. E no ambiente virtual do ciberespaço as histórias caleidoscópica com múltiplos pontos de vista podem ser infinitamente ressignificadas.

4. TRIANGULAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Este trabalho eximiu-se de adotar uma definição para o termo virtual, optando deliberadamente por privilegiar a distinção das propriedades do ambiente (procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos) e seus prazeres estéticos (imersão, agência e transformação), e uma das coisas percebidas é que o ambiente virtual do ciberespaço promove uma verdadeira revolução na circulação de informações. Aproveitando esse dado, esta seção propõe-se uma rápida mudança de perspectiva: desviar o olhar da sintaxe (estrutura do ambiente em si) e do relação sujeito-ambiente (os prazeres que este ambiente proporciona ao interator ou usuário) e prestar um pouco mais de atenção em outra característica distintiva: a relação que estabelecem entre si os diversos sujeitos que utilizam o ambiente.

Para isso, torna-se necessário o abandono de um paradigma enraizado na tradição científica ocidental desde Platão até o racionalismo moderno e contemporâneo: a noção de mente como representação do mundo real. Segundo Rorty (1994) a persistência das noções do corte epistemológico platônico das dualidades mente/corpo, ou ainda da filosofia da mente kantiana, é devida à persistência da noção de que há alguma ligação entre as mais antigas noções de razão ou personalidade e a noção cartesiana de consciência. O autor sugere substituir o problema da representação pela conversação, “uma vez que a conversação substitui o confronto, a noção da mente como Espelho da Natureza pode ser descartada” (RORTY, 1994, p.176). Assim, propõe-se a noção de triangulação apresentada por Davidson (1993), Crépeau (1996) e Rorty (1999): os agentes ou interlocutores ampliam seus repertórios individuais criando novos contextos, na medida em que inserem a situação social e histórica, considerando aspectos como as angústias, ampliando a significação, comentando as contribuições, ampliando as possibilidades, resignificando novamente. Em outras palavras, não é necessário haver um repertório de significados em comum entre os interlocutores, nem ao menos é necessário que os interlocutores dominem a linguagem ou a estrutura do ambiente virtual do ciberespaço, ao contrário, os significados são construídos socialmente, na medida em que os sujeitos apresentam suas impressões sobre as coisas e outros sujeitos concordam ou discordam dessas impressões.

Figura 01: Triangulação



Fonte: arquivo do autor com base em Davidson (1993), Crépeau (1996) e Rorty (1999)



Partindo da proposta da triangulação, o significado de qualquer idéia aparece como resultado de qualquer troca de proposição. Assim o sentido das frases dos interlocutores é consequência da comunicação e não o contrário. Isso é revolucionário e vai contra as teorias semânticas que são uma tentativa de reificar uma teoria de referência. A saída proposta pelo neo-pragmatismo é abandonar as análises de significações, e passar a analisar as proposições. Na proposta neo-pragmatista, o que importa é a troca de proposições, o compartilhamento, o uso, e não o que as proposições significam para cada um dos indivíduos que estão triangulando, ou a estrutura das proposições em si. Exemplificando: o ápice do triângulo é o objeto (os assuntos em debate no ambiente virtual do ciberespaço), e as bases são os indivíduos (os interlocutores, interatores, ou agentes) “a comunicação é essencial ao pensamento [...]. Se somente a comunicação pode fornecer um teste objetivo do uso correto das palavras, somente a comunicação pode fornecer um critério de objetividade em outros domínios” (DAVIDSON, 1994, p.14).

Neste sentido, pode-se dizer que a comunicação é elemento distintivo do ambiente virtual do ciberespaço, pois trata-se do espaço com maior potencial para validação das proposições do sujeito, ou seja, são os intercâmbios simbólicos entre inúmeros interlocutores a partir de suas relações com a informação: os assuntos em debate (nos correios eletrônicos, *chats*, fóruns e conferências eletrônicas, hiperdocumentos compartilhados, sistemas avançados de aprendizagem ou de trabalho cooperativo, mundos virtuais multiusuários e outras formas de comunicação) são constantemente ressignificados e emergem de contextos sociais de triangulação. O rompimento das barreiras espaciais e temporais possível no ambiente virtual do ciberespaço, permitem empiricamente ao sujeito o alcance de inúmeras bases de validação das suas proposições nas proposições dos seus interlocutores.

5. PROPRIEDADES E PRAZERES ESTÉTICOS NA DISCIPLINA COMUNIDADES DE APRENDIZAGEM E ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS

O objeto escolhido para o estudo de caso foi a disciplina Comunidades de Aprendizagem e Estratégias Pedagógicas do curso de especialização em Metodologias em EaD, oferecido a distância pela Unisul Virtual. É impossível deixar de perceber o fato de que a escolha da disciplina gera neste trabalho um metadiscorso: uma análise de



uma disciplina de EaD no ambiente virtual, cujo tema em discussão é justamente a EaD no ambiente virtual.

Possivelmente motivada pelas limitações do ambiente ou por uma estratégia de incentivo à navegação fora dele na busca de outras referências, a disciplina Comunidades de Aprendizagem e Estratégias Pedagógicas utilizou um *Blog* externo. Segundo informações da apostila da disciplina, o *Blog* foi incorporado por ter se revelado uma ferramenta especial à formação de comunidades *on-line*, pois possibilita aos usuários a publicação fácil de pequenas mensagens de texto, remetendo aos conteúdos de seu interesse, comentando ou complementando as mensagens dos colegas e sugerindo novas questões.

No caso da disciplina, as interações passíveis de avaliação entre os agentes da disciplina aconteceram a partir dos objetivos e atividades das unidades de ensino, e os espaços de interação obedeceram parâmetros para chegar nestes resultados. Observou-se a triangulação davidsoniana nos momentos de comunicação entre os agentes na Unisul Virtual, a exemplo dos diálogos que acontecem em todas as ferramentas de interação: *Chat*, Tutor, Monitor, Secretaria, Turma e Exposição. Todas as ferramentas citadas foram analisadas, porém o *Chat*, o Fórum e o *Blog* mereceram mais atenção por apresentarem mais seqüência e continuidade nos diálogos, caracterizando as trocas de proposições.

Percebeu-se as propriedades: procedimental (de fato o ambiente é capaz de realizar operações a partir do código binário); participativo (pois todos os links reagem de forma programada às ações do usuário); espaciais (pois o ambiente permite aos usuários uma sensação de topologia relacional); enciclopédicos (em constante crescimento, apesar do fechamento para o mundo *on-line* exterior aos limites da disciplina). Da mesma forma em relação aos prazeres estéticos: imersão (os sujeitos acabam perdendo a noção de tempo e espaço); agência (eles respondem aos diferentes tipos de navegação espacial pelos “labirintos” do curso); transformação (cada nova postagem do professor ou dos colegas reforça a noção de inacabamento).

Mesmo com o enorme potencial interacional, a ferramenta Fórum não foi utilizada para debate de questões inerentes aos conteúdos da ementa da disciplina, no entanto ela ajudou na criação da comunidade (uma das propostas centrais da disciplina) pois os interlocutores dialogaram, triangularam até chegar aos acordos necessários sobre alguns



pontos específicos, partindo da boa vontade, ou seja, compartilhando da crença dos outros interlocutores. No *Chat* aconteceram diálogos em tempo real, com assuntos ligadas ao conteúdo da disciplina ou de problemas técnicos de alguns participantes durante o andamento do próprio *chat*. A partir da situação social que emergiu dos problemas dos interlocutores e das tentativas do grupo em solucioná-los, as proposições apontam que o conhecimento do mundo estavam ligadas ao contexto social e histórico, neste caso um contexto pedagógico. Percebeu-se no *chat* uma maior produção de sentido acerca dos conteúdos específicos do que no Fórum. No entanto, pela baixa adesão ao *chat*, o diálogo limitou-se aos repertórios, desejos e interferência de poucos interlocutores. O *Blog* foi o verdadeiro diferencial da disciplina pois consolidou-se como espaço mais interacional, por ter apresentado mais trocas de proposições em diversos assuntos com base nas propostas das unidades de ensino. A triangulação entre os agentes ou interlocutores ampliou os repertórios individuais criando novos contextos: inserindo a situação social e histórica, considerando aspectos como as angústias e os repertórios dos alunos, ampliando a significação, comentando as contribuições, ampliando as possibilidades, ressignificando novamente.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste artigo foi apresentar, questionar e analisar as propriedades e os prazeres estéticos do ambiente virtual no ciberespaço. O trabalho caracterizou o ambiente virtual do ciberespaço inicialmente a partir das visão de autores como Murray, Gomez e Lévy: (1) procedimental na imensa capacidade de realizar cálculos numéricos a partir do código binário; (2) participativo no cativantes fato de reagirem interativamente às ações do usuário; (3) espaciais com uma topologia relacional por proximidade que foge das tradicionais dimensões euclidianas, e; (4) enciclopédicos no sentido de diversidade e no constante crescimento exponencial. Em seguida, foram apresentados alguns dos principais prazeres estéticos que o ambiente virtual do ciberespaço proporcionam aos usuários: (1) a imersão que cria uma sensação de suspensão das noções espaço-temporais sugando o indivíduo para dentro das interfaces; (2) agência na resposta ao que se pede e nos diferentes tipos de navegação espacial pelos labirintos do ambiente; (3) transformação numa extraordinária sensação de inacabamento. Depois disso, apresentou-se uma inversão de paradigma, e com base nela pode-se afirmar que a comunicação se torna a verdadeira característica distintiva do ambiente virtual do ciberespaço: o verdadeiro mundo virtual do ciberespaço nasce mais



de um processo comunicacional do que de um emaranhado tecnológico, nos intercâmbios simbólicos estabelecidos entre os interlocutores e entre eles e as máquinas. Esta noção emerge a partir de analogias dos conceitos do neo-pragmatismo de Rorty, Davidson e Crépeau: a substituição das teorias semânticas do significado pela triangulação, que prega a análise de proposições, com os significados aparecendo como resultado (conseqüência e não causa) das trocas dessas proposições: os interlocutores (agentes, docentes, tutores e outros que dialogam no ambiente virtual) são considerados as bases do triângulo e o seu ápice são os assuntos, os temas em debate no ambiente virtual do ciberespaço.

Esta trabalho procurou mostrar uma mudança de paradigma que emerge da triangulação do neo-pragmatismo, propondo o significado como resultado (conseqüência) e não condicionante (causa) da comunicação. Nas trocas de proposições no ambiente virtual do ciberespaço, as características das ferramentas e as possibilidades de acesso a inúmeras bases de validação das proposições com base nas proposições dos outros interlocutores revela que o ambiente potencializa ainda mais as triangulações e, conseqüentemente, a ressignificação. Durante o trabalho percebeu-se a vasta abrangência do conteúdo a ser trabalhado e as limitações das questões iniciais da pesquisa. Ficam, assim, como propostas para novas investigações, trabalhos empíricos que avaliem os resultados dessas ressignificações no ponto de vista dos sujeitos a partir das respostas obtidas de seus interlocutores.

7. REFERÊNCIAS

- CRÉPEAU, Robert R. “Une écologie de la coïnossance est-elle possible?” In: **Antropologie et Sociétés**. Québec: vol.20, n.3., 1996.
- DAVIDSON, Donald. **Enquêtes sur la verité et l’interpretation**. Mîmes: Editions Jacqueline Chambon, 1993.
- _____. “The social aspect of language” In: **The Philosophy of Michael Dummet**. Boston : Dordrecht, 1994.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- GOMEZ, Margarita Victoria. **Educação em rede: uma visão emancipadora**. São Paulo: Cortez / Instituto Paulo Freire, 2004.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34: São Paulo, 2005.



MARTÍN-BARBERO, Jesús. América Latina e os anos recentes: o estudo da recepção em comunicação social. In: **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 1995, p.39-68.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço** / Janet Murray; tradução Elissa Khoru Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol – São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

RORTY, Richard. **A Filosofia e o espelho da natureza**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

TURKLE, Sherry. **A vida no Ecrã: a identidade na era de Internet**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1995.