

REFLEXÃO SOBRE A (RE)CONFIGURAÇÃO DA LINGUAGEM NO AMBIENTE ON-LINE E O CONTEXTO DA SALA DE AULA*

Tanisse Paes Bóvio Barcelos Cortes**

Analice de Oliveira Martins***

Resumo

O artigo apresenta a perspectiva da (re)configuração da linguagem a partir da pesquisa feita para a dissertação de mestrado, com a finalidade de analisar a linguagem utilizada na rede social digital Facebook, e inquietações sobre os efeitos dessa linguagem na sala de aula. Assim, buscam-se refletir quais influências são promovidas pela (re)configuração da linguagem no ambiente on-line sobre o professor e o aluno no contexto da sala de aula. Tendo a hipótese de que a (re)configuração da linguagem no ambiente on-line potencializa a formação de sujeitos múltiplos, disseminados e descentrados em processos de identificações e as influências da internet impulsiona que os atores – professor e aluno – possam concretizar na sala de aula os aspectos da inteligência coletiva (Pierre Lévy) e da normose informacional – informatose – (Pierre Weill). Com referências a partir de pesquisas qualitativas para identificar conceitos que se entrelaçam com o tema do estudo e são fundamentais para o seu desenvolvimento, tais como a relação entre linguagem, cultura, internet e educação; cibercultura; (re)configuração da linguagem; entre outros. Como o estudo está em desenvolvimento, apresentam-se, embrionariamente, a ressonância da inteligência coletiva e/ou da normose informacional, em perspectiva teórica.

Palavras-chave: Linguagem; internet; sala de aula; inteligência coletiva; normose informacional.

* Este artigo foi apresentado no VI ENLETRARTE (Encontro Nacional de Professores de Letras e Artes), no IFF *campus* CAMPOS CENTRO, em junho de 2015. Foi desenvolvido sob a orientação da professora Doutora Analice de Oliveira Martins (IFF/UENF).

** Graduada em Comunicação Social com especialização em Relações Públicas, (UNIFLU/FAFIC) e Letras – Português-Literatura, (UNIVERSO). Doutoranda em Cognição e Linguagem, (UENF). E-mail: tanisseboviorp@gmail.com.

*** Graduação em Letras – Português-Francês, (UFRJ). Doutora em Estudos Literários (PUC-RIO). Coordenadora da Licenciatura em Letras do IFF *câmpus* Campos-centro. Professora do IFF e professora colaboradora da UENF.

1 Introdução

Os indivíduos, pelo próprio princípio de viver em sociedade, estão rodeados por organizações e nesse sistema não há como viver sozinho e independente. Desde o início da humanidade, na pré-história, as organizações existem e quanto mais desenvolvida uma sociedade mais organizações farão parte de sua estrutura. O fato é que se vive em uma sociedade organizacional em que as organizações constituem-se como parte integrante e interdependente na vida das pessoas. Fazem parte de tais organizações as instituições sociais, igreja, família, escola e a mídia que constitui uma influência por sua relação de poder, inclusive a mídia digital.

Dentre os recursos criados para atender e mediar às necessidades humanas estão também as tecnologias de comunicação e informação e as linguagens. Tais técnicas evoluem, resultando diretamente da e na construção da cultura. A linguagem é um importante suporte cultural (em que a cultura se assenta e se firma), já que toda cultura é expressa pela linguagem. Da mesma maneira, a linguagem é concebida e ganha significação no contexto sociocultural. Assim, entende-se que ao reduzir a linguagem a uma ferramenta da comunicação, recai-se no equívoco porque as linguagens estão na base e, relacionadas ao meio (de comunicação e ao contexto histórico), interferem e são, simultaneamente, resultado da cultura.

Com isso, tida como ação, a linguagem não é considerada como meio instrumental passível apenas para codificar o pensamento humano e/ ou descrever, espelhar o mundo (reflexo). Pela linguagem o homem pensa, age e interage com o mundo, sendo possível a referência, a comunicação. Nesse processo, a linguagem interfere e é, ao mesmo tempo, transformada pelos atores sociais. Além disso, linguagem é dotada de poder simbólico.

O interesse pela linguagem surgiu com a pesquisa realizada no mestrado em Cognição e Linguagem – PGCL/UENF, em 2014, que teve por foco o estudo da (re)configuração da linguagem da comunicação em *fan pages* no *Facebook*. Assim, pode-se compreender de que forma a linguagem está sendo (re)configurada pelas características identificadas da *netspeak*, como abreviação, *emoticons*, expressões da fala, bem como das linguagens híbridas que se originam das matrizes verbal, sonora e visual. As funções referencial, conativa e emotiva foram outros diferenciais verificados.

Ainda sobre a pesquisa, no caso do *Facebook* (a rede social digital que foi o universo do estudo), confirmou-se a hipótese de que se utilizam menos a persuasão e o enaltecimento da empresa para a comunicação institucional e de marca com informações de interesse público – seguindo o formato de notas rápidas (que mesclam texto, imagem, vídeos e links) – e, principalmente, busca-se a interação imediata com os públicos de interesse da empresa para manter uma relação mais próxima, transparente e conquistar a simpatia, credibilidade e confiança do público, utilizando uma linguagem não-linear de caráter interativo e hipertextual. Com a contribuição de que a linguagem assume no ciberespaço diversos estilos e hibridizações reunidos em um mesmo suporte, fato inédito, potencializando as características de não-linearidade e hipertextualidade. E a interatividade do ciberespaço contribui para o contato mais próximo e imediato com o público.

A partir da dissertação, fundamenta-se o interesse em pesquisar os efeitos causados pela (re)configuração da linguagem no ambiente virtual com foco na educação. Com isso, destaca-se o objeto de estudo dessa pesquisa: a linguagem (re)configurada no ambiente *on-line* – compreendida a partir da dissertação de mestrado – sendo matriz do estudo a influência promovida por essa linguagem nos professores e alunos dentro contexto da sala de aula.

Como já mencionado, existe uma relação direta entre a cultura e a linguagem. Há uma influência mútua e, praticamente, uma não existe sem a outra. A interação em um ambiente comunicacional em que o virtual e o real confundem-se e em que a existência é situada, sustentada e permeada – seja dos indivíduos, da sociedade e de suas organizações – pela linguagem e pela cultura próprias do ambiente *on-line* (cibercultura). É fato que as tecnologias digitais estão presentes na vida do ser humano, mesmo daqueles que ainda se mantêm resistentes ou não têm acesso ao mundo virtual, já que a comunicação mediada pelo computador modifica as formas de organização, identidade, conversação e mobilização social (Lévy, 2011). Sendo a linguagem (re)configurada na internet um elemento influenciador que age diretamente na vida dos indivíduos, ou seja, não é uma transformação que fica retida ao cenário virtual. Não há separação entre a “vida” real e virtual (*ibid.*).

Nesse ínterim, pela necessidade surgida com a pesquisa desenvolvida no mestrado, buscam-se desenvolver estudos que resolvam a seguinte problemática: Quais as influências promovidas pela (re)configuração da linguagem no ambiente *on-line* sobre o professor e o aluno no contexto da sala de aula? Com o exposto, é levantada a hipótese de que a (re)configuração da linguagem no ambiente *on-line* potencializa a formação de sujeitos múltiplos, disseminados e descentrados em processos de identificações. Dentre as influências

da internet, os atores – professor e aluno – estudados na pesquisa podem concretizar na sala de aula os aspectos da inteligência coletiva (Pierre Lévy) e da normose informacional – informatose – (Pierre Weill). Para enfrentar esse cenário, no aspecto patogênico, aponta-se a normoterapia, ou seja, “o conjunto de providências e métodos de transformação no plano individual, social e ambiental que visam a restabelecer a normalidade saudável pela dissolução do consenso normótico, isto é, patogênico e/ou letal.” (WEIL, 2000, p. 68). Além de atividades escolares que possam promover reflexão e ações construtivas da e na internet tanto pelos professores quanto pelos alunos.

Tendo como objetivo geral: ratificar inquietações sobre a (re)configuração da linguagem no ambiente on-line e o contexto da sala de aula e objetivos específicos: - abordar as relações entre linguagem, tecnologia, cultura e educação; - ponderar teoricamente as perspectivas da inteligência coletiva e da normose informacional.

Em tempos da tecnologia digital, nos quais as sociedades do mundo inteiro passam a estar conectadas, é imposta aos homens a busca incessante pela compreensão das transformações que ocorrem no mundo contemporâneo. Essas mudanças afetam e são afetadas diretamente pela cultura e pela linguagem. Dupla que interfere, em conjunto com as formas de comunicação, o modo como os atores sociais pensam, agem e sentem o mundo, sem desconsiderar as forças política, econômica, histórica, da globalização, dentre outras. Compreendendo a linguagem como meio de ação, de agir sobre o mundo, foi possível comprovar a (re)configuração ocorrida com a linguagem, como citado anteriormente. Estudo que estimula a pesquisa sobre os reflexos que tal linguagem provoca nos professores e alunos. Além disso, as análises das mudanças que ocorrem na sociedade contribuem de certa forma para impulsionar e/ou explicar essas transformações do mundo contemporâneo, sendo importante para enriquecer as discussões acadêmicas e sociais e promover ações conscientes.

2 A linguagem como meio sociocultural

Sob o enfoque sociológico, o espanhol docente em Sociologia e Planejamento Regional Manuel Castells (1999) discorre sobre a relação direta entre a história, a sociedade, a cultura, a economia, a inovação tecnológica, acrescenta-se a linguagem. Para o autor, a revolução tecnológica da informação¹, apresentada com mais impulso a partir das duas

¹ Em consonância com Castells (1999, p. 67), entende-se por tecnologia “o uso de conhecimentos científicos para especificar as vias de se fazerem as coisas de uma maneira reproduzível” e por tecnologias da informação

últimas décadas do século XX, tem, no mínimo, a mesma importância da revolução industrial do século XVIII. Evento histórico atual que induz um *padrão de descontinuidade* nas bases da economia, da sociedade e da cultura. Castells (1999, p. 69) ressalta que a atual revolução tecnológica não é caracterizada pela centralidade de conhecimentos e informação, mas pela utilização destes para a “geração de conhecimentos e de dispositivos de processamento/comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e seu uso.”

A respeito da tecnologia atual, o filósofo da informação francês Pierre Lévy (2010, p. 90) afirma que “o virtual não ‘substitui’ o ‘real’, ele multiplica as oportunidades para atualizá-lo”, é a releitura, a atualização de algo que existe concretamente. Por exemplo, quando se edita um texto fisicamente gravado no HD (*Hard Disk*) do computador, quem edita está sempre saindo do totalmente virtual para o físico para não perder as informações. E mesmo que não se tenha gravado o documento nessa memória virtual – HD – há a memória temporária, onde pode, com alguma sorte, ser recuperado o arquivo da inexistência concreta.

Nesse contexto, os lugares ainda existem, apenas se apresentam de forma atualizada, em ícones que muitas vezes mascaram até mesmo a existência de um lugar-origem que, nesse mundo virtual, pode ser um lugar-físico (hardware) ou um lugar-linguagem (software). Assume-se que o concreto ainda é condição fundamental da existência e da própria virtualização. Virtual por virtual, a realidade é sempre uma virtualização do que está gravado nos cérebros humanos. O mesmo acontece quando se está no ciberespaço - há um suporte físico que o sustenta, reforçando a concepção desse ambiente como espaço, lugar “real” (SOUZA e COSTA, 2006). Castells (1999) também contribui com tal concepção, sendo contundente com a afirmação de que a realidade “vívida” sempre foi virtual, visto que é percebida pela representação simbólica. A humanidade existe em um ambiente simbólico e atua por meio dele.

Há uma metamorfose da realidade “real”, que já existia, para a virtual. A grande mudança está na noção de espaço-tempo, não presença, velocidade/interatividade. A partir da virtualização, não se pode mais dimensionar, mais propriamente no ciberespaço, alguma coordenada espaço-temporal. “O virtual existe sem estar presente.” (LÉVY, 2010, p. 50). Vive-se em outro momento, no qual se encoraja um estilo de interação quase independente

“o conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica, computação (software e hardware), telecomunicações/rádiodifusão, e optoeletrônica... a engenharia genética.” Esta última pela interação, a partir dos anos 90, da biologia, da eletrônica e da informática em suas aplicações e materiais.

dos lugares geográficos (telecomunicação, telepresença) e da coincidência dos tempos (comunicação assíncrona). Apesar de não ser uma novidade absoluta, pois já se tinha de alguma forma uma comunicação contínua, recíproca e a distância com a escrita, a gravação de som e imagem, o rádio, a televisão, o telefone e a carta; a internet potencializou de uma forma única a comunicação.

Além disso, compreendem-se as influências que o ambiente do ciberespaço causa na vida sociocultural do ser humano. A partir de Castells (1999), a comunicação molda a cultura porque a realidade é reconhecida como tal a partir de como são as linguagens. É por meio das linguagens que o conteúdo da cultura é criado. Sendo a cultura mediada pela comunicação (atrelada à linguagem, à história, ao social e ao político), o sistema tecnológico provoca transformações fundamentais nas crenças, nos valores, nos códigos, nas linguagens, nos comportamentos.

Relembrem-se alguns fatos relevantes que a cada época provocaram transformações qualitativas na comunicação humana. A mudança da tradição oral para a escrita com a criação do alfabeto e, séculos mais tarde, a alfabetização com a difusão da imprensa possibilitaram a infraestrutura mental para a comunicação cumulativa, a partir do conhecimento. Outros meios/ tecnologias foram surgindo: jornal, telégrafo, telefone, transistor, rádio, televisão, cada qual influenciando a sociedade da época e, de certa forma, a mídia anterior com a exigência de atualizações. A propagação da televisão fez com que os meios anteriores fossem reestruturados, rompendo com o modelo predominantemente tipográfico.

Assim, a televisão tornou-se o centro de disseminação cultural caracterizado pela sedução, pelo estímulo sensorial da realidade e pela fácil comunicabilidade com o padrão de pouco esforço psicológico. Conforme afirma o jornalista italiano Giovanni Giovannini (1987), a experiência televisiva é revolucionária para todos os indivíduos que com ela tem contato, independentemente da idade, classe social e latitude. A televisão transforma os hábitos de vida, modifica a capacidade de aprendizagem dos adolescentes, os símbolos compartilhados pela sociedade e, de forma geral, muda o modo de contato entre as pessoas, as coisas. E muda intensamente “o próprio modo de organizar o conhecimento por parte dos indivíduos, substituindo pelo estímulo caótico da imagem a hierárquica seriedade da escrita, introduzindo a sinestesia, a totalidade, o improvisado em lugar da especialização, da racionalização, da mediação.” (*ibid.*, p. 270) Ao que parece essa posição está sendo (se já não o foi) passada para a internet.

Ao considerar a multimídia¹ como ambiente simbólico, Castells (1999, p. 457) fundamenta um padrão social/ cultural que apresenta várias características, dentre elas: – “diferenciação social e cultural muito difundida levando à segmentação dos usuários/ espectadores/ leitores/ ouvintes.” A mensagem é diversificada pelas estratégias de mercado das organizações, mas também pelos usuários de acordo com os seus interesses; – “crescente estratificação social entre os usuários”, os usuários estão divididos entre os interagentes e os receptores da interação, devido às diferenças econômicas, sociais e culturais que influenciam o proveito de cada usuário com a rede; – “integração de todas as mensagens em um padrão cognitivo comum”, apesar de o sistema ser interativo e seletivo.

Pela perspectiva do meio, os diferentes modos de comunicação tendem a mesclar seus códigos e, pelo ponto de vista do usuário (emissor e receptor em um sistema interativo), a facilidade de mudança entre as escolhas das várias mensagens (com campo semântico multifacetado pela junção de códigos) reduz a distância mental entre as fontes de envolvimento cognitivo e sensorial (mistura de vários sentidos); – meio que capta as diversas expressões culturais, o que equivale “ao fim da separação entre mídia audiovisual e mídia impressa, cultura popular e cultura erudita, entretenimento e informação, educação e persuasão.” Para o pesquisador (*op. cit.*, p. 458) a propriedade mais importante.

Para tal, o universo digital une as expressões culturais (“da pior à melhor”) passadas, presentes e futuras da mente comunicativa em um supertexto histórico gigantesco. Desta maneira, essas expressões estruturam um novo ambiente simbólico, perpetuando a virtualidade como realidade da vida. Conclusão que Castells (1999, p. 459) chega ao fundamentar a cultura da virtualidade real como:

[...] sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transforma na experiência.

Assim, todas as mensagens são incluídas no meio pela sua abrangência diversificada e maleável de forma que esse mesmo texto multimídia absorve toda a experiência humana (passado, presente e futuro). Apesar de alguns teóricos fundamentarem que a mídia digital não representa a “realidade”, eles, implicitamente, revelam a ideia defasada da experiência real “não-codificada”. Afinal, a realidade é comunicada por meio de símbolos e, de certo modo, toda realidade é percebida de maneira virtual. “Na comunicação interativa humana,

¹ Para Castells (1999) a multimídia é o novo sistema que integra diferentes veículos de comunicação (a mídia de massa personalizada globalizada com a comunicação mediada por computador) com o diferencial do potencial interativo.

independente do meio, todos os símbolos são, de certa forma, deslocados em relação ao sentido semântico que lhes são atribuídos.” (CASTELLS, 1999, p. 459). Por meio das linguagens, estando nelas embutidas as relações sociais, econômicas, culturais, simbólicas e históricas, interpreta-se o mundo.

Por outro lado, o novo sistema de comunicação transforma radicalmente o espaço e o tempo, as dimensões fundamentais da vida humana. Localidades ficam despojadas de seu sentido cultural, histórico e geográfico e reintegram-se em redes funcionais ou em colagens de imagens, ocasionando um espaço de fluxos que substitui o espaço de lugares. O tempo é apagado no novo sistema de comunicação já que passado, presente e futuro podem ser programados para interagir entre si na mesma mensagem. O espaço de fluxos e o tempo intemporal são as bases principais de uma nova cultura, que transcende e inclui a diversidade dos sistemas de representação historicamente transmitidos: a cultura da virtualidade real, onde o faz-de-conta vai se tornando realidade (CASTELLS, 1999, p. 462).

Atenta-se para o fato dos sistemas tecnológicos serem socialmente produzidos. Sendo a produção social estruturada pela cultura. Desta maneira, a internet, como ciberespaço, é moldada pela cultura dos seus produtores/usuários¹ e não, somente, pelos valores das inovações tecnológicas. Assim, Castells (2003, p. 53) analisa:

A cultura da Internet é uma cultura feita de uma crença tecnocrática no progresso dos seres humanos através da tecnologia, levado a cabo por comunidades de hackers que prosperam na criatividade tecnológica livre e aberta, incrustada em redes virtuais que pretendem reinventar a sociedade, e materializada por empresários movidos a dinheiro nas engrenagens da nova economia.

Para a cultura do ciberespaço Lévy (2010, p. 17) utiliza o neologismo “cibercultura”, definindo-a como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.”

Desta forma, o desenvolvimento do ciberespaço e da cibercultura, que como se analisou estão interligados, é orientado por três princípios: a interconexão que tece um universal por contato; a criação de comunidades virtuais (apoiada na interconexão) que se constitui por afinidades de interesses em um processo de cooperação, independente das distâncias geográficas e das filiações institucionais e a inteligência coletiva, ou seja, a busca pelo “ideal do coletivo inteligente”, por meio das comunidades virtuais, “mais imaginativo, mais rápido, mais capaz de aprender e de inventar do que um coletivo inteligentemente gerenciado.” (LÉVY, 2010, p. 133). Algo referido por Lévy (*op. cit.*) como programa da cibercultura.

¹ Castells (2003, p. 34) denomina “por produtores/usuários [...] àqueles cuja prática da Internet é diretamente reintroduzida no sistema tecnológico; os consumidores/usuários, por outro lado, são aqueles beneficiários de aplicações e sistemas que não interagem diretamente com o desenvolvimento da Internet, embora seus usos tenham certamente um efeito agregado sobre a evolução do sistema.”

Com a ressalva que o movimento social e cultural, potente e vigoroso, produzido pelo ciberespaço, não se reúne em um conteúdo particular (e, talvez, homogeneizado), mas como “uma forma de comunicação não midiática, interativa, comunitária, transversal, rizomática.” (*ibid.*, p. 132). Para Lévy (2010, pp. 134, 135), o programa da cibercultura é

o universal sem totalidade. Universal, já que a interconexão deve ser não apenas mundial, mas quer também atingir a compatibilidade ou interoperabilidade generalizada. Universal, pois no limite ideal do programa da cibercultura qualquer um deve poder acessar de qualquer lugar as diversas comunidades virtuais e seus produtos. Universal, enfim, já que o programa da inteligência coletiva diz respeito tanto às empresas como as escolas, às regiões geográficas como às associações internacionais. O ciberespaço surge como a ferramenta de organização de comunidades de todos os tipos e de todos os tamanhos em coletivos inteligentes, mas também como o instrumento que permite aos coletivos inteligentes articularem-se entre si.

3 A linguagem na internet e algumas implicações

Mais do que linguagens em suas diversas combinações, o universo virtual apresenta a cibercultura, como outra cultura, em que a hipermídia sobrepõe-se como linguagem. Para a semioticista brasileira Lúcia Santaella (2005, pp. 390, 392, 394), “uma linguagem inaugural em um novo tipo de meio ou ambiente de informação no qual ler, perceber, escrever, pensar e sentir adquirem características inéditas.” Sendo, assim, a hipermídia não se resume apenas um novo meio para transmissão de conteúdos preexistentes, mas é “uma nova linguagem em busca de si mesma”; “a combinação de hipertexto com multimídias, multilinguagens”. Ressalta-se, com isso, que “toda nova linguagem traz consigo novos modos de pensar, agir e sentir.”

Reafirma-se, assim, a partir de Santaella (2005), que a hipermídia fundamenta formas de pensamento divergentes, semioticamente convergentes e não lineares. E pressupõe um layout estrutural para a inserção interativa do leitor imersivo, de forma que suas estruturas moventes e fluidas, submetidas às intervenções dos usuários, constituem-se em arquiteturas líquidas. Por isso, a digitalização permite, além da mistura das três matrizes de linguagem e pensamento (sonora, visual e verbal), a organização dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais. A hipermídia caracteriza-se pela capacidade de armazenar informação e através da intervenção do receptor, transmutar-se em diversas versões virtuais. Isso só é possível pela estrutura hiper, não sequencial, multidimensional que dá suporte às infinitas opções do leitor imersivo, em posição de coautor. A hipermídia é uma linguagem interativa e o leitor não pode usá-la de modo reativo ou passivo. É o usuário que delimita seus

caminhos (ou quase, sendo por vezes direcionado), a informação a ser lida e por quanto tempo. Assim, a interatividade e a experiência de imersão do leitor/usuário tem ligação direta. Em outro ângulo, tal flexibilidade pode gerar desorientação no usuário.

Há uma infinita variedade de conexões possíveis. [...] A hipermídia não é feita para ser lida do começo ao fim, mas sim através de buscas, descobertas e escolhas. Esse percurso de descobertas, entretanto, não cai do céu. Ao contrário, para que ele seja possível, deve estar suportado por uma estrutura que desenha um sistema multidimensional de conexões. A estrutura flexível e o acesso não linear da hipermídia permitem buscas divergentes e caminhos múltiplos no interior do documento. Quanto mais rico e coerente for o desenho da estrutura, mais opções ficam abertas a cada leitor na criação de um percurso que reflete sua própria rede cognitiva (SANTAELLA, 2005, p. 394).

E nesta estrutura há a linguagem, base principal de toda interação social. Sem ela o sistema, a comunicação esvazia-se, não existe, fica sem sentido. Santaella (2005, p. 380) afirma que, pelo ponto de vista das matrizes de linguagem e pensamento, as linguagens em ação, em situações de comunicação são concretizações de uma lógica semiótica abstrata, sustentada pela sintaxe na sonoridade, da forma na visualidade e pela discursividade no verbal escrito. A profusão dos meios de comunicação é tão avassaladora que desvia o olhar sobre a linguagem. Estudar as raízes sógnicas por detrás das mídias permite sucumbir dessa visão de fetiche, meramente *somatória* e *atomizada* dos veículos de comunicação. “[...] A mediação primeira não vem das mídias, mas dos signos, linguagens e pensamento, que elas veiculam”.

As mídias isoladamente, tanto quanto as tecnologias de modo geral, não são causas únicas e deterministas de comportamentos, pensamentos e linguagens. Mas conseguem ser expressão, às vezes cúmplices, de processos mais amplos e complexos de mudança social.

[...] Vivemos traços especiais de uma mudança na sociedade. Não são mudanças a partir de estruturas sociais sendo imediatamente revolucionadas. São mudanças que lentamente vão modificando, como que numa ambiência, modos de ser e de viver, de entender a vida e os outros, de redefinição do espaço e do tempo social (SOUSA, 2003, p. 60).

A partir dessas ponderações, pretende-se comprovar que a (re)configuração da linguagem no meio digital provoca inovações não apenas na linguagem e nas formas de comunicação, mas nos modos de pensar, agir e sentir dos atores sociais professor e aluno no ambiente da sala de aula. Com a contribuição, também, do teórico social e cultural da informação eletronicamente mediada Mark Poster (2000) – americano, docente de história, cinema e mídia, que defende a tese que o modo de informação – conceito usado para denominar a forma como a comunicação mediada pelo computador desafia e, concomitantemente, reforça os sistemas de dominação emergentes na sociedade globalizada – decreta uma reconfiguração radical da linguagem na globalização. Essa reconfiguração da

linguagem constitui sujeitos fora do padrão do indivíduo racional e autônomo, acarretando em um sujeito múltiplo, disseminado e descentrado.

Poster percebe os sistemas de comunicação eletrônica como linguagem determinante da vida dos indivíduos e dos grupos em todos os seus aspectos, social, econômico, cultural e político. É com base no papel da linguagem nas relações sociais que o pesquisador aborda a forma como a própria linguagem vem sendo alterada pelas tecnologias da comunicação. Poster (2000, p. 73) afirma que, nas comunicações eletrônicas, “a linguagem é entendida como performativa, retórica, como um veículo ativo na construção e no posicionamento do sujeito”. Acrescenta-se, linguagem não-linear de caráter interativo e hipertextual.

Muito se discute sobre o momento no qual se vive (final do século XX e início do século XXI). Alguns teóricos dizem ser “pós-modernidade” (TOYNBEE, 1940; BENJAMIN, 1985; MAFFESOLI, 1978), outro “modernidade líquida” (BAUMAN, 2000). Stuart Hall (2006, p. 46), teórico cultural e sociólogo (jamaicano), prefere o termo “modernidade tardia” para fundamentar a era em que o sujeito do Iluminismo, entendido como possuidor de uma “identidade fixa e estável”, foi descentrado e permeado pela ideia de “identidades abertas, contraditórias, inacabadas, fragmentadas”, em processo, em contínua construção, por isso prefere o termo identificação. Michel Maffesoli (*apud* BARROS, 2008) também analisa a mudança de paradigma de um modo de entender a identidade pela conotação ideológica para uma forma de identificação pela conotação que interessa o imaginário. Assim, a identidade seria uma característica da modernidade, enquanto a identificação da pós-modernidade.

Com isso, assume-se o interesse em refletir a influência da linguagem (re)configurada na internet sobre os professores e os alunos, compreendendo esse processo de identificação e a perspectiva da inteligência coletiva e da normose informacional. Conforme Lévy (2003, p. 28), a inteligência coletiva é “[...] uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”, é uma forma de construção cooperativa do conhecimento. Tende-se para o reconhecimento das habilidades de cada indivíduo com a finalidade de coordená-las para serem usadas em prol da coletividade. A coordenação dos inteligentes coletivos ocorre com a utilização das tecnologias da informação e comunicação.

Outro efeito propiciado pelo uso das TICs é a normose informacional, conceito desenvolvido por Pierre Weil (2000) educador e psicólogo francês (residente no Brasil). O termo normose significa o consenso de normalidade de um conjunto de crenças, opiniões,

atitudes e comportamentos que apresentam consequências patológicas e/ou letais. Alguns exemplos de normoses são: “usos alimentares como o açúcar, o uso de agrotóxicos e inseticidas, o consumo de drogas como o cigarro ou o álcool, o paradigma newtoniano cartesiano e a fantasia dualista sujeito-objeto em ciência, o consumismo associado à destruição da vida no planeta.” (WEIL, 2000, p. 62). Para evidenciar a cultura informacional normótica, Weil (2000) fundamenta que é preciso, em seu todo ou em parte, demonstrar que “há consenso quanto à normalidade do uso da informática na cultura; [e] há consequências patogênicas e ou letais deste uso.” (*ibid.*).

O educador e psicólogo reconhece que alguns trabalhos versam sobre a existência da informação como fenômeno cultural. Fato que ele configura como um consenso em torno da normalidade do uso da informática. E exemplifica: “Só o uso da Internet, tomado como exemplo, acusa uma curva assintótica de crescimento atingindo uma dezena de milhões de internautas.” (*ibid.*). Com relação aos aspectos patogênicos da normose informacional, podem-se apresentar duas categorias: informatose e cibernose. A informatose indica “distúrbios ou mesmo doenças causados por excesso de fluxo de mensagens informacionais em relação a um só receptor, isto é, a uma só pessoa.” (WEIL, 2000, p. 62). Como: “isolamento e desmembramento familiar; dissonância cognitiva entre aspiração e capacidade real de absorção da informação; a ligação sutil computador-ser humano; a neurose do virtual; a questão da divulgação da violência.” (WEIL, 2000, pp. 62-64). Já a Cibernose é o termo para “designar mais especialmente situações de perturbação de comunicações com efeitos patogênicos sobre o sistema nervoso, ou funções mentais, causados na sua maioria pelo uso de aparelhos cibernéticos.” (WEIL, 2000, p. 62). Alguns exemplos: “desequilíbrio dos hemisférios cerebrais; atrofia da função numérica da mente humana; frustrações nas comunicações e relações humanas.” (WEIL, 2000, pp. 64-65).

A partir de Weil (2000), ressalta-se que todas as patologias anteriormente citadas não podem ser atribuídas à informática e à sua tecnologia, mas ao modo como os seres humanos utilizam-nas. As tecnologias tornam-se normóticas na medida em que “os comportamentos que as geram são considerados como normais pela maioria da população, embora sejam elas destrutivas da saúde física e ou mental e, às vezes, mortíferas.” (WEIL, 2000, p. 65). A abordagem da pesquisa será a informatose, visto que a cibernose aborda questões profundas do sistema nervoso.

Sob o viés da educação, pode-se convocar Paulo Freire (2010) que estabelece concepções associáveis ao momento contemporâneo pelo fundamento da prática didática na

crença de que o educando assimilaria o objeto de estudo fazendo uso de uma prática dialética com a realidade, em contraposição à educação por ele denominada bancária, tecnicista e alienante, visão reducionista da Educação que trata os alunos como depósitos de informações. Segundo sua perspectiva, o educando criaria sua própria educação, fazendo ele próprio o caminho, e não seguindo um já previamente construído; libertando-se de chavões alienantes, o educando seguiria e criaria o rumo do seu aprendizado. Segundo Freire “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” e “Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”.

José Manuel Moran (1999) – pesquisador da USP sobre educação presencial e on-line com metodologias ativas, valores, criatividade e tecnologias móveis – também contribui para a reflexão da educação, fundamentando que é importante conectar o ensino com a vida do aluno a partir de formas diversificadas: “pela experiência, pela imagem, pelo som, pela representação (dramatizações, simulações), pela multimídia, pela interação on-line e off-line” (MORAN, 1999, p. 7). Inserindo o contexto em que o aluno está presente, o ciberespaço, para que o professor possa “ajudá-lo a ir do concreto ao abstrato, do imediato para o contexto, do vivencial para o intelectual.” (*ibid.*) Ainda, ressalta a necessidade da atualização constante dos profissionais da educação. E sobre o perfil de professores e o ensino com as “novas” mídias alerta:

Necessitamos de muitas pessoas livres nas escolas que modifiquem as estruturas arcaicas, autoritárias do ensino – escolar e gerencial -. Só pessoas livres, autônomas - ou em processo de libertação - podem educar para a liberdade, podem educar para a autonomia, podem transformar a sociedade. Só pessoas livres merecem o diploma de educador.

Faremos com as tecnologias mais avançadas o mesmo que fazemos conosco, com os outros, com a vida. Se somos pessoas abertas, as utilizaremos para comunicar-nos mais, para interagir melhor. Se somos pessoas fechadas, desconfiadas, utilizaremos as tecnologias de forma defensiva, superficial. Se somos pessoas autoritárias, utilizaremos as tecnologias para controlar, para aumentar o nosso poder. O poder de interação não está fundamentalmente nas tecnologias mas nas nossas mentes.

Ensinar com as novas mídias será uma revolução, se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. A Internet é um novo meio de comunicação, ainda incipiente, mas que pode ajudar-nos a rever, a ampliar e a modificar muitas das formas atuais de ensinar e de aprender (MORAN, 1999, p. 8).

4 Considerações finais

O interesse pela pesquisa sobre a temática apresentada no artigo parte da minha dissertação de mestrado que teve a finalidade de analisar a linguagem utilizada na rede social digital *Facebook* tendo a constatação que tal linguagem vem “sofrendo” um processo de (re)configuração, conforme abordado sucintamente na introdução. Desta maneira surgem inquietações sobre os efeitos dessa linguagem na sala de aula. Compreendendo que se vive o momento da virtualidade real em que as esferas virtual e real não devem ser limitadas como verdadeira/ que existe ou não existe, em polos extremos e distintos, estando sim o virtual em contraponto com a atualidade, e não a realidade, visto que o virtual é um espaço tangente.

Assim, buscou-se demonstrar algumas inquietações sobre a (re)configuração da linguagem no ambiente on-line e o contexto da sala de aula, abordando, de modo incipiente, as relações entre linguagem, tecnologia, cultura e educação e, teoricamente, as perspectivas da inteligência coletiva e da normose informacional. Estando ainda não confirmada a hipótese de que a (re)configuração da linguagem no ambiente on-line potencializa a formação de sujeitos múltiplos, disseminados e descentrados em processos de identificações e as influências da internet impulsiona que os atores – professor e aluno – possam concretizar na sala de aula os aspectos da inteligência coletiva (Pierre Lévy) e da normose informacional – informatose – (Pierre Weill). Como já informado o estudo está em desenvolvimento pelo processo de doutoramento, por isso, apresentam-se, embrionariamente, a ressonância da inteligência coletiva e/ou da normose informacional, em perspectiva teórica.

Referências

BARROS, Eduardo Portanova. *Maffesoli e a “investigação do sentido”* – das identidades às identificações. Ciências Sociais Unisinos. vol. 44. n.º 3. setembro/dezembro, 2008. pp. 181-185. Disponível em: file:///C:/Users/Cortes/Downloads/5282-16681-1-SM.pdf. Acesso em: 14 mai. 2015.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede. A Era da informação: economia, sociedade e cultura*. Tradução de Roneide Venâncio Majer. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

_____. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. Coleção Leitura, 41. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

GIOVANNINI, Giovanni (coord.). *Evolução na comunicação: do sílex ao silício*. Tradução de Wilma Freitas Ronald de Carvalho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

_____. *Cibercultura*. Trad. de Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

_____. *O que é o virtual?* Tradução de Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

MORAN, José Manuel. *O uso das novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - uma leitura crítica dos meios*. Palestra no evento "Programa TV Escola - Capacitação de Gerentes". COPEAD/SEED/MEC. Belo Horizonte e Fortaleza, 1999. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf>. Acesso em: 12 mai. 2015.

POSTER, Mark. *A Segunda era dos media*. Tradução de Maria João Taborda e Alexandra Figueiredo. Oeiras: Celta, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2005.

SOUSA, Mauro Wilton de. *Novas Linguagens*. 2ª ed. São Paulo: Editora Salesiana, 2003.

SOUZA, Carlos Henrique M. de, COSTA, Marco Aurélio B. *Abordagens Antropológicas e Sociais no (não) Lugar*. Revista Espaço Acadêmico. n. 62. Julho, 2006. Disponível em: www.espacoacademico.com.br/062/62souzacosta.htm. Acesso em: 12 mai. 2015.

WEIL, Pierre. *A normose informacional*. Revista Ciência da Informação. Brasília. v. 29. n. 2. maio/ago, 2000. pp. 61-70. Disponível em: <http://www.brapci.inf.br/article.php?dd0=0000000966>. Acesso em: 12 mai. 2015.