

Dinorá Fraga

dinoraf@icaro.unisinos.br

## A internet como contexto de produção textual: possíveis implicações para o ISD

**RESUMO** – O objetivo deste texto é colocar em debate, no ISD, a pertinência da inserção de temas relacionados com práticas lingüísticas do ciberespaço em seus pressupostos epistemológicos, com implicações teóricas e metodológicas. Reafirmamos aí, a importância da enunciação em seu poder de elucidar o lugar teórico da ação e da emoção, nos estudos lingüísticos das significações sócio-culturais e psicológicas, através “de um conjunto de hipóteses heurísticas que permitem compreender a frequência ou a ausência de certas unidades lingüísticas nos textos analisados, com o objetivo de estudar o efeito das situações de comunicação sobre o funcionamento da língua” (Machado, 1998). Em nosso caso, elegemos o hipertexto como a organização textual que constitui, por excelência, o texto da cibercultura como situação de comunicação. O tema proposto em uma abordagem do ISD é compreendido a partir de cinco pressupostos com respectivas implicações epistemológicas e metodológicas a serem apresentados no final e que serão brevemente apresentadas, devido às restrições de espaço.

**Palavras-chave:** meios virtuais, interacionismo sociodiscursivo, produção de contexto.

**ABSTRACT** – The objective of this paper is to raise the debate, within SDI, as to whether it is relevant to take into consideration, into its epistemological assumptions, themes related to cyberspace linguistic practices, which have both theoretical and methodological implications. We try to reinstate the importance of enunciation in its power of explaining the theoretical locus of action and emotion, in linguistic studies of socio-cultural and psychological meaning, through a “series of heuristic hypotheses which allow us to understand the frequency or the absence of certain linguistic units in the analyzed texts, with the objective of studying the effect of communicative situations on the workings of language” (Machado, 1998). In our case, we have chosen hypertext as a textual organization which constitutes, *par excellence*, the text of cyber culture as a communicative situation. The proposed theme, from a SDI approach, can be understood with the use of five assumptions which have respective epistemological and methodological implications which will be briefly presented at the end of the paper due to lack of space.

**Key words:** virtual environments, socio-discursive interactionism, production context.

### Introdução

Por cibercultura compreendemos uma cultura tecnológica marcada por uma sinergia entre formas do viver contemporâneo e as tecnologias digitais produzidas e manifestas no ciberespaço, compreendido como uma invenção comunicativa. Segundo Bettetini (1995) o ciberespaço opera com as possibilidades oferecidas por um sistema digital e a integração criativa do usuário através de processos interativos que o suporte digital, no caso o computador, potencializa. Tal ambiente comunicacional oferece-nos oportunidade para revermos nossa racionalidade baseada numa seqüência topológica linear desenvolvida na modernidade e orientadora de

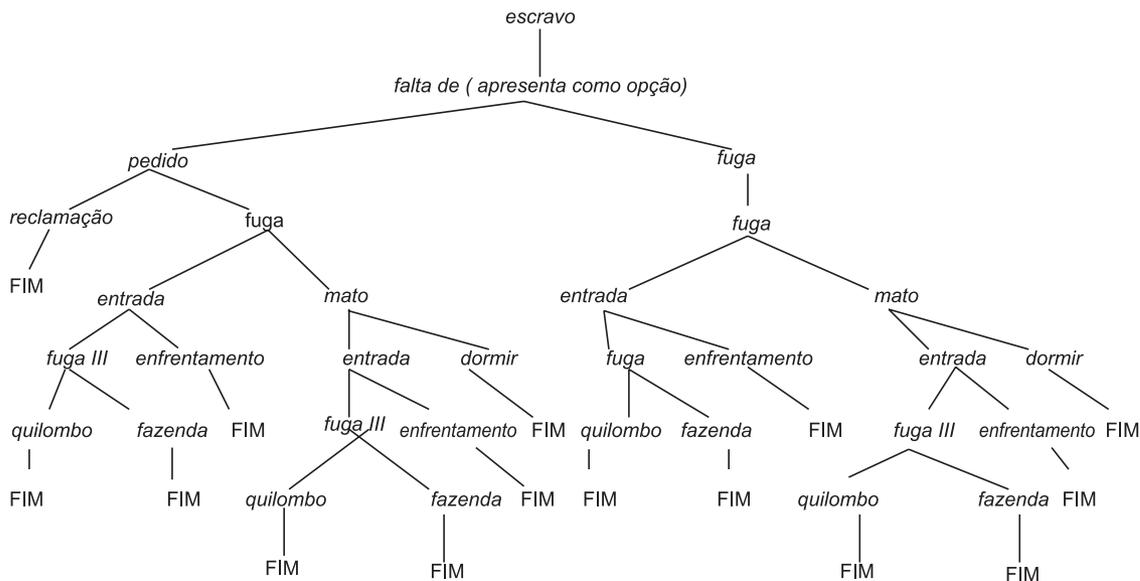
nostros procedimentos de textualização, principalmente no que se refere à planificação textual geral, assim como os procedimentos de conexão e de modalização. As características multimidiáticas de que este contexto textual é constituído, fazem-nos avançar em direção a uma cognição ampliada que, conforme Morin (1996) liga de maneira complementar, noções tradicionalmente antagônicas, como pensamos ser o caso da dissociação entre emoção, sentimento e razão, ou da cisão entre *physis* e *techné*. Entendemos o ciberespaço e a cibercultura como uma *physis*, resultante da superação da dicotomia clássica entre essa e a *techné*. A linguagem digital nos oferece possibilidades de criar mundos. Criam-se novos efeitos visuais e auditivos, exigindo novos modos de conhecer, que

passam necessariamente pelo corpo, conforme nos relatam, por exemplo, experiências desenvolvidas no Laboratório de Análise dos Media da Simon Fraser university, em Vancouver e relatados por Kerckove(1995), ou conforme lemos, quando da criação de corpos, considerados surrealistas numa cultura da representação, apresentados por Gibson em *O neuromancer*. A presença do corpo, nos ambientes digitais, orienta-nos para buscar na modalização, uma importante operação de planificação textual em que aparece a emoção, aí construída. Assim, a concepção social, dramatúrgica ou estésica, constituídas pela emoção/sentimento, apresentam-se, ambas, nos signos, a instância constituidora dos sujeitos na linguagem. Na indissociabilidade entre ciências básicas e tecnologias, os produtos daí resultantes foram pensados, neste texto, em duas ordens de argumentos: ontológico, onde se assume que tais produtos, situados na crise da representação como produções de significação, entram no seio da vida social e cultural e fenomenológico, apontando que as tecnologias, no caso, a textualidade da tecnologia digital, constituem-se como experiências e, como tais, entram no mundo de nossa vida. Outro aspecto epistemológico importante é apresentarmos a pertinência de uma relação complementar com a perspectiva teleológica. O contexto digital ou informatizado cria circunstâncias para novas interações, que vão acontecendo. Todo sujeito de linguagem se transforma para adaptar-se às circunstâncias. Aparecem novas operações de linguagem, co-existindo numa recursividade com as circunstâncias do agir tecnológico. Este é caso do hipertexto. Uma nova operação de linguagem é, neste caso, produzir cadeias associativas. Essas cadeias são de importância grande no caso do hipertexto, remetendos, inclusive, a Saussure na questão da linearidade. Os usuários ativam links que lhes parecem mais interessantes, gerando um ambiente de auto-organização. Os produtores da informação digital, os programadores, removem e adicionam conhecimentos, sob forma de novos nodos e links. Isso causa modificações concretas na rede. O uso desses links, atualizando nodos constitui a navegação que se faz por uma percepção semântica associativa dos usuários. A idéia é de que os links se organizam por campos semânticos

associativos, tal como Saussure já propunha com o exemplo das palavras ensino e aprendizagem. Outra questão importante refere-se aos programas de busca em que o entendimento de que aquilo que aparece sem buscarmos, não pode mais ser chamado de lixo ou de excesso de informação. Agora há, quem sabe, uma nova operação que enriquece a base de orientação. Trata-se das tomadas de decisão ou escolhas sobre quais informações precisamos para saber o que. O que ficamos sabendo quando encontramos o que **não** buscávamos? Que novas perguntas passamos a propor sobre o que buscávamos? As circunstâncias de interação estão em transformação. Propomos, nessa circunstância, a interação sujeito/máquina, a interatividade, e sujeito/sujeito como condição de autonomia. A indeterminação, essa autorregulação passa a ser, assim, um princípio de decisão das ações lingüísticas e paralingüísticas, como só possíveis intermediadas pelo computador. Essas decisões em contexto que potencializa a indeterminação, são impulsionadas pelo querer do sujeito decorrentes de novos valores, como o gosto pela novidade, que é um certo compromisso pelos rizomas, pelos fluxos, em última análise pela possibilidade de, finalmente, ser e se assumir como autor, num processo de autoria coletiva e relacional dada pela indissociabilidade entre social e individual., entre o racional e o emocional Este é o caso não só do computador. mas do uso da televisão e do DVD, por exemplo. O uso do mouse e do controle remoto geram novos procedimentos enunciativos de seqüencialidade, de conexões dadas pela situação virtual de produção textual (quando comumente falamos em situação material) Nossa pesquisa *Competências transdisciplinares na educação lingüística em contexto informatizado*<sup>1</sup> ocupa-se dos fenômenos lingüísticos e paralingüísticos na construção de narrativas através do jogo digital, como contexto de produção, por alunos do ensino médio. Em uma dessas narrativas, nas análises realizadas pelo grupo de pesquisas<sup>2</sup>, foi realizado um levantamento de percursos, identificando variadas possibilidades de seqüências no caso da opção feita pelo personagem de “ser escravo”. Vejamos, na Figura 1, a situação desencadeadora de uma das múltiplas possibilidades de seqüência.

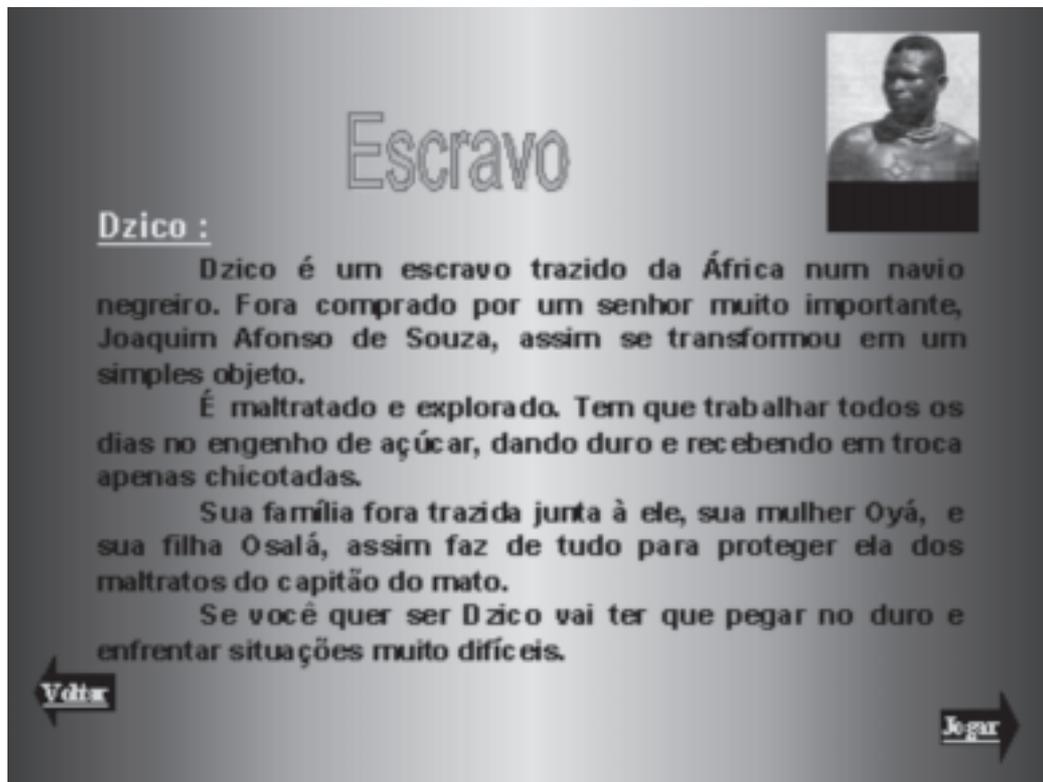
<sup>1</sup> Pesquisa em desenvolvimento no Programa de Pós-Graduação em Lingüística Aplicada da Unisinos, na linha de pesquisa Tecnologia, Linguagem e Educação. Coordenada pela autora deste artigo.

<sup>2</sup> Os percursos dessa narrativa foram propostos Rafael Hofmeister de Aguiar, do Curso de Letras e com bolsa de iniciação científica, na pesquisa pelo CNPQ.



**Figura 1.** Exemplo de uma narrativa multirramificada.

Essas seqüências podem ser visualizadas nos quadros que foram criados por alunos do ensino médio (Figura 2).



**Figura 2.** Apresentação do personagem e de um desafio (arquivo de jogos da disciplina de língua portuguesa-professora Rose Martins/2003).

A isso estamos chamando de narrativas multirramificadas ou multifórmes, embora, neste caso, ainda com estrutura simplificada porque apresenta apenas duas opções. Essa seqüência narrativa exige, sabemos, a investigação de como os alunos realizam escolhas discursivas e de como operam na planificação de seus textos, no caso, em ambientes informatizados, cuja textualidade é organizada pelo hipertexto. Outras possibilidades dessas multirramificações são narrativas de um caso amoroso, contadas a partir de dois pontos de vista que se entrecruzam ou é o caso de imaginar diferentes desfechos para uma mesma situação. Essas possibilidades são muito comuns em narrativas filmicas, atualmente.

Outro aspecto, ligado aos pressupostos apresentados, que desejamos trazer para discussão, diz respeito à metodologia de análise, quando propomos que a racionalidade que caracteriza os ambientes informatizados é uma cognição avançada compreendida pela indissociabilidade entre pensamento e emoção. Nossos clássicos procedimentos analíticos se mostram insuficientes, uma vez que tais metodologias não dão conta das interações como significações emocionais amplamente manifestas nos textos da internet, por exemplo<sup>3</sup>.

“Acho a net fascinante, mas é fácil de viciar. Sabe aquela estória de que ‘trair e coçar é só começar’?

É o caso da net... basta começar, para vc passar horas na frente da telinha...é um vício.

Eu me sinto atraída... não consigo me controlar... começo e quando vejo já amanheceu o dia. Torna-se um vício perigoso... tenho medo. Não consigo controlar minha vontade de tc... Beijjos.”

O uso de senoidais<sup>4</sup> como procedimento metodológico da pesquisa parece-nos revelar que os procedimentos de textualização, neste caso, servem para confirmar através do uso lingüístico dos signos, segundo princípio de análise da ordem do contínuo e do descontínuo, uma indissociabilidade entre ação, pensamento e emoção, como constituidoras de pro-

cessos de produção de sentido na cibercultura. Do ponto de vista metodológico propomos um movimento fenomenológico e hermenêutico, fugindo das formalizações e da busca de regularidades, próprias de um tratamento fechado que submete o sentido, como acontecimento, aos sistemas rígidos. O que está em discussão, como alertou Jean Paul Bronckart<sup>5</sup>, é o estudo da visão dinâmica dos fatos de linguagem. Isso significa, pensamos, inserir uma gama de temas novos a serem estudados quando relacionamos o interacionismo sócio-discursivo nos ambientes informatizados. Alguns desses temas são: hipertexto e seqüencialidade não linear; autoria e hiperautoria; texto e auto-regulação interatividade e interação; revisão do conceito de gêneros e tipos de textos e discurso, na perspectiva dos sistemas abertos. Vemos, na Figura 3, a possibilidade de análise que o uso de um recurso como a linha senoidal ofereceria.

Apresentamos as idéias acima como possíveis argumentos para fundamentar quatro pressupostos, a serem aprofundados em outro momento, que permitem estabelecer uma relação entre a teoria do ISD e o ambiente informatizado como contexto de produção textual. Tal relação parece-nos urgente e necessária para incluirmos a educação lingüística no panorama das práticas culturais de linguagem já vivenciadas intensamente pelas crianças, adolescentes e adultos ou a serem vivenciadas num futuro bem próximo. Os pressupostos são os seguintes:

- a) possibilidade de propor a instância afetiva, da ordem da emoção e do sentimento, expressa na organização estética da linguagem como uma relação indissociável à natureza social e, em decorrência, interacional da linguagem, constituída a partir dos signos;
- b) proposta de implicações teóricas, decorrentes deste primeiro tema de ordem epistemológica. Trata-se, por exemplo, do estudo de procedimentos de modalização e aspectualização espaço-temporais;
- c) proposta, também, de recursos metodológicos que dêem conta da análise desses procedimentos discursivos. Esse é o caso do uso das for-

<sup>3</sup> Um exemplo de fala da internet (Rech, 2001).

<sup>4</sup> O conceito matemático de linha senoidal foi a forma que melhor se prestou para representar o contínuo de tensividade fórica, em seus movimentos crescentes e decrescentes de euforia. Conforme Deborah Hughes-Hallett (1997, p. 64-66), a linha senoidal é a representação de um modelo contínuo, ou seja, representa algo cíclico, periódico, que se repete depois de um dado período e varia dentro um determinado domínio. Esta forma de representação, por meio de linhas senoidais, já é utilizada pelo semioticista Bernard Pottier (1993) para ilustrar suas representações semânticas.

<sup>5</sup> Observação feita durante a apresentação do trabalho da autora, no simpósio sobre Interacionismo Sócio-discursivo, quando da realização do INPLA, em São Paulo, abril/2004.

mas senoidais, dada a possibilidade que esta oferece, de análise dos sentidos contínuos, característicos da emoção;

d) proposição da auto-regulação como característica da ação nos ambientes digitais e constituidor da autonomia, complementar às ações teleológicas .

e) *proposição da possibilidade de diálogo entre o ISD e a Semiótica, entendendo-a como pertinente a relação proposta ação/emoção.*

## Referências

- BETTETINI, G. 1995. *Las nuevas tecnologías de la comunicacion*. Barcelona, Paidós, 303p.
- FRAGA, D. 2004. *Competências transdisciplinares na educação lingüística em ambiente informatizado*. Projeto de pesquisa aprovado pela Unidade de Pesquisa e Pós-Graduação da Unisinos (2004-2006).
- GIBSON, W. 2003. *Neuromancer*. São Paulo, Aleph, 303p.
- HUGHES-HALLET, D. 1997. *Cálculo*. Rio de Janeiro, LTC - Livros Técnicos e Científicos.
- KERCKOVE, D. 1997. *A pele da cultura. Uma investigação sobre uma nova realidade eletrônica*. Santa Maria da feira, Relógio D'Água.
- MACHADO, A.R. 1998. *O Diário de leitura: a introdução de um novo instrumento na escola*. São Paulo, Martins Fontes, 263p.
- MORIN, E. 1996. *Ciência com consciência*. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 303p.
- POTTIER, B. 1993. *Analyzs et théorie linguistique*. Paris, Hachette.
- RECH, J. 2001. *Ciberespaço: um ambiente de significações da consciência*. São Leopoldo, RS. Dissertação de mestrado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, 95p.
- SAUSSURE, F. de. 2000. *Cours de linguistique generale*. Paris, Payot & Rivages, 520p.

*Recebido em jul/2004  
Aceito em set/2004*

Dinorá Fraga  
UNISINOS

