
**TEMPOS MODERNOS...SENTIDO E AUTORIA NA WEB - ALGUMAS
PREMISSAS TEÓRICAS BÁSICAS PARA O ENTENDIMENTO DESTAS
CATEGORIAS.**

Glaucio José Couri Machado – gcmachado@hotmail.com

Universidade Federal de Sergipe - UFS

RESUMO

Resumo: Este artigo tem como propósito situar a construção e o estabelecimento da Web, partindo das premissas que se alojam nas noções de modernidade e como é esse homem moderno. Assim, com as noções de sentido e autoria em Bakhtin e Berger. Pensar em possibilidades do sentido e da autoria na Web, em ambientes virtuais de aprendizagem, compreendendo que essas possibilidades estão contidas nas mentalidades modernas e nas construções culturais desse período histórico.

Palavras-chave Internet, sentido e autoria, modernidade, cultura.

“Criar meu web site
Fazer minha home-page
Com quantos gigabytes
Se faz uma jangada
Um barco que veleje (...)
Eu quero entrar na rede pra contactar
Os lares do Nepal, os bares do gabão
Que o chefe da polícia carioca avisa pelo celular
Que lá na praça Onze tem um videopôquer para se jogar”
Pela Internet – Gilberto Gil - 1997

O uso de computadores não é tão novo na recente história mundial. Desde os anos 50, americanos e então soviéticos[1] já trabalhavam em pesquisas voltadas para o desenvolvimento de máquinas que pudessem realizar trabalhos intelectuais (cálculos, planilhas e etc.), atividades consideradas de risco e que demandassem esforços maiores, como o caso da robótica que desenvolve robôs para desarme de bombas e trabalhos que necessitem grandes esforços físicos e precisos.

Esse ambiente de pesquisa é o ambiente da mistura de saberes e tecnologias. Matemática, física, eletrônica, mecânica e tantos mais se intercambiam, se entrelaçam e dessas misturas[2] saem novos e potenciais argumentos para a vida humana. A partir desses estudos que se proporcionou a invenção e o desenvolvimento de fantásticas máquinas, criou-se o ambiente favorável para o surgimento de vários derivados, entre eles a Internet.

A origem da Internet está ligada (FRANCISCO E MACHADO, 2000), é lógico, a esse movimento interdisciplinar, mas tinha um endereço: a indústria da guerra.

Militares necessitavam de permutas de conhecimento e de comandos e, ao mesmo tempo, de respostas rápidas entre os distintos postos aliados. Não podiam correr o risco de acumular suas informações estratégicas em um único ponto, mas essas informações deveriam se cruzar e se comunicar entre si. Esse verdadeiro “quebra cabeça” e “jogo de esconde-esconde” vai inaugurar uma nova fase não apenas nessa indústria, mas em todos os campos imagináveis da criação humana: educação, arte, entretenimento, comércio, relacionamentos...Nasce a “Grande rede”! Um emaranhado de locais interligados por ondas, fios e cabos, unindo povos, criando possibilidades até então inimagináveis para as comunicações e o aparecimento de novas condições para a vida humana.

Essa “Grande rede” ainda é uma criança se compararmos com outras tecnologias modernas. Comercialmente está completando menos de 20 anos de existência. E no processo educativo ainda está para ser mais contemplada como também desenvolvida. Nem todas as escolas estão interligadas/ligadas na Internet, assim como muitas ainda não tem computadores em suas instalações...E poucos educadores sabem o que fazer com os computadores e seus derivados nos seus cotidianos escolares[3]. Um grande espaço nos separa da tecnologia já estabelecida e a sua utilização na educação.

A inteligência artificial, realidade virtual e robótica são muito utilizadas na produção industrial como na indústria do entretenimento. O cinema já as descobriu, os parques de diversão, a televisão também...As pessoas, principalmente os extratos médios, já descobriram. Superlotam salas de chats[4], brincam com jogos eletrônicos e até mesmo xadrez à distância entre pares sem ao menos conhecerem seus parceiros. Mas muito ainda há por fazer na relação educação e tecnologias da Informática. Apesar de inúmeros softwares educacionais no mercado, muitos gratuitos e de fácil acesso, ainda há uma lacuna grande para ser preenchida. Uma dessas lacunas é a compreensão do sentido e da autoria na WEB. Como compreendê-los? E qual a razão da necessidade na hodiernidade de se compreender tais categorias?

É esse período dos dias de hoje que vamos optar em chamar por modernidade. São vários os nomes que se dá a essa época histórica, mas nada mais cômodo do que chamar o que acreditamos ser moderno por “modernidade”. Na tentativa em entender esse “território temporal” que fez nascer toda “parafernália tecnológica” nunca antes vista na história humana é que se faz mister entrar um pouco nesse mundo, explicitando-o onde for possível e teorizando-o onde houver possibilidades.

A modernidade

Modernidade é mudança. Desejo de mudança! Ser moderno é um eterno e contínuo transformar a si próprio e ao mundo. Mas como conseguir essa transformação que nos parece ser contínua e irreversível e, ao mesmo tempo, lidar com essas duas categorias tão distantes e desconhecidas, porém tão íntimas? Ou seja, como compreender esse mundo cheio de indagações e antagonismos e ao mesmo tempo, por sermos membros efetivos desse mundo conseguirmos nos adaptar a ele?

Ser moderno é tentar e sempre continuar tentando, já nos faria pensar assim Marshall Berman[5] (BERMAN, 2007). Na antiguidade, o universo tinha forma e tamanho estabelecido. Os indivíduos acreditavam numa lógica pré-estabelecida e eram fadados a crer teologicamente os movimentos humanos. Agora o centro desses valores se desloca e as imagens do estabelecido (uma compreensão teológica do mundo) dão lugar a um mundo fragmentado e sem referencial fixo, já que a cada dia surgem novas e

tantas referências a ponto de se tornar difícil sustentar as que cada um tem. Tudo se desfaz e o novo é possível da noite para o dia.

A modernidade é isso: um eterno “beco sem saída” para o retorno. Uma aventura na construção do amanhã e na destruição do hoje e do ontem, na tentativa desesperada de se criar algo de sólido num mundo de inauguração constante, tornando a vida angustiante. Cabe a esse homem moderno destilar forças dessa angústia e continuar sempre na luta da conservação de suas imagens. É aqui, na relação dessa luta corporal entre o novo e a conservação, que o homem tem oportunidade de crescer e de se autotransformar, partindo do pressuposto que só nos é dado transformar aquilo que conhecemos. Quem se lança na aventura da modernidade deve assumir e aceitar os riscos que ela oferece, nos entregando a esse risco e tirando proveito dela.

É nesse ambiente de riscos que nasce toda essa construção tecnológica, a ponto de oferecer ao homem mudanças quase que diárias nas suas orientações de mundo. Um exemplo mais marcante disso são as relações entre obsoletos X atuais que a indústria de processadores para computadores inaugurou. Hoje uma máquina nova e atual pode se tornar obsoleta em menos de um ano. A cada dia os fabricantes provocam o “lançar ao lixo” de microcomputadores numa velocidade jamais imaginada. Isso é reflexo do processo de construção/desconstrução de mundos em vigência nesse nosso tempo. E esse reflexo se expande para outras categorias, inclusive naquelas relacionadas às interações humanas. É o tempo do “ficar” em detrimento ao namorar. É o tempo das relações passageiras em detrimento às duradouras...

No mundo moderno, a presença da desvalorização do passado afirma-se como uma reformulação do espírito dessa época. A “auto-afirmação” e o “autoquestionamento” (HABERMAS, 1999) da modernidade é um produto da estruturação do mundo do trabalho e esse é quem irá interferir no mundo da interação, onde há a presença de uma intersubjetividade que obriga a mistura de mundos que outrora não se pertenciam e eram até mesmo antagônicos. O mundo dessa interação seria a própria terra do agir comunicativo, do consenso fundado pela razão dialógica – ação comunicativa (razão), diálogo entre a razão e a emoção, emocionalização da razão e racionalização da emoção.

O mundo do trabalho é a imposição do sistema sobre a vida do cidadão. Imposição também de um mundo individualista, onde o mundo privado é invadido e tiranizado pelo público. Do processo de modificação das relações do trabalho, com o surgimento do conflito do indivíduo com a esfera do trabalho, dá-se aí o uso da razão instrumental, que nada mais é que a reação do indivíduo àquilo que venha ser tradicional.

A razão instrumental não emancipa o indivíduo porque, antes de se interferir no trabalho, tem que haver a interferência no campo da interação, que é essa intersubjetividade e a espontaneidade do indivíduo. Existe, portanto, uma circulação entre o eixo do trabalho e da interação ou melhor dizendo, uma tensão entre a razão instrumental e a razão emancipatória.

A partir de então surge uma neutralização do conflito (tradição X moderno) por conta de novas perspectivas do trabalho. A relação do mundo do trabalho e da utopia adquire uma nova lógica interativa com a afirmação de redes de comunicação.

Nesses movimentos entre razões e nessa afirmação de redes de comunicação, no advento da modernidade, o homem, por mais que ele se transforme em objeto como categoria individual, na categoria coletiva alçou um poder até então nem sonhado. Através da ciência, a criatura homem se tornou criador[6] (SOARES, 2001), ousando

até a se considerar criador absoluto. A ciência passa a ocupar o lugar da religião, mas de maneira inversa: enquanto esta restringe o potencial criativo do homem como artífice do futuro através do sagrado, aquela lhe concede a falsa idéia do absoluto, do poder, através da razão. Imaginando a ilimitabilidade da ciência, o homem se narcisiza e passa a ter uma nova imagem de si próprio, abandonando a sua herança, importando apenas com as “novas entradas e bandeiras”. Para ele tudo é devir, tudo está para ser descoberto em detrimento das descobertas passadas. Na modernidade, o homem se obriga a abandonar as conquistas já realizadas, buscando sempre o novo a qualquer preço. O que já foi descoberto não carece de ser encontrado novamente, mas sim revisitado com novos olhos, de forma a ganhar uma ressignificação, de acordo com as necessidades e anseios surgidos nos tempos modernos. O homem faz questão de se supervalorizar, mas quando percebe que suas ressignificações elevadas a potências antes não imaginadas na história não contemplam as suas necessidades básicas, ele volta para dentro de si mesmo, na tentativa de retomada da sua subjetividade.

É no mundo moderno que habitam as novas tecnologias e em especial a tecnologia derivada da Informática. Nesse espaço, significados de mundos são objetivados por significados vindos de uma mentalidade do mundo da produção e não das constatações oriundas de outros mundos tais como a religião. Pelo menos o mundo ocidental cria significações e ressignificações, subjetividades e intersubjetividades a partir das relações que hoje o permeiam: as relações que deteriorizam as tradições, mitificam o mercado, desorganizam o público e o privado e impõe um tipo de ditadura falsa do individualismo, pois o indivíduo se perde no dissolver das relações interpessoais tênues da modernidade.

O sentido e a autoria na Web nos tempos modernos - uma redundância?

Falar de sentido e autoria na web nos tempos modernos é uma redundância. Web e modernidade são objetos hermeticamente fechados num mesmo local. E ela é um produto, quase que uma espécie da categoria weberiana de “tipo ideal”[7](WEBER, 1986) de produto para a modernidade. A vida na rede de computadores é o reflexo das produções e preocupações da modernidade. Mas como se dá o sentido? Como se poderia compreender autoria na rede? E como os significados se compõem nesses sentidos e nessas autorias na rede? É possível aproveitar esse ambiente moderno para dar sentido e autoria na Web? São muitas perguntas, porém são muitas possibilidades reais de se concretizar essas perguntas em afirmações.

Uma primeira observação seria entender profundamente que a Web está na e para a modernidade. Nenhuma das possibilidades existentes na modernidade estão ausentes na Web. Afinal, a Web é produto da cultura moderna e como produto ela também se torna produtora dessa cultura. Portanto, como um primeiro conceito, podemos afirmar que o sentido e a autoria na Web seguem os movimentos da modernidade e são partícipes da construção desse mundo.

A noção de sentido nesse caso é a noção de Bakhtin (2003) em que sentido é a formulação de perguntas a outras culturas e as respostas nos dão entendimento sobre a nossa cultura. É como se fosse um tipo de espelho no “olhar do Outro”. Ao entendermos o Outro, podemos nos entender também, nos enriquecendo mutuamente e construindo significados significantes para nossos entendimentos.

Quando estamos navegando[8] na Web estamos a todo o momento nos aportando ao Outro. A navegação é um ato em que o rumo que se dá pode ser a cada

momento um entrar e sair de locais comunicacionais[9] dos Outros. As expectativas desses encontros nos possibilitam atingir reações que variam de acordo com o conteúdo desse ambiente. E as reações que temos são desencadeadas a partir de nosso “arquivo cultural”. Nossas atitudes são determinadas pelas representações que temos de cada coisa - de acordo com o processo de socialização e de desenvolvimento que passamos em nossa cultura. Na Web estamos a todo o momento nos encontrando com o Outro e nos “estranhando” com esse outro. Essa noção de sentido em Bakhtin é muito próxima da noção de “estranhamento” que temos na Antropologia. Essa noção é um conceito onde ao nos encontrarmos com o diferente estamos criando um tipo de comunicação de nós com nós mesmos, nos aportando aos entendimentos do nosso eu-cultural.

Segundo Bakhtin:

“O sentido é potencialmente infinito, mas só se realiza no contato com outro sentido (o sentido do outro), mesmo que seja apenas no contato com uma pergunta no discurso interior do compreendente. Ele deve sempre entrar em contato com outro sentido para revelar os novos momentos de sua infinidade (assim como a palavra revela suas significações somente num contexto). O sentido não se atualiza sozinho, precede de dois sentidos que se encontram e entram em contato. Não há um “sentido em si”. O sentido existe só para outro sentido, com o qual existe conjuntamente. O sentido não existe sozinho (solitário).” (BAKHTIN, 2003, 386p.).

Assim, a noção de sentido é uma noção de encontro e esse encontro é quem vai dar significado para cada um dos seus agentes. Sentido e significado estão ligados e o significado contém um potencial de sentido.

Da mesma forma que se utiliza a noção de sentido em Bakhtin, a noção de autoria também vai estar com um recheio das idéias bakhtinianas.

Bety Brait em “As vozes bakhtinianas e o diálogo inconcluso” (BARROS E FLORIN, 1994) coloca uma citação de Bakhtin onde se lê que

“tudo que é dito, tudo que é expresso por um falante, por um enunciador; não pertence só a ele. Em todo o discurso são percebidas vozes, às vezes infinitamente distantes, anônimas, quase impessoais, quase imperceptíveis, assim como as vozes próximas que ecoam simultaneamente no momento da fala” (BARROS E FLORIN, 2003, 14p.).

O que Beth nos demonstra a partir da fala de Bakhtin é o preenchimento de cultura no momento de nossas autorias. Ao “autorar” estamos trabalhando com concepções impregnadas de valores contidos em nossas culturas.

Peter Berger (BERGER, 1985) nos lembra que a realidade empírica da construção humana do mundo é sempre social. Assim, falar em sentido e em autoria, seja em qual ambiente for, estará sempre presente a participação incondicional da cultura. E esta, por sinal, resulta a sociedade, fundando-a e estabelecendo-a. Assim, toda a produção humana só pode existir na e pela sociedade. A sociedade se radica na exteriorização do homem e se estabelece na sua objetivação[10]. Essa objetivação é o mundo humanamente constituído atingir o caráter de realidade objetiva e “o mundo cultural é não só produzido coletivamente como também permanece real em virtude do reconhecimento coletivo. Estar na cultura significa compartilhar com outros de um mundo particular de objetividades” (BERGER, 1985, 23 e 24p.).

Tanto Bakhtin como Berger falam da linguagem como produto humano. E Berger a afirma como uma realidade objetiva, pois as regras da linguagem devem ser seguidas e nelas existem o que é certo e o errado e se encontra no ambiente cultural e social.

Cultura, sociedade, linguagem, web...Todas construídas pelos homens! Todos produtos e produtoras dos homens. Todas perpassam e seguem os movimentos existentes no interior de suas épocas, com suas características e envolvimentos próprios de cada período histórico!

Dessa forma, se temos uma cultura característica da modernidade, isso quer dizer que nossas realizações estarão contidas nas premissas culturais modernas. A Web, por ser um território moderno, representa e se objetiva nessa modernidade. Autorias e sentido na Web seguirão a cultura da modernidade com suas características e modelos próprios.

Considerações finais:

A Realidade virtual como possibilidade de criação de mundos

A realidade virtual segundo André Parente (PARENTE, 1999) tem três concepções deferentes. Uma primeira (Couchot, Jean-Paul Fargier e Arlindo Machado) explica que a imagem se tornou uma auto-imagem e assim rompe com os modelos de representação. A segunda (Baudrillard e Virilio) torna o virtual um sintoma e não uma causa das mutações culturais e, por fim, a terceira (Deleuze, Guattari, Levy e Weissberg) “afirma o virtual como uma função da imaginação criadora, fruto de agenciamentos os mais variados entre a arte, a tecnologia e a ciência, capazes de criar novas condições de modelagem do sujeito e do mundo” (PARENTE, 1999, 14p.).

Apesar das definições de realidade virtual serem aparentemente díspares não se pode negar que ela possibilita inúmeras visões/sensações de mundos. Numa experiência artística/cultural, Gláucio Machado e Deise Francisco (MACHADO E FRANCISCO, 2001) realizaram uma exposição[11] onde demonstraram a partir de fotografias do mundo real como que esse mundo pode ser manipulado virtualmente. Vagões de trem até então calmos, recebiam ventanias em seus interiores, nas praias de Aracaju/SE seres estranhos andavam sobre suas águas, esgotos em Porto Alegre/RS recebiam “tratamentos virtuais” embelezando-os e recriando-os.

Margarete Axt e Eny Schuc (AXT E SCHUC, 2001) nos falam dos projetos experimentais de Realidade Virtual aplicados à Educação, para elas estes projetos

“vêm mostrando o quanto, no âmbito cognitivo, o interagir-aprender-conhecer assumem novos contornos: é como se, neste mundo, o que é da ordem do pensamento – portanto imaterial-singular-subjetivo, inacessível ao outro que não o próprio pensador – pudesse deslizar para um exterior-objetivo, para ser manuseado, transformado, compartilhado; mas que, tendo deslizado, ainda assim permanecesse interior, imaterial; e toda a interação se desse, neste mundo, no âmbito do virtual incorpóreo: um mundo desabitado de corpos, em que tudo existe parecendo não existir, em que tudo apenas parece puro efeito do real. E, ao mesmo tempo, apesar do alto grau de virtualização, os sujeitos vivenciam experiências que, em sendo de outra qualidade, ainda assim remetem ao sensível, à sentimentalidade; os sujeitos implicados interagem, aprendem constroem conhecimento válido.” (AXT E SCHUC, 2001, 4p.)

O mundo da virtualidade pode ser um mundo da recriação...Nada mais moderno...

Ambientes virtuais de aprendizagem: possibilidades reais de autoria e sentido na Web.

Na Web são inúmeros os ambientes virtuais de aprendizagem e eles se encontram em forma de softwares e plataformas de navegação específica (chamados por courseware) e sites elaborados para essa tarefa. Existe, hoje, uma procura intensa em desenvolver esses ambientes para fins educacionais, principalmente para melhorar/aprimorar a Educação, particularmente, a Distância. Bem como há uma infinidade deles à disposição de usuários.

Os ambientes virtuais de aprendizagem não são realidades virtuais no seu conceito. São territórios virtuais preparados para ambientar alguma coisa e nesse caso particular, preparados para ambientar algo ligado ao processo ensino-aprendizagem. Porém pode ser ambiente de realidades virtuais no seu mais puro entendimento.

Nestes “locais” as possibilidades de sentido e autoria são inúmeras. Várias experiências como o “For-Chat” do LELIC/FACED/UFRGS[12], e o curso de Especialização em Informática na Educação projetado pelo LEC/UFRGS[13] nos demonstram claramente que é real a possibilidade de autorar e dar sentido através de ambientes virtuais de aprendizagem.

O For-Chat particularmente é um tipo de ambiente que demonstra em sua estrutura as noções de vida cotidiana. No encontro entre alunos e professores (momento Chat) ele nos remete ao mundo real aos momentos de encontros presenciais. Ali os envolvidos trocam experiências, comentam da vida, discutem matérias do curso e qualquer coisa que aconteça no “mundo palpável” (inclusive há a presença da solidariedade, pois os participantes se ajudam mutuamente, trazendo palavras afetuosas e de apoio quando são solicitadas por alguém e até mesmo por iniciativa própria de algum membro), é menos formal e mais descontraído e tem horário e datas certas para os encontros que são realizados com a presença de todos ao mesmo tempo - é um momento mais coletivo de interação - e a construção da autoria se caracteriza nele por frases mais curtas, menos elaboradas e mais impulsivas.

O momento fórum é o momento do registro mais pensado, menos abrupto e mais articulado. Trabalha como se fosse um “livro de registros” ou um “diário de bordo”, onde cada membro participante pode colocar suas autorias na data e horário que quiser. É um momento mais solitário, pois a possibilidade de encontrar algum colega para interagir é remota e, caso aconteça, é uma mera coincidência - já que cada um entra quando bem entender. Porém as autorias não seguem uma “linha de tempo”. Lá é possível reescrever um pensamento (sem que o anterior seja substituído), responder alguma questão que por algum motivo passou despercebida ou não se pretendia responder no momento Chat e esta, por não seguir essa “linha”, fica registrada no “local-assunto” que escolheu[14].

Durante uma experiência entre os meses de junho a outubro de 2002, os alunos variavam de localidades (do Acre ao Rio Grande do Sul) e a maioria só conheceu as formas que cada um escrevia, suas particularidades em escrever seus textos, e apenas no mês de outubro é que se optou em enviar fotografias para conhecerem seus corpos. Talvez muitos jamais cheguem a se conhecer pessoalmente...Porém as redes de

comunicação travadas, o grau de discussão teórica, foram de nível espantoso e espetacular. A condição de interação interpessoal ocorreu de fato. Relatos em inúmeros e-mails trocados entre os participantes (havia uma lista de discussão, mas muitos também enviavam e-mails entre si “off-list”[15]) e postados no For-chat demonstram que houve de fato essa interação...

Sentido e autoria na Web são categorias “nascidas e criadas” no mundo da modernidade. Não se pode falar de qualquer uma delas sem se levar em conta os registros que nos explicitam o homem na cultura e sociedade modernas.

Quando se versa sobre sentido e autoria na web está se falando de experiências onde o que prevalece são as manifestações culturais de seus envolvidos. Em qualquer ambiente virtual e até mesmo em manifestações artísticas/culturais em realidades virtuais, os participantes sempre estarão impregnados de fatores culturais que recebem nos seus processos de socialização.

Numa experiência como o “For-chat” evidencia-se a noção de sentido em Bakhtin, pois ele – por conter pessoas de vários níveis sociais e localizações geográficas distintas – nos permite ir de encontro ao Outro e nos projetar num tipo de diálogo EU/OUTRO. O diálogo se trava entre Outros e não entre Iguais. Outros, exageradamente Outros, talvez, novamente, como um “tipo ideal”, porém REAL de Outro, ocasionando um encontro de diferentes que procuram entender a si mesmo e àqueles que fazem parte da sua cultura. Esse “estranhamento” a princípio, para um desavisado ou para um desconhecido das tramas que tecem nesse tipo de ambiente pode ocasionar desentendimentos sobre os diálogos que se travam. Até mesmo porque, no início, os participantes assustam[16] com a lógica “sem lógica” do ambiente. Ali, como na vida real as organizações grupais seguem o ritmo e as condições impostas pelo grupo. É um mundo novo onde cada um vai descobrindo, produzindo e sendo produto desse grupo (como na cultura), pois para manter plausível esse entendimento (BERGER, 1991) as relações face-a-face que dão sustentação ao entendimento do Outro, pela lógica de Berger, são substituídas por um “escrita-a-escrita”, ou melhor uma relação “autoria-a-autoria”. E a autoria está na linguagem, sendo a linguagem aquela

“capaz não somente de construir símbolos altamente abstraídos da experiência diária mas também de “fazer retornar” estes símbolos, apresentando-os como elementos objetivantes reais na vida cotidiana. Dessa maneira, o simbolismo e a linguagem simbólica tornam-se componentes essenciais da realidade da vida cotidiana e da apreensão pelo senso comum dessa realidade. Vivo em um mundo de sinais e símbolos todos os dias”. (BERGER, 1991, 61p.)

Em cada texto os autores se revelam, em suas letras e palavras impressas virtualmente no ambiente, os participantes vão moldando em suas mentes as características de cada um e, assim se dá o envolvimento necessário para a criação da plausibilidade, que nada mais é do que criar uma vida habitável e clara. Textos autorais não apenas de conceitos sobre os tópicos versados nos cursos que utilizam esse ambiente, como também, autorais no sentido de expressarem as características de cada um vão tramando, tecendo, organizando o grupo e seu “habitat virtual”, compreendendo-o como um tipo de extensão da vida cotidiana real. O virtual vai se moldando como o real, e o real vai se moldando como o virtual.

É esse o homem moderno, reinventando a cada dia, criando possibilidades de sobrevivência no mundo novo e tentando conservar aquilo que é possível, se lança na modernidade, assumindo seus riscos e, por fim, tentando tirar proveito disso tudo.

Referências:

AXT, Margarete e MARASCHIM, Cleci. Prática Pedagógica pensada na Indissociabilidade conhecimento-subjetividade. Revista Educação & Realidade, 22(1):57-80, jan/jun, 1997.

AXT, Margarete e SCHUCH, Eny. Ambientes de Realidade Virtual e Educação: Que Real é este? In Interface: Comunicação, saúde. Botucatu/SP:UNESP, 5(9):11-30, ago 2001

BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2003

BERGER, Peter. O Dossel Sagrado: elementos para uma teoria sociológica da religião. São Paulo: Paulinas, 1985.

BERGER, Peter. A Construção Social da Realidade. Petrópolis: Vozes, 1991

BERMAN, Marshall. Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade. São Paulo: Companhia e Bolso, 2007

FIORIM, José Luiz e BARROS, Diana Luz Pessoa de. Dialogismo, Polifonia e Intertextualidade. São Paulo: EDUSP, 2003

FRANCISCO, Deise J. E DEGEN, Gisele. O professor e os recursos computacionais: estudo de caso em uma escola Marista. In NUNES, Maria Augusta N. (org). Informática na Educação: artigos científicos. Santo Ângelo: URI, 2001.

FRANCISCO, Deise J. e MACHADO, Gláucio J. C. Cyber Grafics Arts. www.urisan.tche.br/~cibercultura. 2001

FRANCISCO, Deise J. e MACHADO, Gláucio J. C. Informática e Educação: caminhos e percalços. In ANAIS DO WORKSHOP EM INFORMÁTICA EDUCATIVA. Passo Fundo/RS: UPF, 2000.

FRANCISCO, Deise J. e MACHADO, Gláucio J. C. Pensar.Repensar a utilização da Internet como instrumento para Educação e para a formação de Cibercidadãos. In III FÓRUM DE TECNOLOGIA. Santo Ângelo/RS: URI, 2000.

HABERMAS, Jürgen. O discurso filosófico da modernidade. Lisboa: Dom Quixote, 1999.

PARENTE, André. O Virtual e o Hipertextual. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

SOARES, Luiz Eduardo. Pluralismo cultural, identidade e globalização. Rio de Janeiro : Record, 2001

WEBER, Max. *Economia e Sociedad*. Cidade do México: Fondo de Cultura Mexicana, 1986.

[1] A citação apenas de americanos e soviéticos serve para fazer alusão à disputa da hegemonia planetária entre capitalistas e socialistas, obviamente o estudo para o desenvolvimento de computadores também estava presente na Europa.

[2] É dessa mistura de saberes que surge o que chamarei aqui de ciências informáticas.

[3] Segundo FRANCISCO & DEGEN (2001), a partir do estudo de uma escola Marista, mesmo que a escola disponibilize computadores, os professores não fazem uso efetivo dessas tecnologias na suas práticas pedagógicas, alguns por desconhecerem como manusear a máquina e outros por não conhecerem as possibilidades que essas tecnologias podem trazer para o dia-a-dia do fazer pedagógico. Esses usam a máquina, porém não conseguem extrapolar as possibilidades além de escrever textos e gravar imagens e multiplicá-los nas impressoras.

[4] “Salas de chats” são ambientes virtuais na Internet onde indivíduos podem conversar entre si. Também chamadas por “Salas de bate-papos”.

[5] No seu livro “Tudo que é sólido desmancha no ar” (BERMAN, 1986) nos apresenta uma importante contribuição sobre os movimentos no interior do período histórico que se remete nesse artigo.

[6] Na concepção teológica e hegemônica na Idade Média o homem era visto como CRIATURA de um ser superior denominado deus e CRIADOR.

[7] O “tipo ideal” é uma construção hipotética e racional de algo da vida real onde este é trabalhado como algo puro e completo, servindo como padrão de comparação entre o ideal e o real permitindo-nos observar mais claramente os aspectos do mundo real.

[8] Navegar na Web é o ato de visitar páginas (sites ou Home Pages) na Internet sem um rumo ou um trajeto preestabelecido.

[9] Locais comunicacionais são os sites na Internet, chamo-os de comunicacionais pois eles estão carregados de informações e de canais de interação entre o visitante e o produtor/proprietário desse site. A partir dele é possível estabelecer comunicações via e-mails, formulários ou até mesmo sincronicamente com softwares tipo “ICQ” e as informações contidas nos permitem recheiar de conhecimentos sobre quem o construiu ou sobre o propósito da sua construção.

[10] Segundo Bakhtin a objetivação passa por duas fases, a primeira em que o sujeito exprime a si mesmo, ou seja, faz de si “um objeto para o outro e para si mesmo (a realidade da consciência). (...) Mas pode-se também expressar a relação pessoal consigo

mesmo enquanto objeto (é a segunda fase da objetivação). Com isso, minha própria palavra se torna objeto e adquire uma segunda voz – a voz que me pertence pessoalmente. E essa segunda voz, desde então, deixa de projetar uma sombra (vinda de mim), pois expressa uma relação pura, ao passo que toda a substância objetivante, materializante da palavra é entregue à primeira voz” (BAKHTIN, 2000, 337p.)

[11] Exposição/installação Cyber Graphics Arts I no Centro de Cultura Missioneira da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – URI - em Santo Ângelo/RS, no ano de 2001. Além dessa realizaram no Projeto Cyber Graphics Arts, as exposições/installações “Quintana Virtual” (Seminário Internacional de Letras do Departamento de Lingüística, Letras e Artes da URI) em 2001 e em 2002 “Drummond Virtual” para a Semana de Letras da URI.

[12] A experiência de uma ambiente virtual de aprendizagem denominado “For-Chat” que foi desenvolvido pelo Lelic (Laboratório de Estudos em Linguagem, Interação e Cognição) da FACED (Faculdade de Educação) da UFRGS (Universidade Federal do Rio Grande do Sul). O For-Chat é um ambiente de aprendizagem virtual, onde os participantes (professores e alunos) podem relacionar entre si através de chats (conversas síncronas) e fórum (um tipo de local na Web onde mensagens podem ser expostas para todos que têm acesso) lerem/verem (em alguns é possível colocar imagens) seus conteúdos e, independente do momento da postagem, interagir com os interlocutores. Participando assincronicamente dos assuntos. A diferença do for-chat para uma sala de Chat e um fórum convencionais é que nesse ambiente eles se misturam em um único e as mensagens não seguem padrões, nem são divididas por assuntos ou categorias. Ali pode se conversar como numa sala de chats e depois colocar suas novas mensagens em momentos não síncronos como bem entender os interlocutores.

[13] O curso de especialização em Informática na Educação foi um curso projetado pelo LEC (Laboratório de Estudos Cognitivos) da UFRGS (Universidade Federal do Rio Grande do Sul) que “propôs-se a explorar a telemática como um ambiente de conhecimento que fosse significativo para os sujeitos-professores nele envolvidos” (AXT e MARASCHIM, 1997, 4p.)

[14] No For-Chat o usuário pode escolher duas formas de verificar as escritas: uma por ordem dos assuntos postados e outra por ordem de entrada.

[15] “Off-list” denominação em inglês para se referir aos e-mails trocados individualmente e fora da lista de discussão.

[16] Na experiência do “For-chat” normalmente no início das atividades os participantes estranham e se assustam com a lógica da ferramenta. Muitos e-mails foram mandados e vários enunciados foram postados referindo a esse estranhamento e tentando criar ordem no caos aparente desse encontro de Outros.