

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

Faculdade de Educação

Programa de Pós-Graduação em Educação

Área de Concentração: Educação e Comunicação

O SECOND LIFE NA EDUCAÇÃO

ADAUTO CÂNDIDO SOARES

Matrícula: 97/57691

BRASÍLIA-DF, ABRIL DE 2009

ADAUTO CÂNDIDO SOARES

O *SECOND LIFE* NA EDUCAÇÃO

Dissertação de mestrado apresentada à Faculdade de Educação da Universidade de Brasília como um dos requisitos para a conclusão do Mestrado, sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Raquel de Almeida Moraes.

ADAUTO CÂNDIDO SOARES

O *SECOND LIFE* NA EDUCAÇÃO

BANCA EXAMINADORA

Presidente da Banca: Dr^a. Raquel de Almeida Moraes (FE-UnB)

Membro Externo da Instituição: Dr. Evandro Vieira Ouriques (NETCCON.ECO/UFRJ)

Membro Externo do Programa: Dr. Marco Aurélio Carvalho (CIC/IE/UnB)

Suplente: Dr. Remi Castioni (FE-UnB)

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Benício Cândido Soares “*in memorian*” e Rosimeyre Andrade Soares;

ao Sr. Geraldo Browne Ribeiro, pelo incentivo;

aos meus filhos, Kamilla, Nino e Alice, pela inspiração;

à Noélia Maria Ribeiro da Silva, pelo desafio;

à Dr.^a Maria Inês Bastos pelos ensinamentos sobre comunicação e informação na UNESCO;

à minha orientadora, Dr.^a Raquel de Almeida Moraes, pela orientação transformadora;

aos professores Dr^o Marco Aurélio de Carvalho e Dr^o Evandro Ouriques, integrantes da banca de qualificação, pelas sugestões;

aos queridos amigos Arthur Tadeu Curado, Marcelo Sousa e Arlete Moraes pelo apoio e interesse na pesquisa;

aos alunos da disciplina “Aprendizagem, Tecnologias e Educação a Distância” que se dispuseram a participar do experimento e discussão sobre o uso do *Second Life* na educação;

a todos os professores da Pós-graduação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília-UnB;

e aos amigos que direta e indiretamente me auxiliaram na conclusão desta dissertação.

RESUMO

A dissertação de mestrado buscou verificar se a comunicação e a ética praticada no *Second Life*, mundo virtual de livre acesso on-line em 3D, contribuem para a educação considerando as primeiras evidências da utilização do software, em diversas instituições de ensino no Brasil e as principais experiências sobre seu potencial pedagógico. A presente pesquisa é qualitativa e utilizou a metodologia de análise do conteúdo por meio de uma abordagem materialista dialética. Como o problema da pesquisa foi saber se são possíveis, a comunicação dialógica e a ética no ambiente tridimensional do *Second Life*, se propôs como categorias de análise *a priori*, a utilização dos Modelos Teóricos para o Estudo das Comunicações de Venício A. de Lima (2001). A pesquisa empírica contou com os métodos de coleta de dados: entrevistas esporádicas, observação direta no ambiente virtual e na realidade da sala de aula. O *corpus* da pesquisa foi composto por alunos do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da UnB, de modo a explorar: a receptividade dos mestrandos e doutorandos às tecnologias de informação e comunicação (TIC) e ao programa *Second Life*; a existência da comunicação dialógica nestes ambientes e a capacidade de aplicação das novas tecnologias de comunicação e informação na educação. O estudo em seu nível técnico teve como fonte maior de informações o programa *Second Life* a partir da sua investigação, ao longo de dois anos. A coleta de informações e impressões internamente no *software* ocorreu por meio do *avatar* do pesquisador. Como resultado, a dissertação não constatou a possibilidade da comunicação dialógica e ética no *Second Life* por parte do *corpus* pesquisado pelo autor.

Palavras-chave: *Second Life*, Ética, Comunicação Dialógica, Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC), Ambiente Virtual, Educação.

ABSTRACT

This research seeks to verify if the communication and the ethics practiced in Second Life, free online 3D virtual world, contributes to education by considering the first evidences of the utilization of the software in various teaching institutions in Brazil and the major experiences relating to its pedagogical potential. This current research is qualitative and used the content analysis methodology through a dialect materialistic approach. Since the main issue of this research was to discover if the ethics and the dialogical communication were as possible in the tridimensional environment of Second life, it was proposed as categories of a *priori* analysis, the theoretical models for the Communication Studies by Venício A. de Lima (2001). The empirical research counted on the data collection methods: random interviews, direct observation in the virtual environment and in the classroom. The *corpus* of the research comprised students from the postgraduate program of the Education Department of the University of Brasília (UnB). It offered an opportunity to assess the responsiveness of M.A. and Phd level students regarding the information and communication technologies (ICTs) and the Second Life software. It also focused on whether the dialogical communication exists in these environments and on the feasibility to use the ICTs in education. At the technical level the major information source of the study was the Second Life software, which was the focus of a two-year research. The information and personal impressions collected in the software was done through an *avatar* built by the author of this work to this purpose. This dissertation appointed to the conclusion that there has not been ethics and dialogical communication in the corpus researched by the author.

Keywords: *Second Life*, Ethics, Dialogical Communication, Information and Communication Technologies (ICTs), Virtual Environment, Education.

SUMÁRIO

SUMÁRIO	7
INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO I – Educação e Tecnologias no Brasil do século XXI	18
1.1 O Setor Privado e a Educação	25
1.1.1 Microsoft	26
1.1.2 IBM	29
1.1.3 Oi Futuro	30
CAPÍTULO II – O <i>Second Life</i>	33
2.1 Definição	33
2.2 A Ética em Ambientes Virtuais	43
CAPÍTULO III – Pesquisa Empírica	55
3.1 Corpus da pesquisa	66
3.2 Entrevista Episódica	67
3.3 Observação direta, participante e livre	67
3.4 Entrevistados	68
3.4.1 Entrevistas	71
3.4.2 Análise das entrevistas	73
3.4.3 Síntese dos resultados	93
3.4.4 Discussão dos resultados	103
CONCLUSÃO	116
ANEXOS	122

INTRODUÇÃO

Vivemos num tempo em que a ciência e a técnica não param de surpreender. As possibilidades que as pessoas têm hoje de se comunicar e de obterem informação de modo instantâneo na rede Internet, e por meio das novas tecnologias de comunicação e informação, faz pensar nas crenças que estão se formando e nas conseqüências dos seus avanços, sobretudo no que se refere à educação. A precariedade de informações sobre as novas tendências está relacionada ao despreparo das comunidades envolvidas com o desenvolvimento tecnológico. Tem-se a impressão de que o ser humano pode tudo, pois sua capacidade de produzir, mais e melhor, não cessa de crescer. Entretanto, todo esse progresso traz como conseqüência não somente os surpreendentes avanços, mas fenômenos sociais tais como: recessões, desemprego, exclusão e empobrecimento.

Neste contexto contamos com as novas tecnologias de comunicação que impõem formas de contato que alteram o comportamento dos seres humanos e suas relações. O programa *Second Life* propõe uma nova forma de relacionamentos que ocorre por meio da mediação de avatares, simulacros de seres humanos. A interatividade entre os simulacros revela o caráter modular e performativo característico das novas tecnologias que buscam alternativas para a interação humana face a face.

A utilização das novas tecnologias na educação nos impõe diretamente a atualização tecnológica e a modernização dos sistemas educacionais contemporâneos, por meio de investimentos na formação contínua dos professores e na reformulação das práticas pedagógicas nas escolas. Entretanto, todas as alterações pedagógicas provenientes dos avanços da técnica estão submetidas naturalmente aos valores e aos pressupostos metodológicos admitidos pelos educadores em atividade, ao conhecimento empírico adquirido ao longo dos anos de prática educacional e aos limites epistemológicos dos seres humanos identificados e investigados pela psicologia, pela pedagogia e pela filosofia ao longo da história do conhecimento humano.

A educação deve ser um ato coletivo, solidário e não deve ser imposta. Longe de ser opressora, admite-se a conceituação de Paulo Freire segundo a qual a educação é um ato de amor, uma tarefa de trocas entre pessoas, que nunca pode ser realizada por sujeitos isolados, nem tampouco se configura pela transmissão de informações de quem supõe que

possui todo o saber, sobre aquele que, de outro lado, foi obrigado a pensar que não possui saber algum. Compartilha-se a idéia de que a educação se realiza pela comunicação dialógica. A comunicação dialógica é aquela comunicação que pressupõe o diálogo entre seres dialógicos, seres autênticos. Segundo Paulo Freire (1977):

Para ser autêntico só pode ser dialógico. E ser dialógico, para o humanismo verdadeiro, não é dizer-se descomprometidamente dialógico; é vivenciar o diálogo. Ser dialógico é não invadir, é não manipular, é não sloganizar. Ser dialógico é empenhar-se na transformação constante da realidade. Esta é a razão pela qual, sendo o diálogo o conteúdo da forma de ser própria à existência humana, está excluído de toda relação na qual alguns homens sejam transformados em “seres para si”. É que o diálogo não pode travar-se numa relação antagônica. (FREIRE, 1977, p.23)

Diante dessa problemática, pergunta-se: é possível a comunicação dialógica e ética ocorrer no ambiente tridimensional do *Second Life*? A comunicação praticada num mundo marcado pela presença da multimídia, onde o narcisismo e o hedonismo são estimulados gerando consumo oscila entre o autoritarismo da comunicação monológica ou outra vertente participativa que pode ou não se configurar como comunicação no ambiente virtual.

Passsei a ser residente do *Second Life* no primeiro semestre de 2007 por sugestão da minha orientadora Dra. Raquel Moraes. Instalei o programa em meu computador e comecei a minha observação do ambiente. Num primeiro momento achei muito interessante a criação do meu *avatar* Rodolfo Zerbino, pois me dava uma sensação de estar entrando num ambiente muito novo e juvenil que me remeteu ao tempo que em estudei no ensino médio, pois o uniforme de todas as escolas públicas da minha época era calça jeans, camiseta branca e tênis. Excetuando o tênis, esta é a roupa que todos os *avatars* recebem com o seu “nascimento”. Tanto homens como mulheres recebem essa roupa, os corpos são diferentes, os homens não possuem pênis e as mulheres não possuem vagina, a diferença básica entre os sexos se dá pela presença de seios nas mulheres desde o “nascimento”. A estrutura feminina é bem distinta da estrutura física masculina. Todos os *avatars* nascem jovens homens ou mulheres.

Quando “nasci” no *Second Life* as primeiras imagens que vi foram de ambientes praianos, com coqueiros e arbustos floridos com diversos tipos de piso e imensos *outdoors*. Mas o mais impressionante que senti de início foi uma sensação de solidão e a constatação

da distância que separa os *avatares* uns dos outros. Os espaços no *Second Life* são distribuídos em ilhas e entre essas ilhas existe o mar, o nada e ao mesmo tempo a imensidão. Podemos ir de uma ilha para outra através do teleporte, em outras palavras teletransporte, acredito que possamos ir de uma ilha para outra voando, mas nunca tentei essa aventura.

As imagens e os ambientes tridimensionais do *Second Life* são espetaculares, e a possibilidade de voar é encantadora, parece que estamos num mundo onde a liberdade é a palavra de ordem. Seria muito bom se pudéssemos voar na vida real. Entretanto conheci um dos meus primeiros amigos em uma ilha muito deserta onde os *avatares* construíaam carros e motos.

Assim que “nasci” iniciei a exploração no espaço virtual, testando minhas possibilidades de deslocamento: andar, correr e voar; e minhas possibilidades de comunicação: falar com outros *avatares* que tenham microfone e escrever em diversas línguas. De início me guiei por *outdoors* orientadores que existem na ilha padrão para “nascimentos”. Esses *outdoors* são pouco elucidativos e utilizei-os muito mais como referência espacial do que como orientação sobre como fazer as coisas no novo ambiente que inicialmente me pareceu hostil. Tive que aprender muitas coisas sozinho mais não posso negar que tive ajuda de alguns *avatares* amigos que chegaram a me presentear com roupas mais transadas e apropriadas ao ambiente.

O contato com outros *avatares* me levou a comparação estética principalmente da forma do corpo e do vestiário. Por esse motivo, os residentes passam muito tempo manipulando o editor de aparência buscando aproximar sua aparência virtual com a sua aparência real, ou de outro modo, buscando ser no mundo virtual e que não são na vida real. Sei quando um residente está manipulando sua aparência, pois seu *avatar* fica meio suspenso no ar de braços abertos, como se estivesse em transe. As roupas e acessórios são muito exóticas, inspiradas na estética “*cyber punk*” e nos desenhos japoneses estilo “*mangá*”.

A aventura no ambiente me levou a conhecer muitas ilhas, e descobri que as ilhas mais visitadas são aquelas onde existem lojas de roupas com itens que são distribuídos gratuitamente e principalmente as ilhas de sexo. Nestas ilhas descobri que eu poderia ter um pênis e que para transar deveria conseguir um.

Num primeiro momento consegui um pênis gratuitamente, mas não gostei do resultado no meu *avatar*, resolvi comprar. Iniciei uma saga no sentido de ter dinheiro no

Second Life para poder comprar o meu pênis virtual. O dinheiro lá se chama *Linden Dollar*. Fiz um depósito de R\$ 48,00 reais numa lotérica em Brasília no dia 25 de janeiro de 2008, de acordo com o boleto que foi preenchido no *site Mainland* do Brasil, esperei cinco dias para que a organização reconhecesse o depósito. Na época existia uma moeda intermediária chamada *kaizen dollar*, os reais eram convertidos em *kaizen* e depois em *Linden* e o dinheiro somente ficava disponível se em última instância fosse sacado em máquinas eletrônicas que existem em várias Ilhas do *Second Life*. O processo foi muito complicado e cheguei a pedir ajuda no *help desk* do *Mainland* do Brasil. Hoje o processo de compra de *lindens* está bem mais simplificado, podendo até haver inclusive a conversão de *lindens* em reais com a intermediação do Banco do Brasil ou do Santander.

Enfim depois de conseguir o dinheiro comprei o pênis e pude me exibir nas ilhas de sexo. O ambiente das ilhas de conteúdo adulto expõe muita propaganda de roupas sadomasoquistas além de novas peles e novos formatos de corpos mais musculosos, brilhantes e sedutores, disponíveis para a venda. Nesses locais existem cadeiras, jaulas, camas e vários espaços onde os *avatares* se posicionam para a relação sexual. Ali não se houve muita conversa. As pessoas se posicionam e transam com quem aparecer.

Depois que me cansei de visitar esses ambientes sexuais, passei a freqüentar a ilha de Búzios do Brasil que possui um grupo de jovens que possibilita um pouco mais de abertura em termos de troca de impressões. Outro local que visito é a Área Livre, ilha pública em que podemos fazer experiências com a construção de sólidos. Na ilha Área Livre não existem terrenos privados, assim tudo que é construído nesse espaço tem um período de validade, de possibilidade de existência, findo esse tempo os objetos ou as coisas construídas ou testadas são eliminadas, desmaterializadas automaticamente.

Ao longo do meu percurso estudando o ambiente e sua possível aplicabilidade a educação participei de dois seminários sobre o *Second Life* na educação. O primeiro deles ocorreu em São Paulo em dezembro de 2007 que também foi marcado pelo primeiro lançamento bibliográfico sobre o tema, com o livro de João Mattar e Carlos Valente intitulado "*Second Life e Web 2.0 na Educação*". O segundo seminário que participei ocorreu no Rio de Janeiro em junho de 2008. Na ocasião, me incluí em uma experiência na qual meu *avatar* acompanhou uma visita ao *campus* virtual da Universidade UNISINOS do Rio Grande do Sul para uma platéia de dezenas de pessoas.

Meu interesse pelo *Second Life* foi diminuindo à medida que comecei a ter muita dificuldade de interação no ambiente. Apresento abaixo um diálogo entre meu avatar(You) e

outro residente de nome Felipeh Alter no qual a conversa acaba na oferta e venda de uma camiseta que acabei comprando. Vejam abaixo:

[10:22] agar Brecher: SIM PERDAO QUE CAMISA
[10:22] agar Brecher: E QUAL
[10:22] Felipeh Alter: essa q eu to usando
[10:22] agar Brecher: ACHO QUE NAO TERIA A QUEM DAR
[10:22] agar Brecher: E EU NA]O USO ASSIM
[10:23] You: oi felipeh
[10:23] Felipeh Alter: Oie
[10:23] You: tudo bem Agar
[10:23] agar Brecher: EU USO BLUSINHAS
[10:23] Felipeh Alter: + vc nao poderia compra so pra me ajudar nao?
[10:24] agar Brecher: SIM CLARO
[10:24] You: oi eu gostaria de fazer umas perguntas pois estou fazendo uma pesquisa
[10:24] You: Voces poderia me ajudar
[10:24] Felipeh Alter: pode fazer
[10:24] You: O que significa a internet para voces
[10:25] Felipeh Alter: agar entao eu vou t passa camisa
[10:25] Felipeh Alter: ai vc me paga ok?
[10:26] You: quando voces conheceram o SL
[10:26] You: preciso saber o que voce mais gosta Felipe no Second Life e na Internet
[10:26] You have offered friendship to Felipeh Alter
[10:27] Felipeh Alter: eu gosto das roupas,dos avatare tudoooo
[10:27] You: voce tem namorada no SL?
[10:27] Felipeh Alter: agar se tah ai?
[10:27] Felipeh Alter: Eu nao
[10:28] You: tem muitos amigos?
[10:28] Felipeh Alter: + ou -
[10:28] Felipeh Alter: Rodolfo vc ker compra uma camisa pra me ajudar?
[10:28] Felipeh Alter: custa 10 L apenas
[10:28] Felipeh Alter: xD
[10:29] You: posso sim.
[10:29] You: me ajuda a fazer o processo

[10:29] You: so comprei de loja até agora.
[10:30] Felipeh Alter: ok
[10:30] Felipeh Alter: vou t passa a camisa ai vc me paga ok
[10:30] Felipeh Alter: ??
[10:30] You: ok
[10:31] Felipeh Alter gave you CAMISA DA PUCCA THE CAT'S.
[10:31] Felipeh Alter: Pronto t passei
[10:31] girl Seetan: oi
[10:31] Felipeh Alter is Online
[10:31] Felipeh Alter: Recebeu ai Rodolfo?
[10:31] You: acho que sim vou ver no meu inventário
[10:32] You: recebi sim
[10:33] Felipeh Alter: Custa 10L Rodolfo
[10:33] Felipeh Alter: xD
[10:34] agar Brecher: HOJE ESTA RUIM
[10:34] agar Brecher: NAO PARO EM PE
[10:34] You: oi felipe, eu nao paguei tenho que pagar?
[10:34] Felipeh Alter: Uhum
[10:35] Felipeh Alter: sao apenas 10L
[10:35] You: como eu faço para te pagar
[10:35] Felipeh Alter: pronto vc jah pagou
[10:36] You: paguei
[10:36] Felipeh Alter: Obrigado Rodolfo
[10:36] You: legal
[10:36] You: voce acha normal mentir no sl?
[10:37] Felipeh Alter: eu?
[10:37] You: voce trabalha no SL
[10:37] Felipeh Alter: eu nao trabalho pq ninguem me arruma emprego
[10:37] Felipeh Alter: xD
[10:38] Felipeh Alter: ai eu tenho q vender camisas pra viver akie
[10:38] Felipeh Alter: xD
[10:38] You: voce acha normal ter dupla, tripla identidade no SL?
(Pesquisa SL dia 19/06/2008)

A observação direta do *Second Life* como exemplo de tecnologia de comunicação e informação atual possibilitou a este pesquisador perceber o desaparecimento das unidades

sensíveis de tempo e espaço. De modo semelhante aos ambientes virtuais *online* a vida nos dias de hoje tem forma acrônica e atópica conforme citado por Marilena Chaui em seu livro *Simulacro e Poder* (2006).

Em grego, *kronos*, significa tempo, donde cronologia, cronômetro etc.; acronia significa sem tempo, ausência de tempo. O outro termo atopia vem do grego “*topos*”, que significa lugar, o espaço diferenciado por lugares e por qualidades como próximo, distante, alto, baixo, pequeno, grande etc, donde topologia, topografia; atopia significa sem lugar, ausência de um espaço diferenciado. De *topos* vem utopia, que, segundo alguns tem o significado de “lugar nenhum”, e segundo outros significa “lugar perfeito ainda inexistente”. De modo geral vive-se hoje num estado de coisas em que a profundidade do tempo e seu poder diferenciador desaparecem sob o poder do instantâneo. Por outro lado, a profundidade do campo, que define o espaço da percepção desaparece sob o poder de uma localidade sem lugar e das tecnologias de sobrevôo. Vivemos sob o signo da telepresença e da teleobservação, que impossibilitam diferenciar entre a aparência e o sentido, o virtual e o real, pois tudo nos é imediatamente dado sob a forma de transparência temporal e espacial das aparências, apresentadas como evidências. Segundo Chauí(2006):

Volátilio e efêmera, hoje nossa experiência desconhece qualquer sentido de continuidade e se esgota em um presente sentido como instante fulgaz. Ao perdermos a diferenciação temporal, não só rumamos para o que Virillo chama de “memória imediata”, ou ausência de profundidade do passado, mas também perdemos a profundidade do futuro como possibilidade inscrita na ação humana enquanto poder para determinar o indeterminado e para ultrapassar situações dadas, compreendendo e transformando o sentido delas.(CHAUI, 2006, p.33)

Residir no *Second Life* é viver sob o signo da acronia e da atopia, vive-se da aparência estética das últimas inovações do *design* gráfico em três dimensões. Perde-se muito tempo tentado a adaptação física e estética do *avatar* ao espaço e a aparência. A movimentação e a locomoção do *avatar* configuram uma dificuldade de manipulação do *software*. As regras de motricidade são confusas e causam sentimento de desorientação para o usuário. É comum não se saber onde se está, para que lado ir, as razões podem ser atribuídas tanto pela lentidão do *software* como pela complexidade de navegação. É necessário ter habilidade e boa orientação espacial para acompanhar e entender a

perspectiva apresentada para se chegar aos lugares determinados das ilhas. Existem lugares públicos e lugares privados, entretanto essa distinção não se torna clara, pois se tem a sensação de estar o tempo todo em lugares, dito públicos, sendo alvo de inúmeras propagandas de todo tipo.

Isto posto o foco desta pesquisa é qualitativa e tem, no nível metodológico, uma abordagem materialista dialética. Segundo Triviños (2001, p. 34):

O materialismo dialético é a base filosófica do marxismo e como tal realiza a tentativa de buscar explicações coerentes, lógicas e racionais para os fenômenos da natureza, da sociedade e do pensamento. [...]. Através do enfoque dialético da realidade, o materialismo dialético mostra como se transforma a matéria e como se realiza a passagem das formas inferiores às superiores. (TRIVINOS, 2001, p. 34)

No plano interpretativo, além do marxismo com Marilena Chauí em seu livro “Simulacro e poder: Uma análise da mídia”, esta pesquisa toma por base a referência a Teoria Crítica da Sociedade, desenvolvida pelos pensadores da Escola de Frankfurt, sobretudo Theodor Adorno. Temas como a indústria cultural e a cultura de massa são importantes para a elucidação da problemática do tema.

A avaliação sobre as conseqüências da utilização de ambientes virtuais aplicados à educação, sobretudo no que se refere aos aspectos éticos e filosóficos envolvidos, é tratada à luz da discussão que se faz no campo da educação e da filosofia, conforme desenvolvido nos livros “Extensão ou Comunicação?” de Paulo Freire e “A Ética na Sociedade da Informação” de Gilberto Dupas. Julgamos que a lógica atual da competição somada ao deslumbramento diante da novidade tecnológica e a ausência de valores éticos, que definam limites e rumos, poderão estar cultivando ou concebendo novos deuses da pós-modernidade que conduzirão inevitavelmente a humanidade à estagnação e a sua ruína.

Para a construção da resposta à indagação apresentada nesta pesquisa, parte-se dos avanços tecnológicos atuais e seus principais desafios articulando-os com os elementos extraídos da pesquisa empírica junto a estudantes da Pós-Graduação da Faculdade de Educação da UnB e do próprio ambiente do *Second Life* no intuito de perceber se é possível uma comunicação dialógica e ética nesse ambiente virtual.

A pesquisa empírica foi planejada a partir das considerações da banca de qualificação que sugeriu a realização de um experimento com alunos de uma disciplina do

programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação. Selecionamos a disciplina “Aprendizagem, Tecnologias e Educação a Distância” ministrada pela Prof^a Raquel Moraes pela afinidade do programa da disciplina ao tema pesquisado. A idéia era promover encontros virtuais com os avatares dos alunos e que ocorressem na ilha “Vestibular Brasil” do *Second Life* por ser um espaço virtual de experimentação e que possui várias instituições de ensino.

Iniciamos o experimento fazendo explanações sobre a pesquisa e sobre o programa *Second Life*. Como buscávamos uma dinâmica que privilegiasse a prática, iniciamos as atividades utilizando os *laptops* dos alunos que estavam disponíveis nas aulas. Instalamos nos *laptops* o *software Second Life* e naqueles equipamentos que tinham acesso à internet iniciamos a criação dos avatares.

Inicialmente percebemos uma, certa resistência, dos alunos em utilizar mais uma ferramenta para educação, mas com o tempo e principalmente a partir da aula em que utilizamos o retroprojetor, observamos que os alunos puderam conhecer o ambiente e suas potencialidades e notamos grande interesse dos mestrandos pelo ambiente virtual.

Paralelamente às discussões em sala de aula, tentamos por meio do apoio do Professor Marco Aurélio do Departamento da Ciência da Computação da UnB encontrar um laboratório de informática em que pudéssemos trabalhar com o *Second Life* e realizarmos o experimento proposto.

A primeira tentativa ocorreu em um laboratório do Departamento da Ciência da Computação que ao testarmos o ambiente percebemos que existia uma restrição, pela política de segurança da rede da UnB, à utilização do programa *Second Life*. Essa restrição somente seria removida se solicitássemos formalmente o desbloqueio de determinados equipamentos no *campus* para a realização do experimento.

A professora Raquel solicitou por meio de requerimento o desbloqueio dos equipamentos de um laboratório de informática da Faculdade de Educação pois em função de agenda não poderíamos trabalhar no laboratório do Departamento da Ciência da Computação.

O processo de desbloqueio do software para a utilização em equipamentos da Universidade envolveu também técnicos de informática da Faculdade de Educação. Após o desbloqueio para o acesso ao ambiente virtual pelos equipamentos do laboratório disponibilizado constatamos que o programa havia sido de fato disponibilizado para nós. Entretanto devido à velocidade da rede e as configurações distintas dos equipamentos do

laboratório a *performance* do software ficou muito comprometida inviabilizando o experimento. Mesmo assim, trabalhamos e descobrimos que dois alunos haviam avançado e criado seus *avatares*, chegamos a nos encontrar no *Second Life* por meios de nossos simulacros, o *avatar* do pesquisador com dois outros *avatares* de alunos da disciplina. Nesse momento já tínhamos as informações necessárias para construção do *corpus* da pesquisa e partimos para as entrevistas.

Como conclusão, destaca-se que esta dissertação não constatou a possibilidade da comunicação dialógica e ética no *Second Life* por parte do *corpus* pesquisado pelo autor.

CAPÍTULO I – Educação e Tecnologias no Brasil do século XXI

A aproximação dos temas: educação e tecnologias - exige que seja explicitado o conceito de educação e, para tanto, recorre-se a Paulo Freire (1977) para quem: “A educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é a transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados” (FREIRE, 1977, p.23).

E complementa:

Vê-se assim, que a busca do conhecimento que se reduz à pura relação sujeito cognoscente - objeto cognoscível, rompendo a “estrutura dialógica do conhecimento, está equivocada, por maior que seja a sua tradição. Equivocada também está a concepção segundo a qual o que fazer educativo é um ato de transmissão ou de extensão sistemática de um saber. A educação, pelo contrário, em lugar de ser esta transferência do saber – que o torna quase “morto” -, é situação gnosiológica em seu sentido mais amplo. (Ibid, p.23)

Adorno em sua obra “Educação e Emancipação” (1971, p.141), articula o conceito de educação ao conceito de emancipação. Para Adorno a emancipação possibilita a construção de uma consciência independente. Para ele a educação não se trata da chamada modelagem de pessoas, pois não temos o direito de modelar pessoas a partir do seu exterior. Também afirma que a educação não se constitui pela mera transmissão de conhecimentos, devido ao aspecto obsoleto dessa prática. Em Adorno, a educação equivale a produção de uma consciência verdadeira. Esta concepção configura uma exigência política inclusive pois:

[...] uma democracia com o dever de não apenas funcionar, mas operar conforme seu conceito, demanda pessoas emancipadas. Uma democracia efetiva só pode ser imaginada enquanto uma sociedade de quem é emancipado. (ADORNO, 1971, p. 141)

As pessoas que numa democracia defendem ideais contrários à emancipação, ou seja, contrários à decisão consciente independente de cada pessoa em particular, são antidemocráticas. Neste sentido, permanecem sendo coletivistas e reacionárias as

tendências de apresentação de ideais exteriores que não se originam a partir da própria consciência emancipada. Segundo Adorno (1971, p. 143), ideais exteriores que se legitimam frente a essa consciência emancipada apontam para uma esfera a que se deve nos opor não só exteriormente pela política, mas também em outros planos muito mais profundos.

Pela perspectiva de Adorno o conceito de emancipação precisa ser inserido no pensamento e na prática educacional. Para ele são dois os problemas que configuram obstáculo ao se tratar do conceito de emancipação. O primeiro se refere à própria organização do mundo em que se vive e sua ideologia dominante. A organização do mundo converteu a si mesma em sua própria ideologia. Em outras palavras, a organização do mundo exerce uma pressão imensa sobre as pessoas, que supera a educação. Será demasiadamente ideológico, promover o conceito de emancipação sem levar em conta o obscurecimento da consciência pelo mundo existente.

O segundo problema se refere à necessidade de adaptação dos homens no mundo. A emancipação significa o mesmo que conscientização, racionalidade. Entretanto, a realidade exige o movimento contínuo de adaptação. Nesse sentido, a educação seria impotente e ideológica se ignorasse o objetivo de adaptação e não preparasse os homens para se orientarem no mundo. Assim, para Adorno, existe no conceito de educação para a consciência e para a racionalidade uma ambigüidade que não se pode desviar.

Seguindo as perspectivas de Adorno e Freire, o conceito de emancipação deve ser inserido na prática educacional no Brasil e principalmente no que se refere à utilização das tecnologias de comunicação e informação aplicadas a educação.

A utilização de computadores pelas escolas no Brasil inicia-se nos anos 70 época em que se têm as primeiras experiências de utilização de microcomputadores nas escolas que ocorreram no Estado de São Paulo.

Ao analisar essa trajetória se evidencia um amplo quadro de investimentos e de negligências que se fizeram durante o processo de atualização tecnológica da educação brasileira da década de 70 até os dias de hoje. As decisões tomadas em reação às novidades tecnológicas que foram surgindo nesse período mostram o grau de envolvimento e comprometimento das políticas públicas frente aos graves problemas que a educação vem enfrentando no Brasil. Segundo Raquel Moraes em seu livro "Informática na Educação":

Assim como a política de Informática no Brasil até 1989 foi contraditória, a informática na educação também apresentou contradições. De um lado, o

Programa Brasileiro de Informática na Educação teve uma postura “nacionalista” do tipo da “interdependência” (e, a partir de 1986, com algumas aberturas democráticas) até 1989, ao contrário das reformas promovidas pelo Estado autoritário pós-1968, que tiveram um cunho internacionalista, de influência, sobretudo norte-americana. Essa contradição indica que o Estado brasileiro procurou, pelo menos em nível do discurso de intenções, promover uma informatização educacional na direção “nacionalista” buscando promover a capacitação tecnológica de acordo com o Projeto do “Brasil Grande Potência”, ao contrário do que pretendia com o ensino de um modo em geral: “ideologizar mais que ensinar”(MORAES, 2000, p.112)

Existiu uma relação direta entre o desenvolvimento do setor de informática, do setor da educação e os interesses dos militares, pois umas das principais organizações de Estado que atuaram na construção da política de informática no Brasil foi o Estado Maior das Forças Armadas (EMFA).

A política de informática no Brasil foi possível, porque no final dos anos 70 ocorreu uma transição na tecnologia internacional que envolveu novos e relevantes atores corporativos, abrindo espaço para países como o Brasil no cenário mundial para o setor. O Brasil nesse momento pôde criar uma indústria de informática pequena, porém, expressiva sustentada pela reserva de mercado imposta pelo País ao mercado internacional. Outro aspecto relevante se refere ao fato de que à época o Brasil estimulou a capacitação tecnológica do País por meio da educação até o final dos anos 80. Entretanto, o País não rompeu com a dependência exterior que passou a crescer com o fim da reserva de mercado e com a disseminação da microinformática. Nos anos 1990 a política de informática foi desmontada pela forte ideologia neoliberal que reduziu abruptamente os recursos, sobretudo no que se refere à informática na educação. O governo reduziu os investimentos e mudou a orientação dando ênfase a distribuição de hardware e não orçando recursos para capacitação de professores. Os recursos que surgiram nessa fase, quando existiam, eram parte considerável de acordos de empréstimo internacionais que o Brasil teve que contrair para arcar com os gastos que a política de implantação de laboratórios de informática nas escolas exigia. Os acordos de empréstimo firmados com organismos financeiros internacionais tinham o objetivo de capacitar professores no uso dos equipamentos disponibilizados. Entretanto, recorrentes são as críticas a esse tipo de política como:

ineficiência no controle logístico de distribuição dos equipamentos, desvio funcional dos equipamentos para outras atividades não previstas; ausência ou insuficiente capacitação de aluno e, sobretudo de professores e em última instância críticas sobre o desperdício de recursos públicos pela decisão de implantação desse tipo de política pública educacional. A informática no Brasil dos anos 1990 até os dias de hoje deixou de ser prioridade governamental.

Segundo Raquel Moraes em seu livro “Rumos da Informática Educativa no Brasil” (2002):

[...], consideramos que nas suas origens – além de ser contraditória, dependente e subordinada aos padrões internacionais – a política brasileira de informática não se ocupou em atender aos direitos e necessidades da maioria excluída da população, incluindo as demandas educacionais, seja de formação geral, seja de capacitação tecnológica. Em última instância, concordamos com Mattelart (1995) quando afirma que as novas tecnologias da informação têm servido ao capital como instrumento de guerra fria e psicológica, reproduzindo dessa forma a sua estrutura em seus aspectos material e cultural. (MORAES, 2002, p.41)

Apesar do interesse da burguesia brasileira em se atualizar em termos tecnológicos, a informática na educação no Brasil não teve um avanço substantivo no que se refere ao domínio, pelo País, dos conhecimentos científicos e tecnológicos que fundamentassem a nova tecnologia que surgia e que impunha a atualização dos chamados recursos humanos, sobretudo das escolas brasileiras.

A escola vive nos dias de hoje um dilema que guarda relação direta com o uso de novas tecnologias. Sobre a escola paira a desconfiança de que a instituição educacional já não é mais a única porta de entrada para o acesso ao conhecimento advindo dos avanços das novas tecnologias de comunicação e informação. Atualmente, a escola, principalmente a escola pública, tem sentido uma forte pressão no sentido de se atualizar em termos tecnológicos. Entretanto, a co-relação entre a educação e as tecnologias atuais não se estrutura de modo direto e determinado, como usualmente o senso comum tem admitido como pressuposto; pelo contrário, a articulação entre as novas tecnologias e a prática educacional não se estrutura de forma simples e trivial, mas se constitui em um novo campo do conhecimento educacional que se estrutura e que permeia competências das mais variadas áreas. Da filosofia à pedagogia passando pelo desenvolvimento de sistemas e da

reestruturação da programação curricular das diversas disciplinas em curso, chegando a mudanças profundas no planejamento educacional do País e nas regras e leis que norteiam o setor.

Os recorrentes projetos, programas e políticas públicas que objetivam a disponibilização de equipamentos e programas (*softwares*) para as escolas constituem apenas 10% dos esforços e atividades totais necessários para se ter a novas tecnologias integradas na prática do ensino e da aprendizagem.

Constitui uma falácia a noção de que os jovens sem orientação pedagógica podem se desenvolver por meio da utilização das novas tecnologias ou simplesmente que os jovens tenham muita facilidade em lidar com as novas tecnologias. Toda essa linha de raciocínio leva a crer que a investigação e o trabalho do campo da ciência da computação seja algo simples e trivial. Sabemos que a novidade tecnológica tem por princípio desenvolver interfaces cada vez mais amigáveis. Entretanto não se pode perder de vista que a informática é uma área do conhecimento humano com pressupostos teóricos altamente elaborados. Esse modo de pensar, essas assertivas do senso comum são contrárias a qualquer avaliação mais apurada sobre o nível das competências necessárias ao uso de novas tecnologias de informação e comunicação. O olhar simplista das políticas públicas de informática para educação, que em última instância direciona sua ação visando minimizar custos, não possibilita uma ação efetiva no sentido de agregar valor ao processo do desenvolvimento do ensino e da aprendizagem entre professores e alunos.

Para o desenvolvimento do ensino urge a necessidade de que seja atualizada a programação curricular dos cursos superiores formadores de professores de modo a incluir disciplinas que desenvolvam as competências para o uso das novas tecnologias nas atividades pedagógicas em sala de aula. Sem esta atualização dos currículos do ensino superior, as universidades brasileiras continuarão certificando professores desatualizados em termos de utilização das novas tecnologias.

Para o desenvolvimento da aprendizagem, a escola precisa atualizar a programação curricular dos cursos ofertados à população de modo a termos como resultado a inclusão e a integração das atividades curriculares que tanto utilizem como também discutam criticamente o uso das novas tecnologias de comunicação e informação, nas diversas redes públicas de ensino de todo o País.

Não é preciso se deter em uma análise muito profunda para se perceber que o desafio da educação exige investimento público planejado. Sabe-se que o número de

brasileiros que chegam à idade escolar aumenta a cada ano, de acordo com os dados demográficos disponíveis pelo IBGE, em 2006, 97,6% das crianças e adolescentes de 7 a 14 anos de idade, estavam na escola, ou 3% acima do registrado em 2005, e 1,1% acima do que foi registrado em 2003.¹

O montante de recursos necessários para oferecer educação para os cidadãos também aumenta a cada ano. Por outro lado, os desafios que as novas tecnologias impõem a sociedade acabam pressionando as redes de ensino a se atualizarem e disponibilizarem serviços públicos que atenda minimamente aos anseios da população.

A utilização do ensino a distância para resolver o problema da crescente demanda por educação formal tem se tornado a solução política mais recorrente no Brasil, sobretudo, após a ampliação do acesso à internet. Seguindo esse princípio a utilização do *software Second Life* na educação surge como mais uma estratégia para se promover esse tipo de ensino. Ensino que chega como um grande avanço metodológico e com a promessa de que não só resolverá o problema do enorme déficit educacional brasileiro como também permitirá o acesso a um mundo novo.

O ensino a distância se configura como um importante meio de apoio para facilitar o acesso de todos à educação formal, mas não se constitui numa solução de baixo custo. Pelo contrário, o investimento necessário para a disponibilização de educação a distância que traga um retorno mínimo é bem maior do que o investimento corrente aplicado no setor de educação. Os argumentos normalmente utilizados sobre as vantagens da educação a distância concentram-se na redução do custo por aluno. O argumento da redução do custo se estrutura em dois outros: o baixo custo da mão de obra dos professores, poucos professores para um grande número de aluno, associada à redução drástica do investimento em espaço físico.

O custo da educação a distância aumenta na medida em que se faz necessária a atualização tecnológica dos docentes envolvidos, somada à produção do conteúdo multimídia necessário para a estruturação do programa de aulas, além do desenvolvimento de soluções pedagógicas que possam modernizar a metodologia dos cursos de modo a dar sentido à formação à distância.

¹ IBGE, Comentários, PNAD 2006
([HTTP://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/trabalhoerendimento/pnad2006/comentarios2006.pdf](http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/trabalhoerendimento/pnad2006/comentarios2006.pdf))
Acesso em 05/10/2007.

O Reino Unido, na última década 1997-2007, investiu maciçamente em TIC na educação por meio de inúmeros programas governamentais com a ambição de promover a inclusão social na educação. Entretanto, estudos mostram que mesmo com a “reputação de destaque do Reino Unido no que diz respeito às TIC na educação” pelo “fato de que tem números melhores do que a maioria dos países, em termos de infra-estrutura tecnológica” (Laurillard, 2008, p.34) ainda enfrenta níveis substanciais de desigualdade em termos de uso da educação e das tecnologias. Esta constatação leva a pensar que existe algo errado na forma como têm sido elaboradas, implantadas e disseminadas as políticas públicas educacionais de fomento ao uso de tecnologias de comunicação de informação.

Niel Selwyn no artigo “O uso das TIC na educação e a promoção da inclusão social” de 2008 afirma:

Como muitas áreas da política e tecnologia, a agenda atual de inclusão digital do Reino Unido sofre de um desencontro contínuo entre a retórica e a realidade da tecnologia e da inclusão social. Mesmo em debates ostensivamente críticos sobre TIC e inclusão social, costuma-se privilegiar sutil e, às vezes, inconscientemente os potenciais transformadores das TIC à custa do reconhecimento das realidades, muito menos espetaculares, do uso das TIC no cotidiano contemporâneo. (SELWYN, 2008, p.828)

Ao se lidar com o uso de tecnologias na educação sabe-se que é muito importante reconhecer os aspectos equivocados e insatisfatórios do cotidiano dos seus usos juntamente com as suas características extraordinárias e espetaculares que são muito mais louvadas. Quando ocorre a análise de políticas públicas educacionais com foco em tecnologias, percebe-se um “tecno-romantismo” sedutor que deve ser evitado e que está presente nos discursos governamentais principalmente no lançamento de novos programas educacionais milagrosos de curto prazo com a promessa de inclusão digital instantânea. Esse reconhecimento de estado de coisas alerta para a constatação de que a ênfase tecnológica nas formulações de políticas educacionais pode estar sendo uma simples aposta dos governos de que esses investimentos podem surtir resultados positivos, apostas baseadas muito mais na crença na utilidade infalível das tecnologias do que numa estratégia testada e comprovada.

1.1 O Setor Privado e a Educação

O uso de computadores e da Internet no Brasil tem sido medido pelo IBGE- Instituto Brasileiro de Geografia em sua pesquisa anual PNAD - Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios. Em 2005, havia 34,2 milhões de pessoas com computadores domiciliares e 25 milhões com acesso à Internet em casa, o que corresponde a 18,5% e a 13,6% da população respectivamente. Entre os estudantes de 10 anos ou mais do ensino fundamental, que usaram a Internet no trimestre anterior ao da aplicação do questionário da PNAD, 40% dos alunos da rede privada declararam ter tido acesso na escola, percentual que se reduz a 8,5% do caso dos alunos da rede pública de ensino. Segundo Julio Jacobo Waiselfisz (2007) no ensino médio os indicadores da rede privada e da rede pública são 37% e 16% respectivamente.

A política de privatização da informática na educação pública brasileira colocou em segundo ou terceiro planos a necessidade de formação dos estudantes nesta área de conhecimento estratégico que detêm conceitos e linguagem complexa. A decisão de terceirizar para empresas produtoras ou distribuidoras de equipamentos o treinamento não surtiu o efeito desejado pela simples razão das empresas de não terem as competências apropriadas para a realização da formação em informática básica.

Identifica-se que atualmente essa política continua sendo adotada pelo Brasil. O treinamento para utilização das máquinas e *softwares* de comunicação no âmbito dos programas de ensino à distância das instituições públicas brasileiras é feito por empresas terceirizadas que tem a função de dar manutenção aos equipamentos adquiridos. Na ausência de treinamentos os técnicos terceirizados apresentam os conceitos de informática básica para alunos que muitas vezes nunca viram um computador.

Esta problemática se estende aos professores; os dados da PNAD 2005 revelam que pouco mais da metade dos profissionais da educação, 54,1 % manifestou ter utilizado a Internet nos três meses anteriores a data da pesquisa. Segundo a obra "O perfil dos professores brasileiros" da UNESCO (2004), 59,6% dos professores declaram que nunca usa correio eletrônico, 58,4% não navega na Internet e 53,9% não se divertem com seu computador.

Como as estatísticas mostram os professores não têm intimidade com a informática e são solicitados a tomar decisões técnicas sobre o tema. Um exemplo desse tipo de situação ocorre quando os professores recebem caixas de equipamentos em suas escolas,

no âmbito da política pública educacional. Sabe-se que não houve articulação entre as fases de aquisição, distribuição, instalação e formação para a utilização pedagógica dos equipamentos nas escolas públicas brasileiras ao longo da execução da política. Diante desta lacuna, e a pedido dos professores das escolas que receberam equipamentos e não receberam orientação do governo sobre o quê fazer com as caixas, a Microsoft do Brasil desenvolveu um vídeo que ensina aos professores desde os procedimentos de abrir as caixas com os equipamentos até a checagem sobre a existência ou não da alimentação elétrica adequada para a instalação dos equipamentos. Os vídeos foram desenvolvidos e estão disponíveis no site da empresa e são doados em VHS para as escolas quando as mesmas não possuem acesso à Internet.

É neste contexto que se identifica que empresas do setor privado estão ocupando o espaço nas lacunas deixadas pelo poder público, principalmente no que se refere à formação em informática básica e a todos os conceitos de introdução a processamentos de dados. Empresas de tecnologia, telecomunicações e também do mercado financeiro tem apoiado a formação dos alunos brasileiros com iniciativas diversas cujo objetivo maior é formar brasileiros na utilização de novas tecnologias. Dentre essas iniciativas destaca-se o programa *Partners in Learning* da Microsoft, com foco no ensino fundamental; o programa *KidSmart* da IBM, cujo foco é a educação infantil e o Projeto NAVE do Instituto Oi-Futuro que atua no ensino médio, especificamente na formação profissionalizante.

1.1.1 Microsoft

O Programa Parceiros na Aprendizagem foi uma iniciativa lançada mundialmente pela Microsoft, em maio de 2003 e foi planejada durante cinco anos, para proporcionar a inclusão digital e social. No seu discurso, trata-se de um compromisso da empresa com a educação pública para desenvolver o potencial pleno de gestores, educadores, estudantes e da comunidade escolar, por meio de tecnologias de apoio pedagógico especializado e capacitação de educadores.

A iniciativa é composta pelos programas: Aprender em Parceria, Aluno Monitor, Gestão Escolar e Tecnologia, que promovem a melhoria dos processos de ensino aprendizagem e a inclusão digital. O Programa possibilita licenças mais acessíveis para uso dos *softwares* Microsoft em instituições de ensino; capacitação de alunos, diretores e

professores; integração curricular; formação técnica; conteúdos exclusivos; ferramentas *e-learning*; desenvolvimento de sistemas de apoio e portais de publicação.

O objetivo do Programa Aluno Monitor é promover a formação técnica de alunos e professores para o gerenciamento do laboratório de informática das escolas públicas e a multiplicação do uso da tecnologia na comunidade escolar. O Programa conta com a coordenação do Instituto Crescer para a Cidadania e ocorre em parceria com as Secretarias de Educação dos Estados de São Paulo, Paraíba, Goiás, Pernambuco e Distrito Federal. A iniciativa capacitou 2.100 jovens até o final de 2005. O Programa também foi implantado pela Fundação Bradesco, na Fundação Rotary, no Instituto Ayrton Senna e na Organização Não Governamental Oxigênio, o que ampliou sua abrangência no Brasil.

O Programa Aprender em Parceira, inspirado no modelo do *Peer Coaching Program*, trata-se de uma metodologia inovadora para o professor trabalhar em parceria com outro profissional. O *Peer Coaching Program, Learning and Technology* foi encampado pela Microsoft, sendo implantado no Brasil a partir de 2005. Foi criado para ajudar escolas a internalizarem um modelo de desenvolvimento profissional que melhore o padrão básico de instrução, auxiliando os professores a inserir na aprendizagem de seus alunos, atividades enriquecidas pelo desenvolvimento do uso da tecnologia. O Programa forma professores líderes para trabalhar em pares com outros profissionais. Como formadores esses professores ajudam seus pares a identificar maneiras para que a tecnologia possa fortalecer o *currículo* escolar e enriquecer a produção acadêmica de seus alunos. Eles, também, colaboram no desenvolvimento do conhecimento necessário para a construção de estratégias de ensino, a fim de integrar a tecnologia ao processo de ensino e aprendizagem. A capacitação é feita na modalidade semipresencial. São parceiros da Microsoft neste projeto a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), o Instituto Ayrton Senna (IAS), o Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (CENPEC) e o Instituto Crescer para a Cidadania.

O Aprender em Parceira também foi utilizado como capacitação complementar em turmas do Programa Aluno Monitor, em turmas do Programa Gestão Escolar e Tecnologias ligadas ao PROGESTÃO, de modo a estimular o grupo de tutores destes dois programas, como forma de incrementar a habilidade colaborativa destes usuários. O programa também está presente na Fundação Bradesco.

O Programa Gestão Escolar e Tecnologias objetiva incorporar as tecnologias de comunicação e informação na gestão escolar e no cotidiano da escola a partir da utilização

das tecnologias já disponíveis em cada escola, por meio de um curso de educação a distância semipresencial, desenvolvido em parceria com a pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

Segundo o relatório de avaliação da Fundação Carlos Chagas, a coordenação do programa Gestão Escolar e Tecnologias ficou a cargo da PUC-SP:

Inicialmente foi implementado, em parceria, na Secretaria de Educação do Estado de São Paulo e, em seguida, na rede de ensino estadual de Goiás. A partir de 2006, foi estabelecida parceria com o Conselho Nacional dos Secretários de Educação – CONSED, e o programa passou a integrar, em alguns estados associados, a formação promovida pelo Programa de Capacitação à Distância para Gestores Escolares – PROGESTÃO, voltado para o desenvolvimento da gestão democrática das escolas públicas. (FCC, 2006, p.15)

A implantação da iniciativa Parceiros na Aprendizagem, no Brasil, foi resultado de uma parceria da Microsoft com a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo na gestão do então Secretário Gabriel Chalita e, posteriormente, estendeu-se para outros Estados brasileiros. Após a implantação dos programas, a Microsoft do Brasil solicitou a avaliação dos mesmos para a UNESCO, sua colaboradora na implantação do acesso às tecnologias de informação e comunicação e na capacitação de formadores em TIC, em prol do desenvolvimento de políticas educacionais que assegurem a todos o acesso universal a uma educação de qualidade.

Segundo a avaliação da UNESCO² o Programa Parceiros na Aprendizagem gerou, nas localidades atendidas, um modelo de trabalho sinérgico, criativo e uma nova perspectiva na apropriação do conhecimento, levando aos jovens oportunidades de inserção de protagonismo e de construção de habilidades ligadas ao mundo do trabalho. Ofereceu a professores e gestores muito além de ferramentas tecnológicas eficazes, a oportunidade de um novo olhar para as práticas pedagógicas, a compreensão e adesão a uma linguagem diversa e múltipla que os aproxima dos alunos e dos movimentos intensos, velozes e transformadores gerados pelo uso das TIC. Propiciou o aprimoramento da capacidade profissional docente. Garantiu a interação entre os participantes e entre parceiros resultando

² RENTROIA, L. (2008). *Assessment of the Partners in Learning Initiative: final report*. Brasília: UNESCO, 2008, p. 7.

na motivação, participação e compromisso, fatores altamente significativos em se tratando de educação à distância. Provocou a aliança de parceiros públicos como Secretarias de Educação, Meio Ambiente, Tecnologia e Desenvolvimento Econômico para a consecução de metas educacionais. Estimulou a reflexão de gestores de alta *performance* sobre as políticas públicas adotadas, a necessidade de suprir lacunas de toda ordem na situação local e a busca de soluções alternativas. Por fim, estimulou a concretização de projetos que saíram do âmbito escolar, alcançando os espaços da comunidade e do município.

Por essas razões, segundo a UNESCO, multiplicar o Programa significa a possibilidade de agir em realidades com demandas expressivas em termos de inclusão social e digital. Significa assumir um compromisso sociopolítico valioso para a Microsoft, em prol da melhoria da qualidade educativa, beneficiando alunos e educadores das escolas públicas.

1.1.2 IBM

A IBM ao longo de sua atuação no Brasil sempre focou suas ações de educação na criança, ou seja, na educação infantil. Exemplo disso é o projeto *KidSmart: Integrando Tecnologia à Educação Infantil*. O projeto é uma ação global da IBM que tem como objetivo integrar a tecnologia à Educação Infantil e faz parte da estratégia mundial da empresa de contribuir para a melhoria da educação básica.

O projeto *KidSmart* surgiu primeiramente nos Estados Unidos e foi implantado com sucesso em diversos países, como a Argentina, o Peru, a China e a Espanha. No Brasil o projeto atende escolas da rede oficial de Educação Infantil, hospitais pediátricos e creches comunitárias.

A estratégia do projeto consiste na doação de computadores IBM, revestidos por móveis coloridos da empresa americana de brinquedos *Little Tikes Company* e programas educacionais que abordam temas de diferentes áreas de conhecimento. Disponibiliza um programa de formação continuada para os professores, que se dá parte presencial e parte à distância, com carga horária de 240 horas, acessível no portal de informações do Projeto *KidSmart*. Adicionalmente o projeto fornece suporte pedagógico e técnico da IBM, durante um ano, sem ônus para as instituições participantes.

A contrapartida dos parceiros ao projeto se constitui no fornecimento do acesso à Internet e à infra-estrutura elétrica para instalação dos computadores, além do compromisso

em garantir a continuidade do Projeto *KidSmart*, que ocorre com o término do projeto após o primeiro ano de implantação e formação dos professores.

1.1.3 Oi Futuro

O Instituto de responsabilidade social da Oi, também chamado de Oi Futuro, trabalha para a construção de um novo mundo para as próximas gerações do país, reduzindo distâncias sociais através da educação e da cultura. O foco de seus programas e projetos está na utilização das novas tecnologias de informação e comunicação para o desenvolvimento humano. São mais de 2,5 milhões de jovens beneficiados por programas como o Tonomundo, Oi Conecta, Oi Kabum! Programa Oi de Patrocínios Culturais, Novos Brasis, Museu das Telecomunicações e dos espaços culturais Oi Futuro, no Rio de Janeiro e em Belo Horizonte (MG).

O Instituto tem diversas indagações sobre a formação para o mercado do trabalho, sobre o futuro dos jovens brasileiros, neste sentido pergunta:

Como a escola pode falar a linguagem de seu tempo e se preparar para as profissões do futuro? Jogos, celulares e muitos outros meios que ainda serão inventados pelas novíssimas tecnologias de informação podem – e devem- ser utilizados na transmissão de conhecimento, no processo de aprendizagem para a formação de um jovem autônomo, solidário e competente. (http://www.oifuturo.org.br/oifuturo.htm#/educ_nave.asp acesso em 20/02/2009).

O NAVE – Núcleo Avançado em Educação, é um centro do pensamento sobre a Educação brasileira que foi criado em parceria entre as Secretarias de Estado de Educação e de Cultura do Estado do Rio de Janeiro e o Oi Futuro para atender às indagações do século XXI. Numa área de quatro mil metros quadrados do prédio da estação telefônica da Oi, na Tijuca, totalmente remodelado para abrigar o projeto, jovens, estudantes de nível médio mergulham no mundo da cultura contemporânea. Além de núcleo avançado o NAVE se constitui em um programa que nasce com a vocação de colaborar com as políticas públicas para o ensino médio brasileiro.

O Programa NAVE pretende se constituir num espaço único do conhecimento, com ambientes especialmente projetados pra fomentar a inovação educacional. O Programa está

construído sobre três pilares fundamentais. O primeiro pilar se constitui pelo Colégio Estadual José Leite Lopes que funciona em horário integral, com um corpo docente formado por profissionais da rede de ensino público do Estado do Rio de Janeiro. O Colégio une o currículo básico, aprovado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira, às disciplinas especialmente voltadas para a formação em programação de games, geração de multimídia para TV digital e roteiros interativos.

O segundo pilar do Programa se resume na Fábrica de Cultura Digital que é um pólo de criatividade, pesquisa e de desenvolvimento de soluções inovadoras para as mídias digitais. A Fábrica conta com três laboratórios de formação. Uma câmara de experimentação de projetos com a tecnologia mais avançada do Programa NAVE, que se denomina: Germinal.

A Fábrica também se constitui em laboratório de projetos interativos digitais estabelecendo um processo de integração entre empresa e escola.

O terceiro pilar é a Usina de Expressão que é um espaço criado pela Oi Futuro para atuar como a interface entre o que se produz no projeto NAVE e o mundo da educação. Além de disseminar e sistematizar as melhores práticas pesquisadas. A Usina de Expressão conta também com salão multiuso para exposições.

A Oi Futuro parte da seguinte premissa:

Hoje, os jovens têm enorme intimidade com as tecnologias de comunicação. Se os professores medissem o tempo que eles passam trabalhando em seus blogs, poderíamos nos perguntar o que aconteceria se os alunos aplicassem essa mesma energia em uma atividade de aprendizagem. Ao mesmo tempo, o Brasil não é mais o mesmo de anos atrás. Acaba de cruzar uma importante fronteira. Ganhou lugar de destaque na economia mundial ao receber o grau de investimento. Os investimentos estrangeiros no País poderão se multiplicar, mas ainda há um longo caminho que nos separa de uma nação rica e próspera. Como nos capacitar para atender a essa perspectiva de crescimento? A resposta é investir na qualidade da Educação. (http://www.oifuturo.org.br/oifuturo.htm#/educ_nave.asp fonte acesso em 20/02/2009).

A participação de empresas da iniciativa privada no esforço de incentivar e melhorar os usos das TIC no sistema público educacional não é uma exclusividade do Brasil, em diversos países do mundo essa participação ocorreu, desde países pobres da América

Central, como a Guatemala, a países desenvolvidos e com tradição em grandes investimentos em novas tecnologias para educação, como é o caso do Reino Unido.

Em todo caso a participação de empresas deve ser articulada em parceria com os governos federal, estadual e municipal do Brasil de modo a se ter claramente definida qual o papel de cada setor de modo a não haver conflito de interesses. Por outro lado, qualquer que seja a participação da iniciativa privada, suas atividades não devem, em hipótese alguma, substituir as iniciativas que são a obrigação do governo no investimento na educação. A educação se constitui numa atividade governamental e os programas desenvolvidos para esse fim devem ser planejados de modo a serem sustentáveis tecnicamente do início ao final de sua implantação e com a previsão de avaliação da política pública inclusive.

No contexto da apreciação da utilização do *Second Life* na educação, a discussão sobre a participação da iniciativa privada no esforço pela democratização da educação e pela melhoria da sua qualidade se faz urgente, pois o ambiente virtual é um conglomerado de empresas que estão ali instaladas disponibilizando e vendendo seus produtos e serviços, inclusive os de educação. Instituições de ensino público passam a fazer parte desse ambiente e as mediações possíveis entre espaços públicos e privados, em ambientes virtuais, devem ser objeto de análise³.

³ À exemplo dos estudos da Casa Civil da Presidência da República para a utilização do *Second Life* pelo Instituto Nacional de Tecnologia da informação.

CAPÍTULO II – O *Second Life*

2.1 Definição

Lançado em 2003 pelo norte-americano Philip Rosedale, o *Second Life* popularizou-se a partir de 2005 e hoje é uma febre na rede mundial de computadores: conta com mais de seis milhões de usuários em todo o planeta. Em julho de 2007, ocorreu o lançamento do programa no Brasil com seu respectivo *site* em português. Três meses após o lançamento oficial, o Brasil já era o terceiro país com maior representação no “novo mundo” (36 mil usuários ativos), atrás apenas dos Estados Unidos e da Alemanha. Atualmente, 300 mil brasileiros já fazem parte deste universo. Até o final do biênio 2008-2009, o objetivo é mais que quintuplicar essa quantidade. Espera-se que aproximadamente dois milhões de pessoas no Brasil aceitem o convite feito por esse mundo virtual por meio de sua página na internet: “Que tal uma segunda chance?”.

Para alcançar esse número, o *Second Life* tem a seu lado uma facilidade, pois a princípio, ingressar neste mundo virtual é gratuito. Basta ter um computador com conexão à Internet, preencher um cadastro e baixar o programa que simula o mundo virtual. Antes de explorá-lo, porém, é necessário criar um avatar; um personagem virtual, que representa o participante no ciberespaço e permite a sua interação com os demais residentes. Neste momento, características físicas tais como: cor da pele, cabelos, formato do nariz ou da boca, podem ser escolhidas à vontade. Tudo depende da imaginação de quem está no comando do computador, o que remete ao outro *slogan* do mundo virtual: *Your life, your imagination* (sua vida, sua imaginação).

Administrado pela empresa norte-americana *Linden Lab*, o ambiente virtual interativo em 3D aberto do *Second Life* ganhou visibilidade mundial no início de 2006, quando atingiu cem mil “residentes”. Desde então, sua “população” cresce em ritmo exponencial: segundo informações da empresa, em agosto de 2007 já havia mais de 8,5 milhões de usuários movimentando diariamente US\$ 1,3 milhão. No “novo mundo”, como *Linden Lab* o define nas páginas de apresentação do *site*, existe quase todos os tipos de ambientes que encontramos na vida real: cidades, moradias, lojas, escolas, clubes, museus, igrejas, empresas etc.

Grandes marcas como Coca-cola, IBM, Nokia, Philips, Sony, Roobok e Petrobras estão ali presentes.

O *Second Life* foi concebido como um simulador da vida real – um modelo no ciberespaço onde os “residentes” criam laços sociais, afetivos e profissionais, divertem-se, constroem e consomem objetos virtuais, empreendem pesquisas e negócios, tudo isso com efeitos de realidade potencializados pelo paradigma da interatividade por “*avatares*”⁴.

Guy Debord (1997) analisando o fenômeno da sociedade-espetáculo argumenta que contemporaneamente, por intermédio da tecnologia, nunca a força impressionante das imagens e a submissão ao poderio das mídias foi tão evidente. A indústria do espetáculo ocupa grande parte da cena e do poder; agindo de modo livre disponibiliza suas mercadorias e ocupa sobremaneira os espaços no mundo. Toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era vivido diretamente tornou-se uma representação.

A origem do espetáculo é a perda da unidade do mundo, e a expansão gigantesca do espetáculo moderno revela a totalidade dessa perda: a abstração de todo trabalho particular e a abstração geral da produção como um todo se traduzem perfeitamente no espetáculo cujo *modo de ser concreto* é justamente a abstração. No espetáculo, uma parte do mundo se *representa* diante do mundo que lhe é superior. O espetáculo nada mais é que a linguagem comum dessa separação. O que liga os espectadores é apenas uma ligação irreversível com o próprio centro que os mantém isolados. O espetáculo reúne o separado, mas o reúne *como separado*. (DEBORD, 1997, p. 23)

A representação em questão torna-se mais intensa na medida em que a atual arquitetura das redes digitais de comunicação avança na direção de integrar ferramentas e *softwares*, sofisticar padrões de interatividade e intensificar efeitos de realidade e presença. O produto mais identificado com estas tendências é o *Second Life*, ambiente virtual interativo e tridimensional aberto à criação dos usuários, que a despeito de eventuais controvérsias sobre seu sucesso comercial, é um dos pioneiros na disseminação desse novo conceito.

⁴ Representação dos usuários do *Second Life* por imagens interativas em tempo real. O termo “*avatar*” tem origem no hinduísmo e significa originalmente a manifestação corporal de um ser imortal.

Com o *slogan*: "sua vida, sua imaginação" reforça a tendência da atual geração de ambientes virtuais interativos abertos, que, partindo da plasticidade dos modelos e do convite a que os usuários construam eles mesmos o "mundo" que irão virtualmente habitar transmitem uma idéia de liberdade extremamente sedutora e espetacular, sobretudo para quem procura entretenimento. Entretanto, não se pode, contudo, esquecer que, mesmo nesses dispositivos oferecidos como inteiramente abertos à criação, certas escolhas permanecem restritas aos códigos de base, inacessíveis ao usuário.

Para Debord (1997), considerado em sua totalidade, o espetáculo é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. O espetáculo não é um suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é acrescentada, é o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos-, o espetáculo constitui o modelo atual da vida dominante na sociedade. É a afirmação onipresente da escolha já feita na produção, e o consumo que decorre dessa escolha. Forma e conteúdo do espetáculo são de modo idêntico a justificativa total das condições e dos fins do sistema existente.

O cenário no qual todos esses fenômenos ocorrem também corrobora e, muitas vezes, determina o incremento da distância entre pobres e ricos no mundo. O cenário é constituído pelo espetáculo. Os conteúdos do espetáculo representam, afirmam e justificam o modelo atual da classe dominante na sociedade. O espetáculo é acima de tudo a presença permanente da justificativa do modelo dominante.

O conceito de espetáculo unifica e explica uma grande diversidade de fenômenos aparentes. Suas diversidades e contrastes são as aparências dessa aparência organizada socialmente, que deve ser reconhecida em sua verdade geral. Considerado de acordo com seus próprios termos, o espetáculo é a afirmação da aparência e a afirmação de toda vida humana – isto é, social – como simples aparência. Mas a crítica que atinge a verdade do espetáculo o descobre como a negação visível da vida; como negação da vida que se tornou visível. (DEBORD, 1997, p.16)

Para descrever o espetáculo, sua formação, suas funções e as forças que tendem a dissolvê-lo, é preciso fazer uma distinção artificial de elementos inseparáveis. Ao analisar o espetáculo, fala-se de certa forma sobre a própria linguagem do espetacular, ou seja, passa-se para o terreno do mercadológico dessa sociedade que se expressa pelo espetáculo.

Nesse sentido, o espetáculo se apresenta como uma enorme positividade, indiscutível e inacessível. Não diz nada além de “o que aparece é bom, o que é bom aparece”. A atitude que por princípio ele exige é a da aceitação passiva que, de fato, ele já obteve por seu modo de aparecer sem réplica, por seu monopólio da aparência. Nesta perspectiva o mundo real se transforma em simples imagens, e estas simples imagens tornam-se seres reais e motivações eficientes de um comportamento hipnótico, pois o espetáculo não pode ser identificado pelo simples olhar, mesmo que esteja acoplado à escuta. É o contrário do diálogo. Sempre que haja representação independente, o espetáculo se reconstitui. O espetáculo fragmenta a percepção e a reflexão racional possibilitando a mistificação, em outras palavras, é a reconstrução material da ilusão religiosa. O teatro de arena da antiguidade, no qual o público se reconhecia como cidadão trágico diante da obra teatral, representa o oposto do espetáculo multimídia de hoje. Antes se tinha a identificação e o diálogo entre a platéia e a representação teatral, hoje o espetáculo da sociedade pós-moderna nada tem de identificação trágica, mas, sim de simples aparência.

Outro aspecto que relaciona o *Second Life* à sociedade do espetáculo refere-se à questão da alienação do espectador em favor do objeto contemplado que se expressa do seguinte modo: quanto mais ele contempla menos vive; quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos compreende sua própria existência e seu próprio desejo. Em relação ao homem que age, a exterioridade do espetáculo aparece no fato de seus próprios gestos já não serem seus, mas de outro que os representa. Essa é a razão pela qual o espectador não se sente em casa em lugar algum, pois o espetáculo está em toda parte.

Evidentemente existe uma relação direta entre o conceito de espetáculo e o programa *Second Life*. Inicialmente pela alienação do residente frente às imagens e a beleza dos ambientes em que navega. A programação do *avatar*, seus gestos e movimentos são programados por outro, claro que podemos criar gestos e disponibilizá-los para os outros residentes ou mesmo vendê-los, mas em última instância, teremos um conjunto de gestos, máscaras, movimentos gerados pelo produtor e pelo coletivo de residentes. Além disso, pelas funcionalidades que o programa tem que permitem entre outras ações voar, possibilitando que os participantes dêem asas as suas imaginações. O *Second Life* é o reino da fantasia alienante que permite que seus habitantes possam ser o que quiserem ser do modo e na quantidade desejada. Além disso, e corroborando para o estado de delírio, as imagens e os ambientes são espetaculares, assim como as caracterizações feitas pelos

habitantes residentes que criam produções visuais de extrema sofisticação tornando ainda mais espetaculares, as movimentações e interações no ambiente tridimensional.

Delirantes ou não os ambientes virtuais se enceram no mundo das novas tecnologias de comunicação e informação. Entretanto o conceito de TIC guarda controvérsias e contradições entre os autores e pensadores sobre o tema. Para entendermos melhor o fenômeno do *Second Life* e suas possíveis articulações com a educação urge compreendermos melhor os conceitos.

Antônio Pasquali no artigo: “Um breve glossário descritivo sobre a comunicação e informação” apresenta-nos a grande distinção semântica entre os termos comunicação e informação.

À luz do substancial progresso dos meios de comunicação, a ciência moderna tem sido forçada a resgatar o termo comunicação do ostracismo que esteve durante o recente período de cerca de pouco mais de um século. Contudo, “progresso” aqui não se refere a uma proliferação genérica dos canais artificiais e seu crescimento quantitativo na era industrial, mas, sim a três fenômenos precisamente definidos, que têm transformado qualitativamente as relações humanas: a técnica de reprodutibilidade massiva das mensagens; a progressiva irrelevância da distância espacial e temporal, como variável significativa; e, nessas realocações, a preservação do que era antes não preservável, tais como sons, imagens estáticas e imagens em movimento. (PASQUALI, 2005, p.24)

Para esse autor, foi a imprensa que retirou o pó do termo genérico “comunicação”, mas a cadeia de invenções, como a prensa rotativa, o telégrafo, o fonógrafo e a cinematografia, que produziram uma mudança qualitativa nas relações humanas, começando no século XIX.

A palavra comunicação ao longo da história vem sofrendo mutações em seu significado original. Primeiramente ela significou um objeto tornado comum, “uma comunicação ou um comunicado”, depois passou a significar os meios físicos de transporte, as “vias de comunicação” – estrada de rodagem e de ferro, rios, canais; e atualmente significa os meios tecnológicos de transmissão de informação, ou seja, a mídia que inclui a imprensa, o cinema, o rádio e a televisão. E é exatamente o conceito de mídia que estamos utilizando nesta pesquisa e que contemporaneamente convencionou-se chamar de meios de

comunicação de massa. Segundo Venício A. de Lima o conceito de comunicação configura-se num objeto em constante transformação:

É preciso registrar também que nos últimos 50 anos as tecnologias de comunicação, isto é, as tecnologias da mídia, passaram por um processo acelerado e constante de modificações radicais que mais recentemente, alteraram a própria natureza do processo da comunicação de massa.

A origem dessas transformações está na chamada revolução digital, isto é, na possibilidade de redução ou digitalização de textos, sons e imagens a bits. Foi esse avanço que deu origem à convergência tecnológica que está dissolvendo as fronteiras entre as telecomunicações, a comunicação de massa e a informática, isto é, entre a televisão, a internet e o computador. (LIMA, 2001, p.25)

Por sua vez, o termo “informação”, ao contrário do termo “comunicação”, pode ser rastreado desde a era clássica como um conceito filosófico que denota a interpretação ou imposição de uma forma, idéia ou princípio.

Por muito tempo o uso do termo informação foi quase monopolizado pelos jornalistas. E atualmente convivemos com múltiplos significados para o termo, “informação”. Segundo Pasquali (2005):

Há a informação da Informática (a quantidade matematicamente mensurável do imprevisível da mensagem), a informação da Cibernética (o sinal de comando que alimenta ou fornece estímulo para sistemas programados), a informação do engenheiro de telecomunicações (que é digitalizável/transmissível) a informação do defensor Direitos Humanos e Liberdades (qualquer conhecimento que esteja aberto ao domínio público e seja acessível) e a informação do jornalista (essencialmente, que possa ser noticiada). (PASQUALI, 2005, p.25)

Aos diversos significados do termo “informação”, acrescentando as ambigüidades dos verbos “comunicando” e “informando”, temos o efeito Torre de Babel, ao se tentar um acordo sobre a definição do que deveria ser uma Sociedade da Informação ideal. Os anfitriões e convidados da WISIS ⁵, com suas diferentes inclinações e interesses, podem apoiar uma ou

⁵ WISIS –World Summit on the Information Society - Cúpula Mundial da Sociedade da Informação.

outra definição. Isso leva a uma ameaça de “babelização” que pode ser resolvida *a priori*, com a votação ou assinatura de documentos. Um encontro mundial dedicado à comunicação e informação deveria ser uma ocasião para clarificação da terminologia, criando uma plataforma conceitual aceitável, na qual cada pessoa possa ver refletida a definição que ache mais convincente.

A clarificação da terminologia nos ajudaria a perceber e a analisar os usos das informações, nos permitiria termos uma visão mais clara dos riscos envolvidos na gestão de informações estratégicas tanto políticas como demográficas. Marilena Chauí (2008) alerta para os problemas relacionados à acumulação e distribuição de informações:

Muitos têm apontado alguns dos perigos da acumulação e distribuição de informações. Um primeiro perigo é o poder de controle sobre as pessoas porque, a partir de informações parciais e dispersas recolhidas em vários arquivos, é possível gerar novas informações que sistematizam as primeiras e permitem reconstituir hábitos, interesses e movimentos dos indivíduos, como é o caso bastante simples de reconstituição das ações de alguém por meio das centrais telefônicas, que podem dizer para quem alguém telefonou, quantas vezes, por quanto tempo etc. O segundo é a posse de informações por pessoas não autorizadas, que entram em contato com informações sigilosas tanto do setor público com da vida privada. O terceiro está na possibilidade de uso das informações por poderes privados para controlar pessoas e instituições, assim como para causar-lhes dano. (CHAUÍ, 2008, p. 59)

O conceito de TIC (tecnologias de informação e comunicação) guarda controvérsias e contradições entre os autores. Para Pierre Levy, as novas tecnologias de comunicação longe de se adequarem apenas a um uso instrumental e calculável, são importantes fontes de imaginação, entidades que participam plenamente da instituição de mundos percebidos. As novas tecnologias de informação são cornucópias de abundância axiológica, visto que só podem ser pensadas e operadas com base num modelo hiper-textual de comunicação. Acrescenta Levy que as novas tecnologias são fruto da inteligência coletiva, segundo o autor (1999):

Aquilo que identificamos, de forma grosseira, como “novas tecnologias” recobre na verdade a atividade multiforme de grupos humanos, um devir

coletivo complexo que se cristaliza, sobretudo em volta de objetos materiais, de programas de computador e de dispositivos de comunicação. É o processo social em toda sua opacidade, é a *atividade dos outros*, que retorna para o indivíduo sob a máscara estrangeira, inumana, da técnica. (LÉVY, 1999, p.28)

Nesse momento, a análise do conceito de cibercultura torna-se imprescindível. Inicialmente, para efeito de aproximação do discurso corrente e otimista sobre a utilização das novas tecnologias de informação e comunicação, trabalharemos com as noções de Pierre Lévy em seu livro “Cibercultura”. Por outro lado, de modo mais crítico e de forma a atualizar o conceito de sociedade do espetáculo apresentado por Guy Debord comparando-o com o conceito de sociedade da informação utilizaremos as reflexões de André Lemos em seu livro “Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea”. Segundo este autor a cibercultura não é mais sociedade do espetáculo, no sentido de Debord. A cibercultura constitui a nova relação entre a técnica e a vida social correspondente à associação entre a cultura contemporânea e as tecnologias digitais tais como: ciberespaço, simulação, tempo real, processos de virtualização, etc.

Segundo André Lemos (2002):

A cibercultura aceita o desafio da sociedade de simulação e joga com os símbolos da sociedade do espetáculo. No entanto, a cibercultura não pertence mais à sociedade do espetáculo, no sentido dado a esta pelo situacionista francês Guy Debord. Ela é mais do que o espetáculo, configurando-se como uma espécie de manipulação digital do espetáculo. Para Debord, o espetáculo é a representação do mundo através dos *mass media*, enquanto que a cibercultura é a simulação do mundo pelas tecnologias do virtual. A cibercultura surge com os media digitais, ou seja, com a informática, as redes telemáticas, o multimídia interativo, a realidade virtual. A cibercultura toma a simulação como via de apropriação do real, enquanto que o espetáculo da tecnocultura moderna se apropria do real por meio da representação do mundo (através dos *media* de massa). (LE MOS, 2002 p.90)

A cibercultura tem suas raízes no surgimento das *mass media*, mas ganha contornos bem definidos na atualidade com o computador pessoal, a microeletrônica de massa e as

redes telemáticas. Para Lemos, é essa sinergia entre condição pós-moderna e as novas tecnologias que marca a cultura contemporânea.

A passagem da sociedade do espetáculo para a sociedade de simulação corresponde à passagem gradual de tecnologias de representação analógicas –os *media* clássicos, para os novos *media* digitais. Se a sociedade do espetáculo manipulou as representações massivas do real (a televisão, o cinema, o rádio), a cibercultura parece crescer sob a manipulação dos ícones da sociedade do espetáculo (*samplings*, colagens digitais, *hacking*, apropriações, etc.) Não sendo mais representação, a cibercultura, pela simulação, é uma manipulação das representações do mundo criadas pela sociedade do espetáculo. A simulação digital simula o espetáculo analógico. (LEMOS, 2002, p.258)

Por outro lado, Pierre Levy traduz a idéia de cibercultura articulando o conceito de universidade com o conceito de diversidade, onde a chave para a compreensão da cultura no futuro está no conceito de universal sem totalidade. Por mais estranho que possa parecer, o autor argumenta que o universal significa a presença virtual da humanidade para si mesma. Pierre Levy esclarece o seu conceito de universalidade do seguinte modo:

Ora, a cibercultura, terceira etapa da evolução, mantém a universalidade ao mesmo tempo em que dissolve a totalidade. Corresponde ao momento em que nossa espécie, pela globalização econômica, pelo adensamento das redes de comunicação e de transporte, tende a formar uma única comunidade mundial, ainda que essa comunidade seja – e quanto! - desigual e conflitante. Única em seu gênero no reino animal, a humanidade reúne toda sua espécie em uma única sociedade. Mas, ao mesmo tempo, e paradoxalmente, a unidade do sentido se quebra, talvez porque ela começa a se realizar na prática, pelo contato e a interação efetivos. Conectados ao universo, as comunidades virtuais constroem e dissolvem constantemente suas micrototalidades dinâmicas, emergentes, imersas, derivando entre as correntes turbilhonantes do novo dilúvio. (LÉVY, 1999, p.249).

Marilena Chauí aborda o tema da cibercultura em seu livro “Simulacro e poder: Uma análise da mídia”. No entanto, esclarece a distinção entre o conceito de cultura e multimídia ou indústria cultural. Para a pensadora a cultura, em sentido mais amplo, é criação de

símbolos e estes exprimem nossa relação com o que está ausente, presentificam uma ausência :

[...] a linguagem presentifica seres ausentes ao nomeá-los, isto é , as palavras são símbolos que tornam presente o que está ausente; nas religiões, os ritos e cerimônias são símbolos ou atos simbólicos que presentificam as divindades ausentes; o trabalho é uma prática que produz ou torna presente algo que não existia, e o produto exprime, isto é, simboliza o produtor- por isso, no trabalho alienado, que produz mercadorias, o que é simbolizado não é o trabalhador e sim o capital). A cultura é, portanto, uma ordem simbólica e opera com a distinção entre presença ou realidade e ausência ou virtualidade. (CHAUÍ, 2008, p. 71)

Para Chauí, a peculiaridade da multimídia está em que ela produz “realidade virtual” ou “virtualidade real”; em última instância torna indistintos os dois aspectos que a cultura sempre distinguiu, pois esta distinção é essencial a ela como ordem simbólica. A pensadora resume sua análise do seguinte modo:

Em outras palavras, o sistema multimídia, expressão da pós-modernidade, potencializa a atopia e a acronia, que já haviam sido a marca da antiga televisão. O espaço se torna um “fluxo de imagens” e o tempo se torna intemporal. Ao fazê-lo, destrói a ordem simbólica da cultura, pois uma “virtualidade real” ou uma “realidade virtual” pressupõem que a distinção entre presença e ausência se reduza a estar presente ou estar ausente na rede ou no sistema multimídia. Anteriormente, a TV era o mundo. Agora, o mundo é a rede multimídia, confirmando o dito de Max de que, no modo de produção capitalista, “tudo o que é sólido desmancha no ar”. (CHAUÍ, 2007, p. 71)

A análise e os conseqüentes problemas levantados por Marilena Chauí dão os indícios de questões éticas que devem ser observadas por todos que lidam com as novas tecnologias de comunicação de informação. A ética na utilização de ambientes virtuais é o objeto de nossa análise seguinte.

2.2 A Ética em Ambientes Virtuais

É imperativo que explicitemos nosso conceito de ética para podermos articulá-lo com os conceitos de ambientes virtuais e novas tecnologias. Admitimos as reflexões de Pasquali (2005), para o termo, “ética”:

Este termo deve ser reservado para a filosofia moral, a qual é uma sistematização metafísica-gnosiológica dos valores morais históricos. A definição de Kant- Metafísica dos Hábitos Morais – ainda permanece válida. A ética somente começa quando a Razão pergunta por que existem princípios morais; quais princípios supremos, universais e atemporais são encontrados em todos os sistemas morais; por que os seres humanos são os únicos seres morais e qual é a origem dos grandes princípios morais. Assim, a ética somente existe na forma de partes coerentes de algum sistema filosófico. Qualquer outro uso do termo é inapropriado e promove confusão.

É correto quanto falamos da ética de Hume ou da Escola de Frankfurt, da moral do povo grego ou do nazismo e da deontologia de comunicadores ou médicos. O termo, “ética”, com exceções ocasionais deve ser reservado para as conferências filosóficas. Moralidade precisa seriamente de uma atualização, conceitual e semântica, caso se queira evitar que seus grandes princípios venham a se tornar inaplicáveis, o que pavimentaria o caminho para que os princípios econômicos, militares, políticos, científicos ou tecnológicos os suplantassem. (PASQUALI, 2005, p.23)

Para entender os princípios da existência ética devemos partir dos conceitos de senso moral e consciência moral. Em nossa vida é comum sentirmos piedade e revolta ao nos depararmos com situações de injustiça quando ficamos sabendo que existem milhares de pessoas, sobretudo crianças e velhos que morrem de penúria ou inanição em diversos países no mundo. Esse tipo de sentimento exprime nosso senso moral. Do mesmo modo todas as vezes que ficamos indignados com casos de extrema violência que nos causa horror: chacina de seres humanos, linchamentos, assassinatos brutais, estupros e genocídios. Todos os sentimentos que surgem em nós desde a cólera, a pena, o asco e a indignação. Todos esses sentimentos também manifestam nosso senso moral.

Todas as vezes que nos deparamos com situações em que envolvem decisões dramáticas a serem tomadas como, por exemplo, que envolvem a decisão pela eutanásia,

pelo aborto ou mesmo pela manipulação genética, que surgem em nossas vidas e que expõem nosso sentimento de responsabilidade por nós e pelos outros evidenciam nosso senso moral. Segundo Marilena Chauí (1999):

Nossas dúvidas quanto à decisão a tomar não manifestam nosso senso moral, mas também põem à prova nossa consciência moral, pois exigem que decidamos o que fazer que justifiquemos para nós mesmos e para os outros as razões de nossas decisões e que assumamos todas as conseqüências delas, porque somos responsáveis por nossas opções. [...] O senso e a consciência moral dizem respeito a valores, sentimentos, intenções, decisões e ações referidos ao bem e ao mal e ao desejo de felicidade. Dizem respeito às relações que mantemos com os outros e, portanto, nascem e existem como parte de nossa vida intersubjetiva. (CHAUÍ, 1999, p.335)

Os enunciados que se referem a fenômenos do mundo de nossa vida prática se dividem em juízos de fato e juízos de valor. Os juízos de fato são aqueles formulados em enunciados que se referem a um acontecimento constatado por nós como, por exemplo, o enunciado: “A lenha está queimando”. De outro modo se expressamos nossa opinião em um enunciado tal como: “A fogueira é útil” estamos interpretando e avaliando o acontecimento. Neste caso estamos proferindo um juízo de valor.

Os juízos de fato são aqueles que dizem o que as coisas são como são e por que são. Em nossa vida cotidiana, na metafísica e nas ciências, os juízos de fato estão presentes. De modo diferente, os juízos de valor, formulados em forma de avaliações sobre coisas, pessoas, situações e são proferidos na moral, nas artes, na política, na religião. Assim os juízos de valor avaliam coisas, pessoas, ações, experiências, acontecimentos, sentimentos, estados de espírito, intenções e descrições como bons ou maus, desejáveis ou indesejáveis.

Os juízos de valor também podem ser éticos na medida em que forem normativos, ou seja, enunciarem normas que determinam o dever ser de nossos sentimentos, nosso atos, nossos comportamentos. São juízos que enunciam obrigações e avaliam intenções e ações segundo o critério do correto e do incorreto. Segundo Marilena Chauí (1999):

Os juízos éticos de valor nos dizem o que são o bem, o mal, a felicidade. Os juízos éticos normativos nos dizem que sentimentos, intenções, atos e comportamentos devemos ter ou fazer para alcançarmos o bem e a

felicidade. Enunciam também que atos, sentimentos, intenções e comportamentos são condenáveis ou incorretos do ponto de vista moral. [...] O senso e a consciência moral são inseparáveis da vida cultural, uma vez que esta define para seus membros os valores positivos e negativos que devem respeitar ou detestar. (CHAUÍ, 1999, p.336)

A diferença entre os juízos de fato e de valor se dá na diferença entre Natureza e Cultura. Os juízos de fato se inserem no contexto dos enunciados relativos a Natureza, constituída por estruturas e processos necessários que existem em si e por si mesmos, independentemente de nós: a chuva é um fenômeno meteorológico cujas causas e cujos efeitos necessários podemos constatar e explicar. Por outro lado a Cultura nasce da maneira como os seres humanos interpretam-se a si mesmos e as suas relações com a Natureza, acrescentando-lhe sentidos novos, intervindo nela, alterando-a através do trabalho e da técnica, dando-lhe valores. Quando dizemos que a chuva é boa para as plantas pressupõe a relação cultural dos homens com a Natureza, através da agricultura. Considerar a chuva bela pressupõe uma relação valorativa dos humanos com a Natureza, percebida como objeto de contemplação.

Interessa explorar os juízos éticos de valor relativos à cibercultura, quais seriam os juízos éticos que estão sendo formados neste ambiente tecnológico criado pela cultura contemporânea? A cibercultura é um construto tecnológico criado a partir da linguagem e não podemos dizer que se equivale à cultura, pois a cultura é constituída também pela linguagem e inclui além dela, elementos outros que definem o universo cultural de um povo.

Entretanto, se a cibercultura for considerada parte da cultura então juízos éticos de valor poderão ser identificados como observamos na citação de Pierre Levy na introdução do livro “Cibercultura” de Andre Lemos(2004):

O bem e o mal, assim como a mentira e a verdade, pertencem ao mundo da linguagem, e crescem com ele, complexificam-se com ele. O que é esse caos que reina no ciberespaço como na humanidade contemporânea? Onde se encontra a ordem? Aí está o que nós gostaríamos de saber. Procuramos e corremos em todos os sentidos, nos reunimos em clãs, nos opomos, nos distanciamos, brigamos... Denunciamos o “mal” à direita e à esquerda. Cada um aponta o dedo sobre os outros. Nos precipitamos com avidez sobre “bens” de todo tipo. E, assim fazendo, complicamos tudo, desempenhamos nosso papel de aceleradores da evolução, como os animais, as correntes e

os ventos que dispensam as sementes de uma ecologia vegetal em evolução. Porque ela coloca em jogo a liberdade, que é a essência da linguagem, a internet vai nos fazer descobrir a verdadeira hierarquia do bem: uma hierarquia complexa, hipertextual, emaranhada, viva, móvel, abundante, turbilhante como uma biosfera.(LEMOS, 2004, p.12).

Paralelamente ao grande desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação e informação e à crescente utilização desses mecanismos, inclusive pela educação, identificamos uma crise ética que se relaciona diretamente com as questões que comumente atribuímos à filosofia que são aquelas relativas à moralidade que conceitualmente estão associadas à finalidade e sentido da vida, os fundamentos da obrigação e do dever, a natureza do bem e do mal, o valor da consciência moral, etc. A crise ética da atualidade se refere à origem ou aos aspectos ontológicos da questão, se referem ao conjunto das regras de conduta consideradas como universalmente válidas, se referem aos princípios de uma vida conforme a sabedoria filosófica que conduzam a uma reflexão sobre as razões de se desejar a justiça e a harmonia e ainda sobre os meios de alcançá-las. Segundo Gilberto Dupas:

As revoluções tecnológicas nas áreas do átomo, da informação e da genética desenvolvem-se num estado de vazio ético, no qual as referências tradicionais desaparecem; os fundamentos ontológicos, metafísicos, religiosos se perderam. O homem tornou-se perigoso para si mesmo, constituindo-se agora, em seu próprio risco absoluto. Na verdade, um claro paradoxo se instala nas sociedades pós-modernas. Ao mesmo tempo, que elas se libertam das amarras dos valores de referência, a demanda por ética e preceitos morais parece crescer indefinidamente. O homem é livre quando faz apenas o que sua razão escolhe. Mas ela precisa ser orientada por valores que não estão mais disponíveis. (DUPAS, 2000, p.18)

Na base da crise ética em questão torna-se necessário, numa primeira aproximação do problema, refletirmos sobre as transformações que vem ocorrendo sobre a natureza do saber, seu modo de pesquisa e a transmissão de conhecimentos. Sabemos que o saber científico é uma espécie de discurso e que contemporaneamente tanto as ciências como as técnicas têm se desenvolvido em temas relacionados à linguagem: a fonologia e as teorias lingüísticas, os problemas da comunicação e a cibernética, as matemáticas modernas e a

informática, os computadores e suas linguagens, os problemas de memorização e os bancos de dados, a telemática e a instalação de terminais inteligentes, sem falar no fenômeno das grandes redes corporativas em que se incluem a Internet. Todo este aparato teórico sobre a técnica tem um objetivo específico: possibilitar a tradução de todo conhecimento humano em linguagem de máquinas. Sabemos hoje que a incidência de informações tecnológicas sobre o saber pode afetar principalmente a pesquisa e transmissão de conhecimentos.

Segundo os pós-modernos, há diversos exemplos da influência de informações tecnológicas no desenvolvimento do saber científico, como o que vem ocorrendo com a genética, que passou a dever seu paradigma teórico à cibernética. Quanto ao conhecimento, não temos dúvida de que o acesso às grandes redes de comunicação afeta e afetará cada vez mais a circulação dos conhecimentos e seu modo de transmissão que se dá por meio da educação. Segundo Jean-François Lyotard:

Nesta transformação geral, a natureza do saber não permanece intacta. Ele não pode se submeter aos novos canais, e tornar-se operacional, a não ser que o conhecimento possa ser traduzido em quantidades de informação. Pode-se então prever que tudo o que no saber constituído não é traduzível será abandonado, e que a orientação das novas pesquisas se subordinará à condição de tradutibilidade dos resultados eventuais em linguagem de máquina. ... O antigo princípio segundo o qual a aquisição do saber é indissociável da formação (*Bildung*) do espírito, e mesmo da pessoa, cai e cairá cada vez mais em desuso. (LYOTARD, 1979, p.4)

Para Lyotard, há um processo em curso da transformação da natureza do saber na qual o conhecimento será medido pela quantidade de informação e pela possibilidade da tradução para a linguagem de máquina do conhecimento constituído. Nesta linha de pensamento percebe-se que o conhecimento passou a assumir a forma de mercadoria, ou seja, o conhecimento perdeu seu “valor de uso” e passou a ser considerado exclusivamente pelo seu “valor de troca”. As conseqüências dessa mudança incidem diretamente na economia dos países no mundo, pois o saber tornou-se a principal força de produção mudando a composição das populações ativas dos países mais desenvolvidos e tornando-se o principal desafio dos países em desenvolvimento. Este quadro evidencia uma tendência crescente de desequilíbrio econômico mundial que desemboca num primeiro problema ético

relacionado ao desenvolvimento e uso das novas tecnologias de comunicação e informação no mundo.

A tendência em questão reforça e expande o fenômeno que atualmente se convencionou chamar de “o grande hiato digital” existente entre os países pobres e os países ricos do mundo. O grande hiato digital se refere ao fato de que o número de pessoas que têm acesso e estão incluídas no mundo das tecnologias digitais é muito maior nos países ricos do que nos países pobres. O fenômeno em questão torna-se um problema na medida em que as pessoas incluídas tendem a se desenvolver mais rapidamente nos conteúdos e técnicas gerados pelas novas tecnologias, enquanto que as pessoas excluídas tendem cada vez mais, com o passar do tempo, a terem mais dificuldades em adquirir as competências necessárias para a utilização das novas tecnologias principalmente as digitais.

Sabe-se hoje do aumento, em progressão geométrica, do número de pessoas excluídas em todo o mundo. O surgimento das novas tecnologias digitais de comunicação e informação e a respectiva complexidade técnica envolvida no processo de assimilação impõe dificuldades instrucionais e operacionais principalmente aos países menos desenvolvidos, que necessitam de modo crescente de subsídios e recursos para incluir seus cidadãos no mundo digital.

Não temos dúvida de que a prudência é imprescindível quando se trata dos riscos envolvidos nas pesquisas científicas e na aplicação de novas tecnologias. Posições de cautela com relação a alimentos transgênicos são relevantes, a alteração dos grãos, impõe conseqüentemente a alteração do pão. As objeções éticas quanto aos imensos riscos da manipulação genética e as reações políticas contra o desemprego gerado pela automação radical devem ser consideradas. Entretanto qualquer questionamento crítico ou procedimento mais cuidadoso e prudente é encarado sistematicamente como posição reacionária de quem não quer o progresso e o desenvolvimento tecnológico e científico.

Evidentemente são de se admirar os efeitos espetaculares da ciência e da técnica. Por outro lado são preocupantes os efeitos desses avanços que rompem, inauguram e voltam a romper sucessivamente vários paradigmas. No entanto, há uma ausência quase total de reflexões e pesquisas sobre as conseqüências negativas desses caminhos, que podem colocar em xeque o futuro do próprio capitalismo global seja por colapso da empregabilidade, seja por severa restrição da demanda. A lógica da competição exacerbada somada ao deslumbramento diante da novidade tecnológica e a ausência de valores éticos que definam limites e rumos poderão estar cultivando ou concebendo novos deuses da pós-

modernidade que conduzirão a humanidade a sua ruína, ameaçando a sua própria sobrevivência.

Para entendermos como chegamos à atual crise ética devemos analisar historicamente a evolução de seus princípios. Durante a maior parte do século XIX, a ética que se baseava na universalização, ou seja, nas normas que valiam para todos e não apenas para o clã ou a tribo, como ocorria nas sociedades tradicionais; continuou prevalecendo. Ela bastava para assegurar a formação de personalidades congruentes com as necessidades funcionais do sistema capitalista.

No entanto, no início do século XX, percebe-se a tendência de uma transformação dos valores éticos que teve como causa vários fatores. Com a Psicanálise tem-se a destruição dos mecanismos de repressão. Influenciados pelo modernismo estético passamos a valorizar a espontaneidade, a dessublimação e a vida pulsional. O Surrealismo surge defendendo a estetização da vida, ou seja, a transformação da vida em obra de arte. Diferentemente da moral burguesa do início do capitalismo, a ética do início do século XX torna-se anárquica e inverte a hierarquia de valores tradicional que valorizava a razão em detrimento das paixões. No começo do século passado a inteligência passa a ser vista como secundária com relação ao desejo. Dando continuidade e reforçando as tendências anunciadas no começo do século, hoje estamos vendo a substituição estética da vida, marca do modernismo, pela justificação pulsional, ou seja, somente o impulso e o prazer são reais e afirmam a vida. Além disso, o hedonismo substitui a austeridade e o autocontrole, elementos necessários para obtenção do lucro, e que caracterizavam o capitalismo ascético no início da modernidade. Atualmente identificamos a passagem da ética moderna, derivada de princípios universais e supondo a subordinação da vida pulsional à razão, a uma nova ética que coloca a ênfase sobre os valores da vida e da espontaneidade. Segundo Rouanet:

Temos hoje várias morais, repartidas nas várias sub-culturas que proliferaram desde os anos 70. A moral “moderna” continua existindo, mas perdeu sua posição de monopólio. Hoje há uma atomização de morais (culturas jovens, seitas, movimentos ecologistas e pacifista, etc.), que seria a “condição pós moderna” da moralidade. (ROUANET, 2005, p. 248)

O culto à liberdade aparente propicia a subjetividade e a flexibilização da razão para a concepção de crenças individuais. Essa nova fé sem compromissos pode levar o indivíduo a crer em qualquer coisa e multiplicar os objetos sobre os quais se fixa. Argumenta-se,

entretanto, que são exatamente essas coisas que agora estão “mudando”. O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático. Nos dias de hoje percebemos a ênfase na matéria em detrimento dos valores espirituais, configurando uma situação que, em última instância, faz com que tudo se passe como se os atos do saber e do pensar, se tornassem cada vez mais obscuros. O saber é a chave para o entendimento desse estado de coisas em que vivemos.

Os pensadores criadores da Escola de Frankfurt ou Teoria Crítica (Horkheimer, Theodor Adorno, Walter Benjamin e Herbert Marcuse) se preocupavam com a crise da razão contemporânea destacando a necessidade da autocrítica, como parte da recuperação da razão ameaçada pelo domínio da técnica. Utilizando o conceito de Iluminismo em sentido mais amplo que no século XVIII, buscavam o domínio do raciocínio para pensar filosoficamente a realidade contemporânea.

Estudando a mídia norte-americana, Adorno (ADORNO, 1995, p.75) sustentava que o lazer não era mais diversão ou entretenimento. Havia um imenso maquinismo denominado “indústria cultural”, visando a obter um comportamento dócil e uma multidão domesticada, através da exploração sistemática dos bens culturais. As produções desta “indústria cultural”, introduzidas como mercadorias, aliadas ao espírito de concentração capitalista, perseguiam atitudes passivas de seus consumidores, buscavam um “cidadão conformista” que não tinha nada em comum com o uso da razão e da liberdade. A arte, especialmente o cinema, se tornou, para Adorno, mais a expressão da racionalidade técnica que simplesmente um instrumento de lazer.

Adorno foi um dos responsáveis pelo despertar da consciência e da auto-análise no pós-guerra. Sua abordagem crítica nos ajuda a construir uma reflexão filosófica das questões ligadas à identidade do homem contemporâneo e às amarras sutis e quase invisíveis dos mecanismos do poder econômico.

Herbert Marcuse (MARCUSE, 1966, p.104)) alcançou grande notoriedade a partir dos movimentos estudantis de 1968, na França, Alemanha e Estados Unidos, devido a suas teses revolucionárias e a sua interpretação crítica da sociedade industrial contemporânea. A principal contribuição de Marcuse à teoria crítica frankfurtiana pode ser considerada a relação que desenvolveu entre o pensamento de Marx e o de Freud, em uma interpretação

que realça o sentido libertário tanto do marxismo quanto da teoria psicanalítica. Para Marcuse, a repressão sexual e a repressão social são indissociáveis em nossa cultura, denunciando inclusive a aparente tolerância existente no liberalismo de certas sociedades industriais avançadas como uma pseudo “liberdade”, conduzindo, no fundo, ao conformismo.

A identificação de que vivemos no mundo em que a novidade tecnológica é admitida como um fetiche é evidente. Neste sentido, os produtos da tecnologia e da ciência são tratados como objetos animados ou inanimados, feitos pelo homem ou produzidos pela natureza, aos quais se atribuem poderes sobrenaturais e se prestam ao culto. Os produtos da tecnologia tornam-se ídolos e correspondem aos grandes objetos de desejo das populações atuais. As novas tecnologias geram produtos de consumo radicalmente novos. Ondas de entusiasmo, apoiadas e lançadas por todos os meios de comunicação, propagam-se instantaneamente. O homem exhibe a sua intimidade com os objetos de consumo ou identificando-se com os novos ícones. Os heróis da mídia eletrônica são transformados, eles mesmos, em mercadoria ou identificados com marcas globais.

Para entender o princípio do fetichismo, tem-se de Debord:

O princípio do fetichismo da mercadoria, a dominação da sociedade por “coisas supra-sensíveis embora sensíveis” se realiza completamente no espetáculo, no qual o mundo sensível é substituído por uma seleção de imagens que existem acima dele, e que ao mesmo tempo se fez reconhecer como sensível por excelência. (DEBORD, 1992, p. 28).

Várias são as razões pelas quais as novas tecnologias são hoje desejadas como fetiche. A primeira delas diz respeito à ilusão de que as novas tecnologias são seguras. Em segundo lugar pela falácia de que as novas tecnologias possibilitam um acesso democrático. Em terceiro lugar pela relação enganosa que se tem de tecnologia e educação. Em quarto lugar pelo simples fato de serem novas e modernas independentemente de sua finalidade. Em quinto lugar por serem muito sedutores pela apresentação da mídia, pelo desenho e por fazer parte do já mencionado espetáculo.

As novas mercadorias e produtos são fetiches na medida em que dão à ilusão de serem seguras e por admitirem certa confiabilidade nos sistemas abstratos disponíveis hoje em dia. Esta segurança se revela na confiança da interação entre sistemas abstratos e as relações pessoais possibilitadas pelas novas tecnologias de comunicação. Quanto a esse tema Antony Giddens(1990) observa:

A confiança nas pessoas é erigida sobre a mutualidade de resposta e envolvimento: a fé na integridade de um outro é uma fonte primordial de um sentimento de integridade e autenticidade do eu. A confiança em sistemas abstratos contribui para a confiabilidade da segurança cotidiana, mas por sua própria natureza ela não pode fornecer nem a mutualidade nem a intimidade que as relações de confiança pessoal oferecem. (GIDDENS, 1990, p. 117)

A confiança em sistemas abstratos é a condição do distanciamento tempo-espço e das grandes áreas de segurança na vida cotidiana que as instituições modernas oferecem em comparação com o mundo tradicional. Contudo, esta situação cria também novas formas de vulnerabilidade psicológica, e a confiança em sistemas abstratos não é psicologicamente gratificante como a confiança que existe entre as pessoas e suas relações interpessoais. De modo diferente, Gilberto Dupas (2000) alerta para os riscos envolvidos na crença da segurança dos sistemas abstratos da ciência e das novas tecnologias, segundo ele:

No caso da ciência atual, com sua enorme capacidade de gerar inovações e saltos tecnológicos, as manchetes futuristas falam em estarmos a ponto de controlar o envelhecimento ou produzirmos clones perfeitos de nós mesmos. (...). A camuflagem dos riscos, alguns deles enormes, é feita com competência pelas mídias globais que deificam as conquistas científicas como libertadoras do destino da humanidade, impedindo julgamentos e escolhas. (DUPAS, 2000, p. 17)

O princípio do fetichismo se legitima pelos impressionantes resultados de alguns dos êxitos das novas tecnologias, fazendo-as adquirir uma auréola mágica e determinista, e colocando-as acima da razão e da moral. O homem comum já tem o sentimento de estar submetido a potências invisíveis, embora reais, ativas e incontroláveis. Tais potências começam a ocupar o lugar deixado vago pelos gênios e deuses antigos. A razão técnica teria sua lógica própria e um poder sem limites.

Rouanet (1987) em sua obra "As Razões do Iluminismo" propõe um resgate crítico do conceito de razão, do projeto de modernidade e do legado da Ilustração, resgate da razão, porque, segundo o autor, sem a razão não podemos combater as forças que asfixiam a vida; sem os instrumentos de análise gerados pela modernidade não podemos reagir contra as patologias da sociedade moderna e sem os valores da ilustração não podemos transformar o

mundo nem criar condições para uma liberdade concreta. Para Rouanet, o resgate será necessariamente crítico, pois não é possível ignorar os aspectos repressivos do racionalismo clássico, as perversões da moderna civilização industrial e as ingenuidades e simplificações da época das luzes. Rouanet propõe um novo racionalismo, baseado em Freud e na Teoria da Ação Comunicativa; realiza um confronto polêmico com a modernidade, rejeitando, portanto, todas as perspectivas pós-modernas, e reivindica a necessidade da reconstrução do iluminismo com base num novo modelo de razão e numa nova concepção de modernidade.

A crise de valores deixa o homem a mercê da alienação promovida pela sociedade do consumo. A vida transcorre sem reflexão, aceitamos o que nos é dado, e produzimos aquilo que nos destrói. Não temos nem mesmo a percepção de que fazemos parte da cadeia produtiva, pelo contrário a alienação tem o objetivo de separar o homem do produto de seu trabalho. Em conseqüência, vemos cada vez mais o homem separado de seu mundo, e com a separação generalizada entre o trabalhador e o que ele produz, perde-se todo o ponto de vista unitário sobre a atividade realizada, todo o sentido do trabalho e da realização do homem.

Temos à nossa disposição um mar de produtos sedutores e somos “presa fácil” num mercado cujos consumidores são guiados pelo hedonismo num mundo da cultura do narcisismo. Em nossa vida cotidiana percebemos um fenômeno facilmente identificável: os produtos disponibilizados são apresentados de modo a seduzir os consumidores elevando esses produtos ao status de ícones passíveis de adoração. Esse fenômeno traz conseqüências que devem ser analisadas de modo crítico a fim de melhor compreendermos o fundamento das crenças em questão. Segundo Antônio Pasquali (2005):

O ser humano é superior a todos os outros seres e até mesmo é a “imagem de Deus”, porque os seres humanos são os únicos capazes de se relacionarem conscientemente com seus iguais e de criarem comunidades. (PASQUALI, 2005, p.18)

A forma com que as relações humanas se manifestam entre os seres racionais é chamada *koinonía* (em grego), ou *communitas* (em latim). É inspirador, ainda hoje, contemplar o primeiro filósofo ocidental que explorou esse problema. Foi Demócrito de Abdera, no século V a.C., que teve a visão de que foi a invenção da linguagem comunicativa que transformou os *hominídeos* em humanos. Demócrito declarou que sem comunicação

nós nunca teríamos transcendido o estado bruto da co-presença, que nós compartilhamos com os outros animais, para chegarmos à co-existência, na qual o outro se torna um vizinho com quem nós co-existimos, e no qual nós alcançamos a única forma de relacionamento plenamente consciente, ou seja, a comunidade. Vinte e seis séculos atrás, Demócrito afirmou que não é possível haver comunidade sem comunicação. Felizmente, quase todas as línguas modernas conservaram a raiz verbal *koínos* (comum) ou *communis, communitas, communicatio*, lembrando-nos para sempre o caráter inerente da comunicação e da comunidade.

Partindo da sábia descoberta de Demócrito que nos alerta que sem a função comunicativa não pode haver comunidade, então qualquer mudança no comportamento comunicativo de um grupo social produzirá mudanças nas formas de percepção, sentimento e de tratamento do outro, no contexto do relacionamento humano prático, dentro do quadro explicativo do modelo de comunidade em vigor. As palavras comunicação e informação, sempre, e necessariamente referem-se à essência da comunidade e das relações humanas. Assim, é inaceitável que esses termos sejam reduzidos ao nível do discurso técnico ou econômico, que tentam minimizar ou desvalorizar as repercussões sociais do *factum* comunicativo. Conseqüentemente, a sociedade tem o direito ontológico inalienável de observar e participar de qualquer decisão que afete sua comunicação ou informação, atividades que constituem a essência das relações humanas.

Ultimamente, não há como fazer previsão de cenários, mas um fato pode ser dado como garantido: enquanto se discute ajuda para o desenvolvimento financeiro, direitos, freqüências de transmissão, digitalização, segurança, códigos e acesso à Internet, a Cúpula Mundial para a Sociedade da Informação - WSIS⁶ falhará no tocante aos padrões de comportamento da dita Sociedade da Informação, e assim pavimentar o caminho para futuras decisões que, cedo ou tarde, para o melhor ou o pior, vão mudar a comunidade dos seres humanos. Aqueles preocupados com relação a uma teleologia de relações mais eqüitativas entre seres humanos, e que estão lutando para uma paz razoável e pela unificação da família, vão resistir a toda forma de reducionismo e continuarão a refletir sobre os resultados da WSIS em termos de seus efeitos sobre as relações humanas.

⁶ WSIS –World Summit on the Information Society - Cúpula Mundial da Sociedade da Informação.

CAPÍTULO III – Pesquisa Empírica

Para a realização desta pesquisa, utilizou-se a metodologia exposta por Maria Laura P. B. Franco (2005) em seu livro “Análise do Conteúdo”. O ponto de partida da análise do conteúdo é a mensagem, seja ela verbal (oral ou escrita), gestual silenciosa, figurativa, documental ou diretamente provocada. Necessariamente uma mensagem expressa um significado e um sentido, sendo que o sentido não pode ser considerado um ato isolado. Segundo a autora (2005):

A Análise do Conteúdo assenta-se nos pressupostos de uma concepção crítica e dinâmica da linguagem. Linguagem, aqui entendida, como uma construção real de toda sociedade e como expressão da existência humana que, em diferentes momentos no dinamismo internacional se estabelece entre linguagem, pensamento e ação. (FRANCO, 2005, p.14)

O método de análise do conteúdo pressupõe um plano de pesquisa composto por dados de análise, categorias de conteúdo e unidade de registro a serem enquadradas nas categorias. Neste sentido realizaremos a análise dos dados partindo dos dados obtidos diretamente no programa *Second Life*, nas entrevistas e na observação direta. A análise necessita de definição sobre o tipo de unidade de análise, tivemos na pesquisa as seguintes unidades de análise:

a) unidade de registro: nossa unidade de registro foram as respostas recebidas na entrevista episódica. Cada resposta se constituiu numa unidade de registro.

b) unidade de contexto: nossa principal unidade de contexto foram as tecnologias de comunicação e informação e o ambiente tridimensional do *Second Life*, porém outro contexto surgiu após a banca de qualificação que foi a sala de aula onde realizamos o experimento com os mestrandos da disciplina.

Após a definição das unidades de análise definimos as categorias. Segundo (Holsti, 1969), “a análise de conteúdo se sustenta ou não por suas categorias”. Segundo Maria Franco (2005):

A categorização é uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação seguida de um reagrupamento baseado em analogias, a partir de critérios definidos. (FRANCO, 2005, p.57)

Neste sentido há duas possibilidades de elaboração das categorias: aquelas criadas *a priori* e aquelas que não são criadas *a priori* e emergem da “fala” do discurso e do conteúdo das respostas ou unidades de registro em tempo de análise.

Como o problema de pesquisa foi saber se é possível a comunicação dialógica e ética no ambiente tridimensional do *Second Life*, propôs-se como categorias de análise *a priori* a utilização dos Modelos Teóricos para o Estudo das Comunicações propostos por Venício A. de Lima em seu livro “Mídia - Teoria e Política (2007, p. 35).

No quadro a seguir temos a tabela, que se pretende auto-explicativa, tenta organizar os oito principais modelos teóricos disponíveis para o estudo das comunicações incorporando, em graus diferentes, à história da pesquisa brasileira no campo. Venício A. de Lima optou por nomeá-los de acordo com a palavra-chave que melhor exprime cada uma dessas articulações teóricas.

Tabela 1 - Modelos Teóricos para o Estudo das Comunicações

	Manipulação	Persuasão (Influência)	Função	Informação	Linguagem	Mercadoria	Cultura	Diálogo
Definição	Resposta de um organismo a um estímulo(S>R)	Resposta de um organismo a um estímulo, através da interveniência de fatores psicológicos e sociológicos (S> >R)	Subsistema funcional do sistema social	Processo de transmissão de bits através de um canal	1.sistema formal e estruturado de significados 2.processo dinâmico de relações enunciativas	Mercadoria produzida pela industria cultural	1.sistema significação – ordem social é comunicada, reproduzida, experimentada e explorada/RW. 2.processo simbólico-realidade é produzida, mantida, restaurada e transformada.	Diálogo na medida em que não é transferência de saber mas encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados.
Geografia	EUA	EUA	EUA	EUA	1.Europa(França) 2.Europa(Itália)	Alemanha, Inglaterra, França, América Latina	1.Inglaterra (CCCS) 2.EUA	América Latina
Contexto	1ªG.G. *, Monopólio,	2ªG.G.,Guerra Fria	Pós 2ªG.G.	Demandas da indústria de	Europa déc. 1960	Crítica iluminismo,	1.critica marxismo	Alfabetização de adultos;

Histórico	(poder ilimitado da mídia)	Comercialização (poder limitado da mídia)		telecomunicações (a partir déc. 1920)		debate cultura popular, déc. 1940	ortodoxo 2. crítica modelo transmissivo, positivismo	extensão rural(década de 1960/1970)
Mídia Dominante	Imprensa, cinema, rádio e fotografia	Televisão	Mídia	Qualquer	Qualquer	Qualquer (cultura de massa)	Televisão	Nova mídia (tecnologias interativas)
Fontes de recursos para pesquisa	Governo EUA	Governo EUA; empresas (anunciantes e mídia)	Pesquisa acadêmica	Empresas de telecomunicações	Pesquisa acadêmica	Pesquisa acadêmica	Pesquisa acadêmica	Nações Unidas; pesquisa acadêmica (educ./filosofia)
Visão de sociedade	Massa (isolado, anônimo, atomizado)	Massa (grupos, líderes de opinião pública)	Sistema social	Sistema (interdependente e equilibrado)	1. totalidade estruturada 2. discursiva e contraditória	Sociedade de classes	1. sociedade de classes 2. comunidade	Sociedade de classes
Questão básica de pesquisa	Quais os efeitos de curto prazo?	Quais os efeitos (funções) de curto prazo?	Quais as funções da mídia na sociedade	Qual a forma mais eficiente de se transmitir uma mensagem?	Quais são os significados da mensagem?	Qual é a lógica da produção cultural?	Qual é a representação da realidade construída pelos <i>mass media</i> ?	Qual a definição ideal de comunicação?
Disciplinas de	Psicologia	Psicologia	Sociologia	Matemática,	1. lingüística	Marxismo	1. marxismo,	Tradição do

apoio	mecanicista	experimental (behaviorista); sociologia empírica e estrutural-funcionalista	funcionalista	cibernética, teoria de sistemas	estrutural 2.ling. histórico-contextual	(economia política)	crítica literária, 2. psico.social (cognitivista), antropologia, literatura	socialismo cristão
Conceitos e categorias de análise	Efeitos de curto prazo (gerais)	Efeitos de curto prazo (obstáculos): campanhas informativas (difusão inovações), publicitárias, marketing político, mídia e eleições	Funções; vigilância, interpretação, socialização, entretenimento.	Emissor, fonte, transmissor, sinal, código, codificador, mensagem, canal, decodificador, receptor, ruído, redundância, feedback, input, output, entropia, sistema, etc.	1.textos 2.discurso social (significado) (processo negocial)	Industria cultural, agência legitimação do Estado, aparelho ideológico do Estado (AIE), dependência cultural	1.práticas culturais (instituições, formas), 2.textos (instituições), usos e gratificações	Diálogo; cultura do silencio VS. Ação cultural; educação bancária VS. Educação problematizada ra.
Leitor/Audiência	Passivo	Passivo (com resistências)	Passivo	Destinatário	Ausente/ativo	Passivo (conformistas)	Ativo	Ativo
Tipos de	Causal	Causal	Funcional	Matemática	1.estrutural-	Causal	1.dialética	Ontológica

explicação		(funcional)		(formal)	formal 2.interpretativo	(dialética)	2.interpretativa	
Metodologia de pesquisa	Análise do conteúdo	Experimentos, pesquisa de campo	Pesquisa empírica	Experimentos	1.análise estrutural textos 2.análise intertextual do discurso	Análise histórico-crítica	1.análise histórico-crítica, etnografia, 2.hermenêutica, etnografia	Dialética
Objetivos teóricos	Elucidação de leis para predição do comportamento	Elucidação de leis para predição do comportamento	Controle social	Controle do processo de transmissão	1.elucidação de estruturas universais 2.elucidação de sentidos sociais (cultura textualizada)	Elucidação de leis	1.elucidação de leis e significados, 2.elucidação de significados	Libertação humana (normativa)
Autores Principais a)no exterior	Tchakhotin, Lipmann, Cantril, Doob, Lasswell	Hovland (psico.), Lazarsfeld (socio.)	Merton, Lassewell, C. Wright, Lerner, Schramm, DeFleur	Shannon, Weaver, Wiener, Deutsch, Berlo	1.Saussure, Levi-Strauss, Jakobson, Barthes, Faucault 2.Eco, Fabri, Pêcheux	Escola Frankfurt, Miliband, Althusser, Schiler	1.Williams, Stuart Hall 2.Dewey, Mead, J. Carey	Paulo Freire (M. Buber)

b)no Brasil	-	Karsaklian, L. Guimarães, A. Rubim	-	D. Pignatari	E. Orlandi, Fausto Neto, M. J. Pinto	G. Cohn, Rodrigues Dias, S. Caparelli	Miceli, Leal, Fadul, Souza, V. a. de Lima	J.M.Melo, V.A. de Lima
Profissões	Propagandista	Publicitário, ext. rural, esp. Mktg. Político (eleitoral), RR.PP.	Sociólogo	Jornalista, analista de sistema, bibliotecário, cientista político	Lingüista, crítico literário, analista de discurso	Sociólogo da cultura, crítico cultural, gestor de políticas públicas	Analista cultura e político	Extensionista rural, comunicador

Na tabela 1 acima, os modelos estão identificados como Manipulação, Persuasão, Função, Informação, Linguagem, Mercadoria, Cultura e Diálogo. O autor utilizou quinze critérios básicos para fazer a classificação que utilizaremos como categorias, conforme descrito a seguir:

1. *Definição*: busca-se a definição da comunicação mais representativa de cada um dos modelos;
2. *Geografia*: trata-se de identificar o país e ou a região onde o modelo foi, historicamente, articulado pela primeira vez;
3. *Contexto histórico*: trata-se de indicar as circunstâncias históricas particulares e, portanto, as demandas sociais predominantes no contexto em que o modelo foi inicialmente desenvolvido;
4. *Mídia dominante*: procura-se fornecer uma perspectiva histórica e identificar quais tipos de tecnologias mediadoras (mídia) existiam e, portanto, serviram de referência por ocasião da articulação de cada modelo;
5. *Fontes de recursos para a pesquisa*: busca-se identificar qual a principal fonte de recursos para a pesquisa que deu origem a cada um dos modelos teóricos;
6. *Visão de sociedade*: partindo-se da premissa de que não há teoria das comunicações sem uma teoria da sociedade, implícita ou explícita, procura-se identificar a visão predominante da sociedade em cada modelo;
7. *Questão básica de pesquisa*: cada modelo pretende responder a uma questão básica de pesquisa. É essa questão que procuramos identificar aqui;
8. *Disciplinas de apoio*: trata-se de identificar quais disciplinas, dentro da tradição acadêmica, serviram de apoio para a articulação inicial de cada modelo teórico;
9. *Conceitos e categorias de análise*: identificam-se os principais conceitos e as principais categorias de análise, utilizados em cada um dos modelos;
10. *Leitor/ Audiência*: assume importância cada vez maior nas articulações teóricas o papel- ativo ou passivo- que cada modelo presume para os usuários/consumidores da mídia em relação á leitura/interpretação das mensagens;
11. *Tipos de explicação*: trata-se aqui de identificar os tipos de explicação “científica” com que cada modelo trabalha;
12. *Metodologia de pesquisa*: tenta-se responder à questão: qual é o principal método de análise do objeto de que se vale cada modelo?
13. *Objetivos teóricos*: o que cada modelo pretende atingir do ponto de vista teórico?

14. *Autores principais*: busca-se identificar os autores cujas obras estão, historicamente, mais identificadas com cada um dos modelos;

15. *Profissões*: pretende-se mostrar quais profissões estão associadas a cada modelo, do ponto de vista de sua aplicação prática.

As principais categorias da presente pesquisa são as categorias “Diálogo” e “Ética”. Além de serem categorias *a priori*, as mesmas também são as categorias analíticas da pesquisa e são definidas nos seguintes termos:

Categoria Analítica Diálogo - Paulo Freire em seu modelo da comunicação dialógica, comparado com a “teoria do agir comunicativo” de Habermas, restaura o importante aspecto do diálogo nas teorias das comunicações com as potencialidades abertas pelas novas tecnologias interativas, produto da revolução digital. A categoria diálogo ganha atualidade e passa a servir de ideal para a realização plena da comunicação humana, em todos os seus níveis.

Segundo Paulo Freire “o diálogo é o encontro amoroso entre os homens que, mediatizados pelo mundo, o “pronunciam”, isto é, o transformam, e, transformando-o, o humanizam para a humanização de todos⁷. O modelo de comunicação como diálogo proposto por Paulo Freire é absolutamente inconciliável e inadequado para qualquer tipo de aplicação no contexto da comunicação de massa por suas características unidirecionais e centralizadas e pela comunicação de massa representar a invasão cultural que é uma característica da “teoria antidialógica da ação” desenvolvida por Paulo Freire. Entretanto, segundo Venício A. de Lima “hoje a nova mídia reabre as possibilidades de um processo dialógico mediado pela tecnologia”⁸.

A Categoria Diálogo visa à identificação da existência da comunicação dialógica nos ambientes pesquisados por meio da investigação sobre as diversas interações e interatividades observadas pela presente pesquisa.

Categoria Analítica Ética – a palavra “ética” vem do termo grego *ethos* que significa o conjunto de costumes, hábitos e valores de uma determinada sociedade ou cultura. A ética diz respeito a nossa experiência cotidiana e nos leva a reflexão sobre: os valores que se admite, o sentido dos atos praticados e a maneira pela qual são tomadas as decisões e são assumidas as responsabilidades na vida. Diante da crise ética presente que se configura

⁷ (FREIRE, 1977, p.43)

⁸ (LIMA, 2001, p.35)

com o avanço e a autonomia da técnica em detrimento dos limites humanos. A sociedade vive um grande dilema entre princípios éticos universais e a ênfase na ação individual perpetuada por projetos privados das grandes corporações globais. O resgate do princípio da responsabilidade pode ser um começo para uma tentativa de conciliação, segundo Gilberto Dupas:

Essa discussão nos remete ao princípio da *responsabilidade*, já anunciado por Platão, que governa a ética e a moral, tornando cada um responsável por seu destino. Instigado pelo potencial destruidor das novas tecnologias, Jonas⁹ introduziu recentemente a idéia de uma humanidade *frágil* e *perecível*, perpetuamente ameaçada pelos poderes do homem. Essa responsabilidade contemporânea se esvazia de toda idéia de finalidade racional e dá prioridade ao fato de que o homem se tornou perigoso para si mesmo, constituindo-se agora em seu próprio risco absoluto. O novo princípio de responsabilidade corresponde, pois, à idade do pós-dever, à sociedade pós-moralista, ao minimalismo ético. Trata-se de uma ética “razoável”, um esforço de conciliação entre os valores e os interesses. (DUPAS, 2000, p.78)

A Categoria Ética busca identificar qual a ética utilizada pelos professores e pelos residentes do *Second Life* de forma a podermos avaliar sua viabilidade de utilização pela educação.

As demais categorias *a priori* da análise do conteúdo da presente pesquisa foram definidas partindo dos Modelos Teóricos para o Estudo das Comunicações, proposto por Venício A. de Lima que são as seguintes:

1-Categoria Manipulação – Referimo-nos às comunicações como instrumento de manipulação. Manipular quer dizer preparar com a mão, moldar, modelar. Nesta categoria supomos que as mensagens são todo-poderosas e que os indivíduos, membros da massa, são vulneráveis e facilmente manipuláveis.

2-Categoria Persuasão – As comunicações são definidas como instrumentos de persuasão. Persuadir quer dizer levar a crer ou a aceitar, induzir, convencer. Também podemos utilizar o conceito de influência para entender esta categoria. Influir significa

⁹

(JONAS, *Le principe responsabilité*. Paris: Cerf, 1990.

inspirar ou sugerir. Esta categoria revela a passagem de um modelo que considerava as comunicações como todo-poderosas pensando seus efeitos ilimitados para outro modelo em que esse poder passa a ser visto como cada vez menor. Neste modelo são conhecidas as resistências do leitor em relação às mensagens a ele dirigidas com o objetivo de alterar seu comportamento.

3-Categoria Função – Considera-se a comunicação em seu conjunto e a questão principal não é mais sobre os seus efeitos, como se pensa nos modelos de manipulação e persuasão. As comunicações são vistas na perspectiva da mídia como um todo integrado, como um sistema.

4-Categoria Informação – As comunicações são definidas como informação, isto é, *Binary digits(bits)*, ou dados codificados para transmissão física. Nesta categoria não existe a preocupação com o conteúdo ou o significado das mensagens, o foco está na eficácia da transmissão de dados entre máquinas, entre homens e máquinas e entre homens.

5-Categoria Linguagem – Fundamentada nas teorias da lingüística esta categoria aborda as principais vertentes de estudo das mensagens das comunicações. Trata-se fundamentalmente, da introdução da questão da significação, ou seja, do sentido, da possibilidade de leituras diferenciadas da mesma mensagem. Podemos tratar nesta categoria dos estudos identificados com a semiologia, a semiótica e a análise do discurso.

6-Categoria Mercadoria – A comunicação entendida como mercadoria tem sua origem nos pensadores da Escola de Frankfurt e seus estudos identificados como “teoria crítica da sociedade”. A comunicação identificada como mercadoria é a premissa de estudos sobre economia política da comunicação e se alinha ao pensamento de que a informação e a produção cultural são basilares para o capitalismo contemporâneo.

7-Categoria Cultura – Esta categoria admite a comunicação como forma de compreensão das representações e práticas culturais que expressam os valores e significados construídos na reação entre a mídia e as demais instituições da sociedade urbana contemporânea.

3.1 *Corpus* da pesquisa

A pesquisa qualitativa, por ser mais apropriada para o estudo de problemas sociais, necessita que seus dados primários, base da investigação, sejam, de igual modo, também qualitativos. Assim, a fase de coleta de dados nos trouxe indagações sobre a amostragem. Descobrimos que poderíamos trabalhar em pesquisa qualitativa utilizando dois métodos de coleta de dados. O primeiro, e mais utilizado, seria a amostragem estatística aleatória e uma forma alternativa proposta por Martin w. Bauer & George Gaskell seria a construção de *corpus*. Segundo os autores (2007):

Empregamos definições consistentes para nossos conceitos básicos: “amostragem” significa amostragem estatística aleatória; “construção de *corpus*” significa escolha sistemática de algum racional alternativo, que será explicado a seguir. Amostragem e construção de *corpus* são dois procedimentos de seleção diversos. Do mesmo modo que amostragem representativa, nós trilhamos o caminho intermediário entre a contagem de uma população e a conveniente seleção. A seleção não sistemática viola o princípio de prestação de contas pública da pesquisa; a construção de um *corpus*, porém, garante a eficiência que se ganha na seleção de algum material para caracterizar o todo. (BAUER, 2007, p.39)

Realizado com uma turma de alunos do Programa de Pós-graduação da Faculdade de Educação da UnB, o experimento teve o objetivo de explorarmos a receptividade dos mestrandos às TIC e ao programa *Second Life*; a existência da comunicação dialógica nestes ambientes e em última instância a capacidade de aplicação das novas tecnologias de comunicação e informação na educação.

O estudo em seu nível técnico teve como fonte maior de informações o programa *Second Life* a partir da nossa interação no programa, ao longo de dois anos, nos permitiu acumular impressões frutos de nossa exploração no ambiente tridimensional estudado. A coleta de informações e impressões se deu internamente no programa por meio do meu avatar Rodolfo Zerbino.

3.2 Entrevista Episódica

A pesquisa utilizou o método de entrevista episódica que foi realizada de forma presencial com pós-graduandos e com pessoas que possuem *avatares* residentes do *Second Life*. Segundo Uwe Flick (In: (BAUER; GASKELL, 2007):

A entrevista episódica se baseia em diversos pressupostos teóricos que podem ser buscados em diferentes campos da psicologia. Uma de suas raízes é a discussão sobre o uso de narrativas de pessoas para coletar informações dentro da ciência social. (Idem, p.114)

A entrevista episódica foi criada com o objetivo de analisar o conhecimento cotidiano do entrevistado sobre um tema ou campo específico, no nosso caso, utilizamos a entrevista episódica para coletar impressões sobre a comunicação no ambiente do *Second Life* de modo a comparar o conhecimento dos entrevistados de diferentes grupos sociais.

A entrevista episódica se baseia em um guia de entrevista com o fim de orientar o entrevistador para o campo específico a respeito dos quais se buscam narrativas e respostas. O respectivo guia da entrevista episódica da pesquisa encontra-se em anexo.

3.3 Observação direta, participante e livre

O programa *Second Life* disponibiliza uma gama de possibilidades de simulações com diversas áreas da vida cotidiana, possui uma estética sofisticada e diversos mecanismos de interação. A observação deste tipo de ambiente se constitui uma técnica privilegiada para a pesquisa qualitativa. Por meio da observação tivemos a oportunidade de registrar fatos, vivências e situações imprevisíveis que foram registradas em um diário de bordo.

Segundo Triviños (2001):

A observação livre, ao contrário da observação padronizada, satisfaz as necessidades principais da pesquisa qualitativa, como, por exemplo, a relevância do sujeito, neste caso, da prática manifesta do mesmo e ausência total ou parcial, de estabelecimento de pré-categorias para compreender o fenômeno que se observa. A caracterização será um processo que se

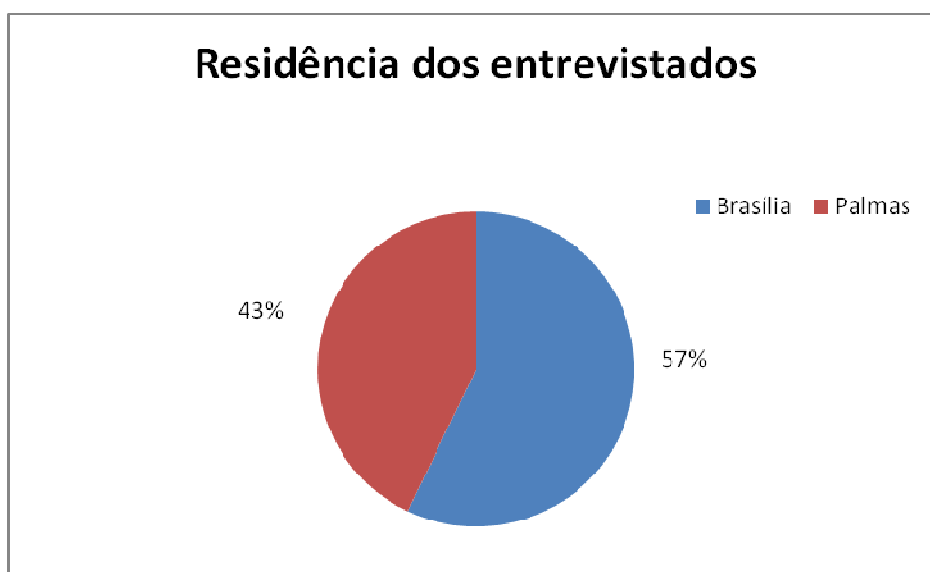
realizará posteriormente no processo de análise do material coletado.
(TRIVINOS, 2001, p.56)

A observação direta teve o objetivo de captar os momentos de interação dos *avatares* entre si de modo a perceber a qualidade da comunicação entre eles, os temas e situações mais ou menos recorrentes. Além disso, buscou perceber o nível dos diálogos e quando possível o sentido e a intencionalidade dos contatos verbais ouvidos no programa ou escritos no *chat*, bem como percebidos ou captados por imagens do ambiente virtual.

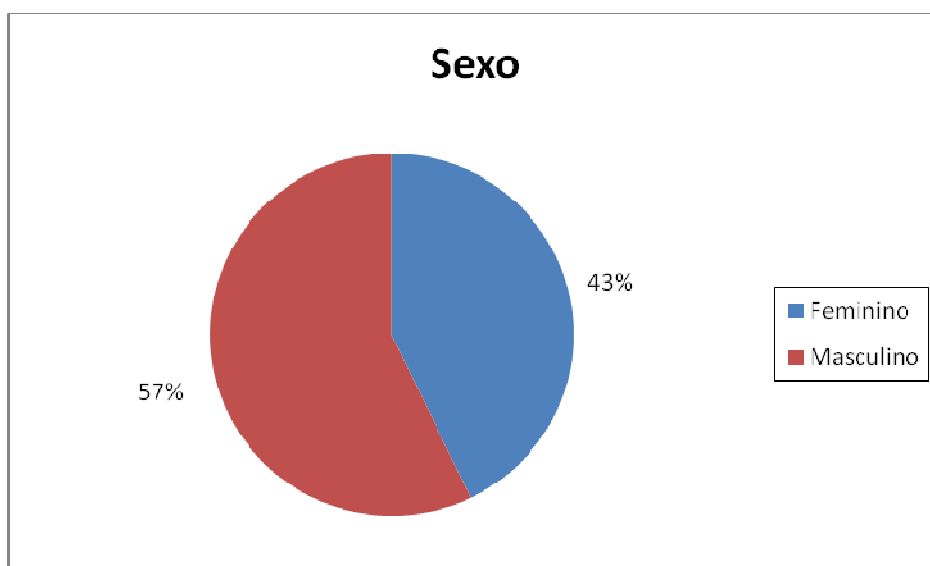
3.4 Entrevistados

O *corpus* foi estruturado com professores que tivessem experiência no uso de tecnologias de comunicação e informação ou que fossem residentes do *Second Life*, além de mim, como observador. Por sugestão da banca de qualificação da presente pesquisa acompanhou-se uma disciplina da pós-graduação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília intitulada: “Aprendizagem, Tecnologias e Educação a Distância”. Após observação, os critérios de escolha do *corpus* (sujeitos para as entrevistas) foram seus interesses pelo ambiente tridimensional do *Second Life* e suas participações na disciplina que ocorreu no segundo semestre de 2008. A maioria das entrevistas foi concedida na Faculdade de Educação no horário das últimas aulas do semestre. Todas as entrevistas foram gravadas com equipamento MP3 e posteriormente desgravadas e seu conteúdo analisado conforme as tabelas que apresentamos a seguir.

Não tivemos muitas dificuldades com as entrevistas, pois os entrevistados se dispuseram amistosamente a contribuir com a mesma. A presente pesquisa não pretende ser exaustiva, mas sim, constituir um protótipo interpretativo a ser testado. Desse modo, a quantidade de respostas levantadas foi suficiente para mapearmos inicialmente o discurso ou representação coletiva dos professores quanto aos usos das novas tecnologias de informação e comunicação, com especial destaque para a Internet e o *Second Life*.

Gráfico 1 – Distribuição por local de residência

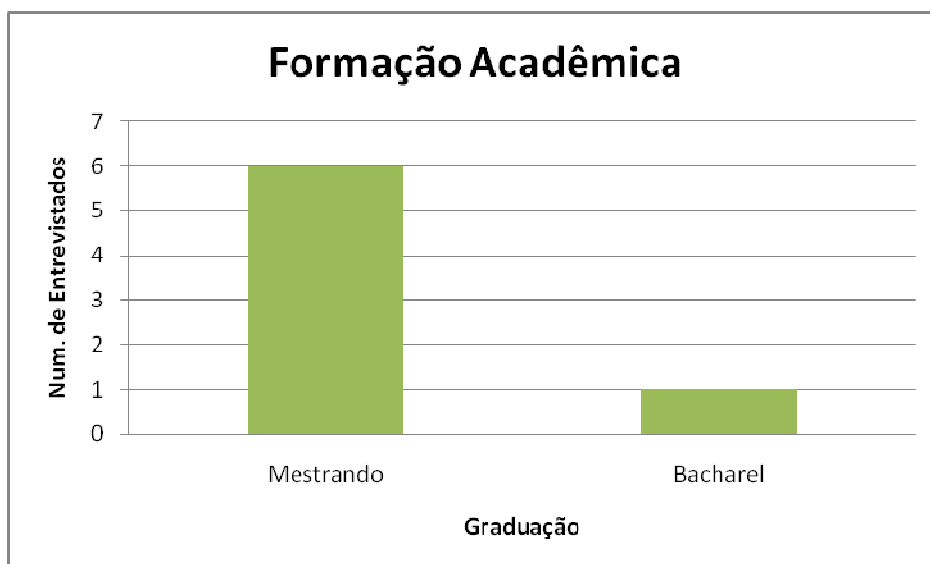
O *corpus* da pesquisa foi composta com professores que vivem em Brasília 57% ou que residem na cidade de Palmas no estado de Tocantins e são professores da Universidade do Tocantins –UniTins que corresponde a 43% do total dos entrevistados..

Gráfico 2 – Distribuição por sexo

Do universo de entrevistados 57% são homens e 43% mulheres.

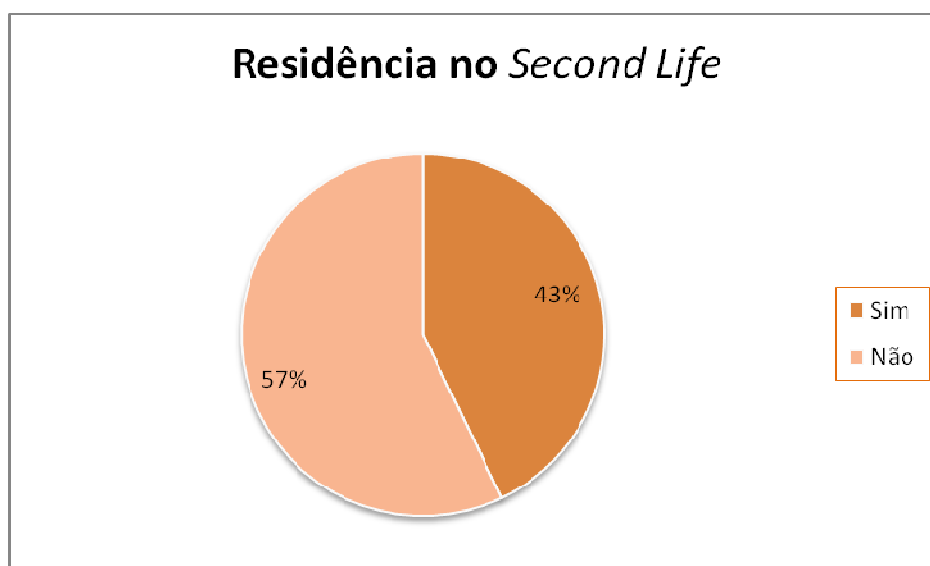
Gráfico 3 – Distribuição por profissão

Nossa amostra foi composta preferencialmente por professores que correspondem a 86% do total dos entrevistados.

Gráfico 4 – Distribuição por formação acadêmica

Além da preponderância de professores no *corpus* da pesquisa, identificamos que 84% estão cursando o mestrado na área de Educação.

Gráfico 5 – Distribuição por residência no *Second Life*



Contamos com 43% de entrevistados residentes do ambiente tridimensional do *Second Life* possuidores de avatares.

3.4.1 Entrevistas

As entrevistas episódicas para o estudo do *Second Life* foram realizadas ao longo do segundo semestre de 2008 com os pós-graduandos da Faculdade de Educação da UnB e cobriram as principais questões formuladas para esta pesquisa sobre o processo de comunicação no ambiente virtual.

Perguntamos inicialmente sobre a vivência tecnológica do entrevistado, seu conhecimento de modo geral do ambiente em rede Internet. Na parte central da entrevista nos concentramos nas novas tecnologias de comunicação e informação, além do *Second Life* especificamente, para sabermos o grau de experiência do entrevistado no uso das TIC no mundo do trabalho da docência. Abordamos, também, os tópicos relacionados à ética, a mudanças de comportamento e responsabilidade com respeito à vida no *Second Life*.

Após a parte introdutória onde pedimos que o entrevistado falasse de maneira geral sobre sua experiência ao lidar com as novas tecnologias de comunicação e informação, iniciamos as perguntas que foram divididas em núcleos. O primeiro deles tinha como foco a representação do entrevistado sobre o objeto da pesquisa (*Second Life* e as TIC) e as perguntas norteadoras foram:

- O que significa a Internet para você?
- Olhando o passado. Qual foi a sua primeira experiência na Internet? Você poderia falar sobre isso?
- Quando conheceu as TIC ou o *Second Life* e passou a residir no ambiente? Fale-me sobre esse momento.
- Qual foi a sua experiência mais importante na Internet ou o *Second Life*?
- Você se incomoda com alguma coisa na Internet ou o *Second Life*?
- Fale-me do que você realmente gosta na Internet ou no *Second Life*.

Um segundo núcleo de perguntas tinha o foco no sentido de identificar a representação importância do *Second Life* e das TIC na vida do entrevistado. As perguntas com esse objetivo foram:

- Você entra no *Second Life*/Internet todo dia?
- Você tem amigos(as) ou namorados(as) no *Second Life*/Internet ?
- Você trabalha e/ou se diverte no *Second Life*/Internet?

Um terceiro núcleo de perguntas teve o foco na investigação sobre a representação da comunicação dialógica, e as perguntas norteadoras que utilizamos foram as seguintes:

- Você conversa muito no ambiente do SL ou Internet? Fala e/ou escreve?
- Você troca experiências ou impressões com outros residentes?
- Você se sente bem aceito ou compreendido na Internet ou no SL?
- Você escuta os outros e entende o que querem lhe dizer na Internet ou no SL?

O quarto ou último núcleo de perguntas teve o foco nas questões éticas, nestes momentos perguntamos o seguinte:

- Você acha normal ou correto mentir na Internet ou no SL? Por que?
- Você acha normal ou correto ter dupla, tripla ou quádrupla identidade na Internet ou no SL? Por que?
- Você se acha responsável pelo avanço da Internet ou do programa *Second Life*?

3.4.2 Análise das entrevistas

A seguir temos cada pergunta feita aos entrevistados, seguidas de tabelas que sistematizam as respostas recebidas. Em seguida, essas respostas serão analisadas e discutidas sob os pressupostos teóricos anteriormente apresentados. Os entrevistados têm o seguinte perfil:

Entrevistado 1: Professora da ativa, faz mestrado em Psicologia

Entrevistado 2: Professor da ativa, faz mestrado em Educação

Entrevistado 3: Professora da ativa, faz mestrado em Educação

Entrevistado 4: Mestrando em Educação

Entrevistado 5: Professor da ativa, faz mestrado em Educação

Entrevistado 6: Ator, diretor e produtor de teatro

Entrevistado 7: Professora, mestranda em Educação

Foco 1: A concepção do entrevistado sobre o objeto da pesquisa.

Tabela 1 - Pergunta 1.1: O que significa a Internet para você?

	Respostas
1	Tudo!
2	Primeiro lugar é uma grande biblioteca, onde você consegue acessar tudo. Segundo lugar, pra mim, é uma rede social, que permite com que você entre em contato com outras pessoas, que você mantenha esses contatos... com as ferramentas novas, o próprio e-mail. E, também, ela é um espaço de produção e () do conhecimento, quando você passa a ter essa possibilidade de você produzir o conteúdo, você tem o seu <i>blog</i> , você cria suas ferramentas pra que você possa utilizá-la pra isso. E, também, em quarto lugar, é uma fonte de entretenimento, por que não, né? Essa dimensão lúdica da questão de trabalhar com a internet que às vezes... não se torne tão cansativo o trabalho, uma operação com ela. Então eu veria a internet como essas... dessas quatro maneiras aí.
3	Eu acho que uma ferramenta, né? eu diria uma ferramenta... Não sei se eu posso utilizar esse termo, mas eu aprendi com o Marcos Silva, ele diz que é uma (interface) tecnológica. Fica mais chique dizer. É extremamente utilizável, funcional e necessária. Eu acho que a gente não consegue mais viver sem a Internet.
4	Bem, Internet... assim, em termos do que que ela significa para mim, ela significa uma rede

	de compartilhamento, né? de dados. Na verdade é um espaço, né? que não é físico, vamos dizer assim, é quase um espaço etéreo, mas ele existe, né? porque todos nós entendemos ele como um espaço real. É como uma rádio, né? Se você sintoniza essa rádio, você está ouvindo a rádio. Mas, quando você muda de rádio, você não ouve essa rádio, mas você sabe que ela está ali, né? Da mesma forma é a Internet. Você sabe que... Quando você desliga o computador, você sabe que ela continua lá, mesmo você não acessando. Mas, para você ter acesso a suas informações, a esses dados, só quando você sintoniza a Internet, quando você liga seu computador, né? Então, basicamente é isso.
5	Olha, a internet significa uma oportunidade dentro de uma... da diversidade de comunicações surgidas com o próprio desenvolvimento da sociedade, que entre desenvolvimento tecnológico, desenvolvimento cultural. Então, a internet, ela vem como uma oportunidade. Agora, essa é uma oportunidade que necessita de uma intervenção pedagógica. Eu concordo assim, e acredito assim, que necessita de uma intervenção pedagógica bastante profunda para que a sua utilização não seja uma utilização negativa. Então, eu vejo que aí ela... o leque é muito grande, e tendo esse leque muito grande, necessita dessa intervenção pedagógica para que o conhecimento, o desenvolvimento e a própria desigualdade social possa ser beneficiada. Que, infelizmente a gente vê esse movimento nesse sentido, tímido, no sentido de promover essa igualdade, não do acesso, mas da utilização para o fim da emancipação do sujeito. Então, eu defendo essa intervenção para que essa utilização seja mais positiva e emancipatória.
6	A internet ela serve para... ela é o utensílio que eu uso para pesquisa, para me comunicar, para me informar. Internet é um grande universo de comunicação, é um mundo onde eu consigo me comunicar com todas as pessoas e me informar sobre tudo a qualquer hora o que está acontecendo em qualquer lugar.
7	Um meio de comunicação basicamente.

Analisando a tabela 1 observamos que a distribuição dos significados da Internet para a maior parte dos entrevistados, quatro deles, coincide com o significado de meio de “comunicação”, outros significados não coincidentes se referem a algo indispensável ou transcendente, como: “tudo!” e espaço etéreo.

Tabela 2 - Pergunta 1.2: Olhando o passado. Qual foi a sua primeira experiência na Internet? Você poderia falar sobre isso?

	Respostas
--	------------------

1	<p>Então, eu estava no segundo grau... E aí, no segundo grau, eu fiz técnico em secretariado, que é um curso técnico, não é? E a gente tinha que fazer estágio. Aí eu fui fazer estágio na Codevasp, meu primeiro estágio, minha primeira experiência assim. E aí, ao chegar lá, eu fui apresentada ao computador. Não é nem à Internet, é ao computador, primeiro. E eu fiquei fascinada com tudo aquilo. Aprendi muito nesse estágio, nesse e nos outros subseqüentes. E aí conheci a Internet, né? O pessoal me mostrou a Internet, me mostrou como funcionava, e aí, a partir disso, eu fui fuçando e descobrindo outras ferramentas, né? como é que a Internet funcionava. E, claro, adolescente, naquela curiosidade, eu fui entrando direto nas salas de bate papo. E aí foi onde conheci o meu marido.</p>
2	<p>O primeiro encontro, o encontro não houve porque eu digitei o endereço da url e por uma coisa básica, eu não sabia qual tecla tinha que apertar no endereço do navegador pra poder entrar na internet. Eu devia apertar a tecla enter. Meu primeiro contato foi esse e foi frustrante, eu pensei “gente a coisa é tão simples”. Aí você começa a perceber, por exemplo, como que coisas muito simples que as pessoas hoje não entendem elas penam, elas sofrem. Eu senti isso na pele, eu tinha que apertar o enter, né? Aí eu me recordo que eu liguei pra algumas pessoas, ninguém tinha internet, que aí foi quando eu, na escola em que eu trabalhava, né? Como eu te falei, aí eu fui lá... “não, é simples, aperta o enter”, aí eu apertei, eu entrei, eu pude perceber que era uma coisa muito, né? Mas... é uma coisa interessante, porque no primeiro contato que eu tive, eu não consegui acessar a internet, eu fiquei muito assustado, eu tinha uma grande expectativa, mas aquele medo, aquele específico, aquele dia a noite, acho que foi num dia de Janeiro de mil novecentos e noventa e nove mais ou menos, já quase dez anos, e eu não consegui, não dei conta de... por conta de um detalhe tão simples. Aí tu nota também como que... não adianta só você trabalhar a questão do com, ou do para, mas você tem que saber trabalhar o (), como que as pessoas também podem ser educadas para se apropriar da tecnologia. Porque, eu estava numa postura completamente passiva, né? podia até pegar e () porque eu não conseguia fazer isso.</p>
3	<p>Olha, a primeira vez que eu entrei na Internet, realmente, foi um pouco antes de começar (nos cursos de) educação à distância. Por quê? Porque eu moro no Tocantins, apesar de ser mineira, mas (estou) em Tocantins. E lá, apesar de ser (um estado onde) tudo que é piloto acontece lá, nós somos cobaias, mas a Internet, ela demorou um pouquinho para chegar, né? O celular, foi o primeiro estado que fez a experiência, mas a Internet, nem tanto. Demorou um pouquinho. Então assim... Como tinha computador e tudo, a primeira coisa foi instalar a Internet quando ela surgiu. Eu acho que deve ter uns quinze anos, no máximo, no máximo, que eu uso a Internet...</p>
4	<p>Essa é uma experiência bem remota, né? para ter lembranças muito... Eu assim, a lembrança</p>

	<p>que eu tenho mais interessante acho que foi da primeira vez que eu acessei um computador, né? Acho que ela é mais... A da Internet, eu acho que nem tanto porque... Assim, Internet não era uma coisa muito... Não estava meio no imaginário assim, coletivo, né? Porque, por exemplo, hoje, acredito hoje que (uma) pessoa de fora da Internet, e acessa essa Internet pela primeira vez, é igual você ir à praia a primeira vez, né? É uma coisa (factual), é uma coisa que vai ficar na memória. Mas acho que, à época, praticamente ninguém falava de Internet, Internet era algo assim, muito... muito... não é? Não era? Agora, o computador não, o computador tinha essa coisa de... o computador era algo... algo... Você acessar o computador era que nem você ir à praia, quem foi sempre conta que foi e quem não foi sempre quer ir, né? Então, basicamente era isso. Ainda mais eu que... de um estrato econômico, né? não tão privilegiado a ponto de ter um computador, então eu assim, foi muito interessante também quando eu tive acesso pela primeira vez... Inclusive foi interessante que, tinha chegado um computador numa casa de um tio meu, e esse computador tinha que ser ligado, né? Aí ele falou assim, "Ah, você sabe usar?" Eu falei "Sei, sei. Utilizo direto." Mas eu nunca tinha usado, né? Mas aí eu fui utilizando a lógica lá, ligando os cabos... E o maior medo de queimar tudo. Mas enfim... Aí, lembro que até troquei um papel de parede, eu acho, e fiquei com medo de ter estragado. Mas enfim... A Internet, eu não lembro. Realmente eu não sei te dizer quando foi a primeira vez que eu acessei a Internet. Mas, o computador, tenho essa lembrança bem clara.</p>
5	<p>Ah tá. Eu, assim como a televisão, eu vi a televisão na casa de um amigo, num povoado, que chegou e mobilizou todo o povoado para ver a televisão, eu também vi assim. Eu (era do rádio), eu estudei pelo Instituto Universal Brasileiro, e o meio de comunicação era a Voz do Brasil. Então, quando chegou a televisão, então foi aquele... entrou em polvorosa a comunidade. E também a internet, eu não me lembro exatamente o dia, o tempo, mas eu me lembro que eu (liguei) na casa de um amigo e ele estava usando a internet, eu cheguei, curiosamente, fiquei perto e daí, me parece que nesse mesmo dia eu já estava mexendo lá: "E aí, como que eu entro, como que eu faço para entrar?" "Não, isso aqui é só: você ligou o computador normal; vai aqui no Internet Explorer e aí você abre, e aí você começa a pesquisar." E então, esse contato assim... porque acho que a curiosidade, ela é importante nesse momento. E a partir daí eu não parei mais, (ainda continuo). Até hoje. Eu comprei um computador para mim para poder continuar fazendo isso.</p>
6	<p>Cara, eu acho que a primeira vez que eu entrei na internet eu devia ter 17 anos, não, minto, eu entrei um pouco antes no colégio, a gente teve aula de internet, no Sigma. A gente começou a ter uma... O uso do computador. O computador era uma novidade para a minha geração; eu nasci onde não tinha computador e aí aos doze, treze anos começou a ter</p>

	<p>computador, todo mundo começou a ter computador, então era uma novidade () para a gente. Então foi, tipo no Sigma, eu acho, a primeira vez que eu tive acesso a uma página da internet. Junto com um monitor, e um professor lá do colégio, todo mundo tendo uma aula, normal. Não tinha muita dimensão do que era aquilo ainda não. Era tudo meio lento, era tudo meio esquisito. Mas a primeira vez que eu recebi mesmo uma coisa pessoal da internet foi aos 17 anos, que eu recebi fotos da minha família... da família que ia me receber no exterior. Era a primeira vez que eu vi que aquilo lá era possível eu me comunicar.</p>
7	<p>Eu fiz um curso de informática básica para professores da Secretaria de Educação do Distrito Federal, foi oferecido para os professores, na minha escola, a minha escola ganhou um dos primeiros laboratórios do Distrito Federal. Centro de Ensino Médio Dois do Gama. Aí eles ganharam os computadores aí já teve logo em seguida o curso de formação dos professores. Aí a Internet, o primeiro programa que a gente viu era aquele Netscape, né não era nenhum Internet Explorer ainda né, e aí era muito engraçado porque era off off-line a gente recebia um CD para trabalhar em ca.. eu tinha computador, não tinha Internet, né. E aí eu a gente recebia um CD e trabalhava com ele off-line pra montar as coisas assim então e junto é é eu tinha facilidade porque eu já tinha um conhecimento e eu tenho facilidade pra aprender eu tenho muita facilidade pra pra aprender as coisas de informática, é muito tranquilo pra mim, mas tinha muito professor antigo, muito professor já bem mais velhos e aí nem sabia usar o work nem excel então tinha que fazer coisas bem simples e junto ainda tinha a Internet ainda pra montar página né eles queriam que a gente montasse página então eu achava muito engraçado isso porque era on-line e não era porque você levava pra casa fazia aí levava pro professor ver era muito engraçado mas isso é em 99, dez anos. Foi eu gostei muito.. aí foi quando eu fiz meu primeiro zipmail foi o primeiro email que eu tive, que eu fiz aí nem sabia comê que colocava, aí eu tava digitando lá, foi uma aluna me ajudando, uma aluna né, aí vo pô ah Jana Mota que é o nome que eu gosto até hoje Ai eu ah.. Jana Mota ponto com ponto br aí ela professora isso fica muito feio não precisa já tem o ponto com ponto é automático. Não precisa disso senão ia fica Jana ponto com ponto br arroba Eu não tinha entendido entendeu aí ela ela que me ensinou professora não precisa pode tirar o ponto com ponto br.</p>

A tabela 2 mostra-nos que a primeira experiência descrita pelo *corpus* se refere a uma vivência relacionada ao trabalho ou ao estudo, quatro respostas. Entretanto, houve uma ressalva identificada pelo fato de que quatro entrevistados afirmaram que a experiência mais relevante não foi relacionada ao primeiro contato com a Internet, mas sim, pela primeira experiência de contato com o computador.

Tabela 3- Pergunta 1.3: Quando conheceu as TIC ou o *Second Life* e passou a residir no ambiente? Fale-me sobre esse momento.

	Respostas
1	E foi pelo estágio. Porque, a escola, de forma alguma, não tinha computador na época.
2	Por uma questão de trabalho mesmo, né? minha função exigia isso. Nós utilizávamos uma ferramenta de comunicação chamada (Grupo Wise), que era um gerenciador de e-mail da instituição que eu trabalhava. Então, todo... Até então você recebia os memorandos que viam por malote. E, a partir daí, a gente começou a fazer tudo por e-mail, montar os grupos de discussão. Foi no ano de mil novecentos e noventa e nove isso. Começou com webmail, conferência feita on-line também, (com os chefes), e a vídeo-conferência também. Tudo foi uma forma de substituir as reuniões presenciais. (Teve) uma série de dificuldades nesses usos iniciais, mas depois, com o tempo, (a gente foi aprendendo).
3	Desde de dois mil e um, março de dois mil e um, que eu estou na educação à distância. A partir daí, nós tivemos que usar... Porque é ferramenta de trabalho, a gente tem que usar essas tecnologias de informação e comunicação. Agora, é claro que o processo é muito dinâmico e, nós, enquanto professores, a gente tem muita capacitação. Mas assim, a gente é capacitado, faz aquelas formações continuadas por profissionais da informática, da tecnologia. Então assim, o que eu acho que é legal nisso aí é que a gente consegue fazer o casamento entre nós professores, que temos uma formação pedagógica, que temos uma experiência, né? pedagógica, de formação de professor, porque eu sou professora universitária há vinte anos, não comecei agora, e, dos cursos presenciais; quando eu estou lidando com essas ferramentas na educação à distância, eu consigo interagir bem com o profissional da informática, da comunicação porque eu tento sugar dele o máximo que eu posso para associar. Ele, por sua vez, por menos tentativa que ele faça, mas ele também absorve alguma coisa de mim. Porque, senão ele não consegue falar a mesma língua, e não há comunicação. E, para lidar com as tecnologias de informação e comunicação, tem que haver comunicação.
4	Ah, eu lembro que... eu te falei, vi essa reportagem, né? aí eu pesquisei na Internet o software para baixar, li um pouco, né? Acho que tinha um fórum também. Acho que eu acessei um fórum, aí falava sobre o <i>Second Life</i> , né? era propaganda. Porque é o seguinte: () uma coisa é você querer alguma coisa na Internet, né? e depois você... baixar o pacote. Para baixar é um outro passo, né? Às vezes (você vê) uma coisa interessante, "Opa, vou ver isso aí." Aí, você especula sobre esse assunto, para depois você baixar. Pelo excesso de

	<p>informações, também coisas inúteis, adwares, né? também spywares, enfim... Uma série de coisas que você também faz uma filtragem. Primeiro você se interessa, depois você pesquisa sobre o assunto, aí depois você... você baixa. Aí então, eu pesquisei um pouco, acho que acessei alguns fóruns assim, mas foi coisa rápida também. Aí, depois eu baixei o Second Life, instalei ele... fiz o... criei lá o...</p>
5	<p>Ah, Certo. As universidades pelo menos devem representar essa vanguarda, né? E eu trabalho na Universidade Estadual de Goiás que, por mais que seja uma universidade (multi-campo), e é bastante nova, eu trabalho desde 2000... Corrigindo: desde 2002, na Universidade Estadual de Goiás. Então, a partir de quando eu comecei a trabalhar na Universidade, que nós passamos a ter esses contatos com a tecnologia, e eu acho um dos principais que a gente utiliza é o Data show, que aí utiliza o computador, as imagens. Então desde 2002 que a gente tem esse contato, ainda que um contato marginal, eu creio, através da Universidade Estadual de Goiás, que tem dificuldades para ser universidade grande, interiorana ainda. Mas aí a gente já utiliza essa tecnologia. E também, eu tive uma experiência, quando eu trabalhei como supervisor no Sistema Tele presencial de Ensino, que é uma parceria entre EDUCOM e UNITEEN que a partir de... eu trabalhei no ano de 2003, onde utiliza um conjunto de tecnologias, uma parte transmissora e uma parte receptora, que eles chamam de tele-sala, onde as aulas são recepcionadas, e eu tive esse contato também.</p>
6	<p>Eu descobri o <i>Second Life</i> no ano passado, eu acho que eu me (lembro) de alguma coisa a respeito, conversando com amigo também que era morador do <i>Second Life</i>, um entusiasta, na verdade, do <i>Second Life</i> e ele me (aplicou) isso, então eu entrei. Eu baixei o programa e entrei. E aí quando eu entrei, eu sou meio Caxias: estudioso, nesse sentido, então o primeiro (ano) no <i>Second Life</i> () muito tempo, eu não começava nunca. Eu ficava lá, estudando, pesquisando, por que aquilo foi tão impactante pra mim, foi tão surreal mesmo, foi muito forte, as primeiras horas dentro do <i>Second Life</i>. O descobrimento... Entendeu? As coisas da pesquisa da vida, os primeiros passos na comunicação com as pessoas, os pedidos de ajuda, as pessoas que eu conheci e a minha formação física, quem eu era, o avatar, como é que eu estava me transformando, como eu queria parecer. Então foi muito impressionante, então eu fiquei muito interessado e muito caxias mesmo, essa coisa, muito...</p>
7	<p>Foi nessa época em 99 que a gente teve contato e ah gente aprendeu a usar PowerPoint , Word , aprendeu usar o computador a Internet com os alunos aí a gente produzia material pra levar pra sala né foi nessa época.</p>

A tabela 3 evidencia que cinco entrevistados do *corpus* da pesquisa tiveram o primeiro contato com as tecnologias de comunicação e informação no ambiente do trabalho.

Tabela 4- Pergunta 1.4: Qual foi a sua experiência mais importante na Internet ou no *Second Life*?

	Respostas
1	Bom, na pessoal foi isso que eu já te falei, né? Porque eu conheci o meu atual marido, já estamos casados há dez anos... Então, para a época era tudo muito novo. Conhecer pessoas pela Internet ainda estava de início, não é?
2	Foi a produção de material áudio-visual para tele-aula. A gente utiliza uma ferramenta () chamada Movie Maker, e a gente busca pedaços de filmes, e você recorta, você consegue fazer uma narrativa, né? (Você não inventa) (), mas você faz narrativas. E você consegue produzir um conteúdo, que, ao meu ver, é um conteúdo interessante, bacana, para você trabalhar determinados conteúdos dentro duma perspectiva de ensino e aprendizagem, né? Então, você engloba as diversas fases, tem a fase de pesquisa, a fase de concepção, de produção e também de disseminação desse conhecimento. () utiliza essas formas aí de ferramenta.
3	Olha, eu sou professora de estágio. Eu trabalhei nos estágios presenciais uma vida inteira e agora eu trabalho desde o início nos estágios na educação à distância. Eu vejo que a experiência que está me ocorrendo agora mais rica para mim foi quando eu tive a oportunidade de orientar o aluno para a relação teoria-prática, lá, para a realização do estágio, e quando eu pude... e posso corrigir os relatórios deles... ele (posta) e eu corrijo, e dou um retorno para ele on-line. Isso, para mim, é um grande avanço em termos de tecnologia. Por quê? Na educação à distância, até quatro anos atrás, o aluno mandava para nós via correio aquilo impresso, a gente corrigia tudo a mão e retornava para o aluno. Hoje, eu corrijo, dou o parecer para ele, e num tempo recorde isso acontece, (para ele). Então, isso é uma grande experiência, em se tratando do estágio que é meu objeto de pesquisa, que é o estágio na educ/... (Não existe estágio) a distância. É o estágio na modalidade da educação a distância.
4	Pois é. Eu acho assim que o que me marcou mesmo foi... Que me marcou negativamente, né? Positivamente, eu acho que assim, bacana, (eu vi umas) pessoas caminhando, né? Conversando, tal. Interessante. Sempre tem um pentelho assim, um cara chato para vir querer te oferecer coisas. Igual uma feira, parecia, né? O camarada vinha te vender as coisas, né? Talvez () a parte interessante, né? que o camarada veio me vender. Eu achei isso bacana.

5	Olha. Eu demorei a conseguir escreve no computador. (Por mais que) eu aprendi a pesquisar, ver isso e aquilo, mas para escrever mesmo eu não conseguia, então, eu escrevo à mão, depois digito, ou datilografo, depois digito. Então, a primeira vez que eu me senti assim, mais autônomo é quando eu consegui produzir um texto direto no computador. Então assim: a gente senta, produz, corrige, organiza e envia.
6	Eu fiz amigos no <i>Second Life</i> , por incrível que parece. E eu não sou uma pessoa cibernética, de conhecer pessoas virtualmente, e no <i>Second Life</i> eu conheci uma pessoa muito legal, com quem eu gastei muito tempo conversando, hoje em dia a gente já conversa sem o <i>Second Life</i> . A gente já sabe como é que a gente é, a gente se vê pela web can e a gente conversa, ela mora na Flórida, nos Estados Unidos, é psicóloga e mãe e a gente é amigo, já troca fotos, troca mensagens regularmente. Então, eu acho que eu conhecer pessoas do mundo inteiro e especificamente essa pessoa que é uma pessoa que me (entendeu) muito, assim, a conversa, o papo, a vida inteligente também, no <i>Second Life</i> .
7	A melhor experiência é a experiência que vem com o Doutorado que é a UAB que é a teorias, quanto então aí a minha professora foi convidada ela escreveu a disciplina Teorias da Educação e nos convidou para sermos tutores porque o sistema da UAB o professor escreve mas quem dá a disciplina são os tutores porque aí divide são quinhentos são quinhentos alunos então você treina vários tutores pra que eles sejam os professores desses alunos você divide em turmas de trinta né então você é quem vai ser o professor desses alunos. Então foi a primeira experiência. Aí então quando eu fui pra ser tutora, ela não pode assumir a supervisão da disciplina e eu ao invés de ser tutora eu fui supervisora da disciplina então direto eu já já pulei vários degrais assim rapidinho né e uma confiança da parte dela por mim assim incrível, incrível né. E aí foi muito gratificante mesmo porque você supervisionar uma disciplina em tecnologias na UAB uma coisa completamente nova que, o pessoal sempre fala assim né está se aprendendo praticamente a fazer a coisa junto, porque pra faculdade federal é muito novo isso uma graduação completamente a distancia né se a gente pensar em Acre, São Paulo o curso de artes pra UnB é fora de qualquer parâmetro de qualquer experiência que eles tenham em EaD. Prá eles é muito novo isso é muito assim então eles tem apanhado bastante né, algumas coisas equivocadas, mas também tem pintado acertar e corrigir e melhorar então a minha experiência foi aí, a partir desse momento.

A tabela 4 evidencia que a experiência mais importante e significativa no uso de tecnologias, para a maioria dos entrevistados, (quatro deles) está diretamente relacionada

com o aprimoramento profissional após a constatação dos resultados da aplicação das TIC nas suas atividades docentes.

Tabela 5- Pergunta 1.5: Você se incomoda com alguma coisa na Internet ou no *Second Life*?

	Respostas
1	Quando eu uso para pesquisa, quando eu uso para escrever a minha dissertação, aí eu fico um pouco mais (desmotivada). Por conta da pressão que tem, né?
2	Olha, uma coisa que me deixa meio chateado é a questão do Msn. Então, nem sempre eu deixo meu Msn aberto. Porque, acho que falta ainda um pouco de... () de noção, ou sensibilidade das pessoas porque, de certa forma, no Msn, você fica praticamente disponível o tempo todo para outras pessoas, né? E às vezes isso dificulta. Então, eu tenho um cuidado muito grande de, na hora do trabalho, eu não deixo minha ferramenta aberta, porque isso tira o foco do que eu estou fazendo. E é uma comunicação que você tem que ter uma... um bom preparo para você estar utilizando ele. Porque, senão acaba se transformando numa forma também de... quase de onipresença, você não consegue focar (). Uma outra coisa que me preocupa é quando algum aplicativo que você não consegue compreender a lógica pela qual ele foi projetado. Você tem um aplicativo para utilizar, mas você não sabe qual é a lógica de uso que você tem que ter para estar utilizando ele. Isso me incomoda.
3	Me incomoda. Sabe o que que me incomoda? A parte técnica. Eu acho que ainda deixa muito a desejar. Por exemplo, quantas vezes o aluno não consegue acessar o portal, ou o nosso portal fica sem comunicação quando nós utilizávamos um portal que era da nossa empresa parceira? Até que se criou um portal da própria instituição, que é o portal institucional, que a gente chama de portal Unitins, e que esses problemas amenizaram. Mas, um dos problemas fundamentais, que eu vejo como um entrave, é a questão técnica. E eu, quando me deparo com essas questões, eu digo... Aí, as pessoas, "Ah, professora, isso é falha técnica." E eu digo, "A falha técnica, ela é decorrente da falha humana".
4	Eu acho que o seguinte, que se... Ele é bem comercial, né? Acho que talvez o que mais assim... Nem pelo fato dele estar travado, porque, quando ele ficou travado, eu estava com duzentas coisas abertas ao mesmo tempo, né? então, a gente até sabe por que que ele ficou lento. Acho que foi mais por conta da minha máquina mesmo. Então, não era problema do software, nem do sistema. Mas, eu acho que o que me incomodou mais no Second Life foi a questão comercial envolvida. Para onde você ia, tinha alguma coisa {ligada à...
5	Me incomoda, porque essas tecnologias, elas às vezes nos conduz a uma situação sedentária, e também de conformismo, de conformar e de encantar com alguma coisa, e esse

	encanto, esse conformismo, e essa... convite ao sedentarismo pode provocar algum prejuízo na realidade da comunidade. Eu sou muito de comunidade, de vizinhança, de família, e muitas vezes esses três aspectos, eles podem... e aí eu fico preocupado de... eu fico sempre preocupado quando estou pesquisando, quando estou conectado, eu fico sempre preocupado com a realidade, com o que está acontecendo ali com o vizinho do lado, na rua, com a realidade do meu filho, da minha esposa, dos meus alunos, e assim por diante.
6	Tem de tudo, né? É uma vida, assim... é uma vida, é uma segunda vida, então tem tudo que tem aqui tem lá, só que mais glamurizado e mais colorido, digamos. Como tem coisas que eu não concordo que acontecem aí. Talvez... eu já vi coisas com crianças, (incitação) sexual com criança, eu já vi uma dificuldade de comunicação entre algumas pessoas, que também acontece aqui no mundo real, né? (Às vezes você não consegue conversar com alguém, ou alguém simplesmente (te) dispensa, ou então você não consegue comprar o que você precisa, você não tem o dinheiro para comprar aquilo que você precisa lá dentro, da vida mesmo. O Second Life é um grande chat, na verdade, com imagem, um chat com imagem, então as pessoas elas acabam protegidas pelo computador, elas acabam podendo mostrar alguns lados estranhos, coisas que eu não estou acostumado a conviver.
7	Eu não me incomodo, não é essa a palavra certa, eu me preocupo. Eu me preocupo com a banalização das relações, eu me preocupo com a banalização do conhecimento, não que ele não tenha que chegar para todo mundo, mas, que ele chegue de qualquer jeito. Como é que isso ta chegando lá, lá no final do Acre com é que é? Essa informação, né, então isso é o que me incomoda.

A pergunta sobre o quê incomoda no uso das TIC, conforme descrito na tabela 5 nos mostra que quatro dos entrevistados tem alguma ressalva crítica sobre como ocorre a comunicação, no âmbito da utilização das tecnologias de comunicação e informação na educação.

Tabela 6- Pergunta 1.6: Fale-me do que você realmente gosta na Internet ou no *Second Life*.

	Respostas
1	Eu me sinto bem... em conversar, usar o bate papo. Apesar de ser uma ferramenta não muito fácil, né? de lidar... Ainda mais quando você conversa com várias pessoas ao mesmo tempo. Mas, eu gosto de usar a Internet, quando me dá mais prazer, é para o lazer. Eu uso a Internet, o que mais me satisfaz é na hora que eu uso a Internet para lazer.
2	Especialmente pesquisa acadêmica. Trabalhar com a Internet buscando textos... Até para eu

	poder ter uma visão... A parte que eu mais gosto é estudar usando a Internet. (Sempre) o que me interessa é o conhecimento.
3	Sabe do que que eu gosto? De dar aula. Eu adoro dar aula (na televisão). Sabe porquê? Eu consigo... Olha a minha pretensão... Eu consigo, né? () consigo. Como nós temos mais de... Nós temos cento e trinta e quatro mil alunos. Claro que nem todos são meus alunos, mas um contingente aí de uns setenta mil. Eu vejo assim, que há uma receptividade muito grande das minhas aulas lá na ponta. E eu... E isso, tem pesquisas sobre isso, etc. E eu percebo assim, (se) eu consigo me comunicar de uma forma tal que eu chego a atingir... Não seria todos porque seria muita pretensão minha... Mas eu consigo atingir um índice bem elevado de alunos de vários níveis diferenciados. Porque, a modalidade à distância, ela ainda não é para os cursos considerados nobres. A gente está estudando isso. É para os cursos que nós temos uma clientela... vamos chamar de clientela porque a gente () mercadoria, empresa... pessoas que não têm condições de estudar numa universidade, em tempo integral, presencial, etc. Então, a gente tem pessoas de todas as profissões, de níveis diferenciados. Nós temos desde um balconista, um gari, um soldado, um... e uma pessoa que já tem mestrado. Tem médicos, tem advogados, tem pessoas que querem fazer... Então, eu consigo, segundo as pesquisas, atingir... me comunicar com todos eles. Porque eles dizem assim, "O que a professora Entr. 3 diz, todo mundo entende." Porque eu falo para... consigo ter um vocabulário... desde um nível mais elementar até um nível um pouco mais elevado.
4	Não, acho que talvez mais interessante que isso foi a construção do avatar também, né? Eu acho que é legal, eu achei bacana. Você tem um trabalho com a criatividade, né?
5	Eu gosto de manter o contato com algumas pessoas através do msn, que eu acho assim, uma coisa muito boa, porque é qual barato, né? é de graça. A gente assim: olha, liga e me passa o seu e-mail e me passa o seu contato, e a gente começa a falar pelo msm, que é barato. E eu acho legal falar porque aí você fala, não só as questões pessoais como você pode trabalhar mesmo através do MSN. Na UEG o MSN é liberado para as secretárias para elas poderem fazer contato com as outras secretárias das outras unidades, como uma ferramenta de trabalho. Então, me sinto bem nesse contato e me sinto bem na produção do texto, porque você não desperdiça muita coisa. Você não tem que estar rasgando papel, escrevendo, reescrevendo, rabiscando. Você consegue trabalhar de uma forma mais técnica, mais positiva.
6	Eu acho que a comunicação assim, eu conheci umas pessoas muito legais. Eu acho que me comunicar dentro do <i>Second Life</i> foi muito interessante.
7	O que é que é bom mesmo, eu acho que é a interação. Você conhecer pessoas de outros lugares, com outras vidas, com outras histórias, com outras.. e eu ir buscando um ideal de

	formação, buscando um ideal de uma né de uma universidade pública de qualidade, brigando por isso porque eles brigam também não é uma coisa pacífica não. Eu gosto muito disso acho que é a melhor parte.
--	---

Por outro lado na tabela 6 observamos que cinco dos entrevistados afirmam que o que mais gostam na Internet ou no *Second Life* é a comunicação que se estabelece entre eles e as diversas pessoas que encontram.

Foco 2: A importância do *Second Life* ou das TIC na vida do entrevistado.

Tabela 7- Pergunta 2.1: Você entra no *Second Life*/Internet todo dia?

	Respostas
1	Todo dia.
2	Todo dia.
3	Direto. Até porque, quando eu abro o computador, eu já ligo na Internet. Eu abro meus e-mails, minimizo, deixo lá aberto o portal institucional, porque meu computador já está preparado para isso. Mas eu uso todo dia. Qualquer dúvida que eu tenho, qualquer curiosidade, pá.
4	Não.
5	Eu utilizo todos os dias.
6	Não. Não mais.
7	Três vezes por dia, de manhã, de tarde e de noite.

A tabela 7 mostra-nos que a maioria, cinco do total de entrevistados utiliza a Internet todo dia. Por outro lado, dois dos entrevistados afirmam não utilizar o *Second Life* todos os dias.

Tabela 8 - Pergunta 2.2: Você tem amigos(as) ou namorados(as) no *Second Life*/Internet ?

	Respostas
1	Sim.
2	Sim. Minha filha, minha esposa, meus amigos.
3	Ah, eu lido com pessoas que utilizam. Todo mundo.

4	Ah, tenho. Tem uns amigos meus que são viciados nessa coisa aí do Second Life.
5	Tenho.
6	Não. Eu tinha (essa) namoradinha virtual lá, que era uma namoradinha... a gente transava no Second Life só, mas na vida real (), ela mora na Flórida e tal, então não tinha nada, e também nunca teve nada. Eu nunca peguei assim: “Vamos tentar uma coisa fora daqui.” Não, era só uma coisa para a gente ficar brincando lá mesmo.
7	Sim, claro.

A tabela 8 nos mostra a constatação de que a grande maioria do *corpus* da pesquisa seis dos entrevistados possui relações afetivas com parceiros que utilizam a Internet ou o *Second Life*.

Tabela 9 - Pergunta 2.3: Você trabalha e/ou se diverte no *Second Life*/Internet?

	Respostas
1	Certamente. ((ri)).
2	Eu trabalho na Internet, né? E eu às vezes me... Meu trabalho me diverte () na Internet também... usando as ferramentas... É como eu falo, é um espaço de criatividade. Eu acho que quando você (é uma pessoa criativa), independente de você estar trabalhando ou não, você consegue fazer (essa dinâmica de um trabalho que te realize).
3	Olha, eu trabalho, e o trabalho para mim acaba sendo uma diversão. Mas eu não sou aquela pessoa que usa o computador para diversão. Por exemplo, eu vejo gente que fica navegando, procurando coisas assim, fúteis. O meu tempo não dá para isso, entendeu? Eu sou mais prática.
4	Ah, bem... Não, né?
5	Eu trabalho, mas a diversão é muito pouca, porque quando eu estou... porque eu sempre estou procurando para trabalhar, né? Então foco bastante no trabalho, e divirto um pouco, mas trabalho mais do que divirto.
6	Eu já me diverti no <i>Second Life</i> e já trabalhei no <i>Second Life</i> .
7	Trabalho.

A tabela 9 que demonstra as indagações sobre trabalho e diversão na Internet/*Second Life*, mostra que a maioria, seis do total, afirmam que trabalham e se divertem nos suas interações na Internet ou no *Second Life*.

Foco 3: A comunicação dialógica.

Tabela 10- Pergunta 3.1: Você conversa muito no ambiente do SL ou na Internet? Fala e/ou escreve?

	Respostas
1	Sim. Muito, bastante.
2	Eu escrevo... mais escrevo do que falo. No meu próprio trabalho de docente, que é através dos fóruns que a gente participa, e nos momentos de (ordem) pessoal, conversando com os amigos pelo Msn.
3	Eu utilizo muito o e-mail. Eu não tenho o hábito de usar o Orkut, éh:::.... Eu não tenho. O Skype, sim. Por exemplo, eu estou falando com a minha orientadora pela Skype, porque ela é à distância, ela está em Curitiba.
4	Sim, sim. Eu até... Utilizei um... nessa primeira vez que eu acessei, né? o camaradinho querendo me vender o... umas coisas lá, um bocado de coisas que ele estava vendendo, né? Conversei com ele, conversei com o pessoal (sobre o que que) eles achavam. Enfim, (besteira também). Eu não fiquei muito tempo.
5	Olha, eu, como sou um... posso dizer, tanto como existe autodidata como iniciante, eu não tenho muita experiência de conversar no sentido de transmitir voz, mas conversar só escrito mesmo. Mas converso bastante, inclusive, às vezes tem que começam, quando está falando, fala com outras pessoas, com várias outras pessoas. Eu não consigo. Eu consigo falar só com uma, porque eu falo (muito).
6	Eu escrevia muito, essa coisa de arrumar emprego, eu tive que passar por uma seleção, então eu tive que fazer entrevista. Escrevi muito, conversei muito, falei menos. Como () de lá para cá, ficava meio ruim quando eu falava, demorava meio para chegar, mas eu ouvia muito. Eu ouvia a conversa das pessoas muito.
7	Escrevo sim, troco bastante email, MSN é pouco, mas emails é bastante.

A tabela 10 evidencia as habilidades de fala e escrita na Internet/Second Life pelo *corpus* da pesquisa. Identificamos que cinco entrevistados têm o hábito de falar e escrever na Internet e que dois afirmam somente escrever.

Tabela 11 - Pergunta 3.2: Você troca experiências ou impressões com outros residentes?

	Respostas
--	------------------

1	Certamente.
2	Sim.
3	().Balança a cabeça afirmativamente.
4	Quando eu estive lá eu troquei, né? que eu perguntei o que que eles... né? (se eles acessavam), né? se eles achavam legal, né? Perguntei. Eu troquei essas experiências, né? Na verdade, eu estava mais (numa situação) de pesquisa do que propriamente... Estava vendo (ainda), né? se eu me interessava por aquele sistema, né?
5	Bastante.
6	Sim, sobre coisas sim.
7	Sim, nós temos um grupo chamado “memória viva” que é um grupo que tá pautado no Yahoo onde nós trocamos impressões sobre o nosso grupo “psicanálise e educação” aí nem é EaD né que EaD é meu foco não é do grupo aí a gente troca outras informações.

A totalidade do corpus da pesquisa afirma que ocorre a troca de experiências e impressões na Internet, de acordo com as respostas de todos os sete entrevistados, conforme a tabela 11.

Tabela 12 - Pergunta 3.3: Você se sente bem aceito ou compreendido na Internet ou no SL?

	Respostas
1	Mais ou menos. Mas, de modo geral, funciona. O que eu quero falar as pessoas entendem, e o que as pessoas querem falar eu entendo também. Agora, às vezes eu vou conversar com um colega da minha sobrinha, que tem dezesseis anos, eu não entendo bulhufas do que eles falam.
2	Olha, eu (não tenho como dizer) se as pessoas me entendem, mas eu imagino que elas entendam por certa das réplicas que vão ocorrendo e me... Que eu não tenho como saber se a outra pessoa me compreendeu ou não, mas a réplica dela, na conversa, ela facilita isso.
3	Olha, isso eu acho que é fantástico. É isso que eu disse lá atrás. Eu acho que eu tenho essa facilidade de comunicação.
4	Assim, é igual todo e qualquer sala de bate-papo ou site de relacionamento, né? Você tem aqueles que estão afim de conversar, né? que o pessoal brinca que são os carentes, e tem aqueles que... que assim, estão reservados, ()... estão ali para se encontrar com uma outra pessoa determinada, né? e tal. Aí, são mais fechados. Então, eu acho que vai também essa capacidade do próprio usuário de peneirar, né? de saber quando uma pessoa está afim ou quando ela não está afim de fazer novos contatos.

5	Eu me sento bem aceito e compreendido.
6	Por algumas pessoas sim. Eu consegui me comunicar perfeitamente bem com algumas pessoas, com outras não.
7	Acredito que sim, a maioria das vezes.

Conforme a tabela 12, quatro dos entrevistados não afirmam que se sentem aceitos ou compreendidos, somente três deles afirmam que são aceitos e compreendidos pelos outros na Internet/*Second Life*.

Tabela 13 - Pergunta 3.4: Você escuta os outros e entende o que querem lhe dizer na Internet ou no SL?

	Respostas
1	Eu entendo, eu entendo. Isso, conversando com as pessoas... os meus pares, né? são os meus colegas. Agora, às vezes eu vou conversar com um colega da minha sobrinha, que tem dezesseis anos, eu não entendo bulhufas do que eles falam.
2	Entendo sim.
3	Ah, sem dúvida. Eu acho que há essa comunicação sim. Eu escuto e acho que consigo me fazer entender.
4	Tinha um pessoal que falava que não dava para entender absolutamente nada () saia o som meio... meio estranho...
5	Escuto e entendo.
6	Eu aprendi alguma... Eu falo inglês, mas eu tive que aprender algumas das gírias de internet que eu não sabia, então eu perguntava: "O que que significa isso?" A pessoa colocava, sei lá: "(l.o.m.d)" aí eu fui descobrir que era "rindo até cair no chão" Aí eu: "Ah, tá." Então eu tive um pouco de dificuldade (nas coisas) da gíria da internet, mas na coisa da linguagem mesmo inglês, da língua, não tive muito problema não.
7	Também sim.

A tabela 13 mostra-nos que cinco dos entrevistados afirmam que escutam e entendem o que os outros dizem na Internet/*Second Life*. Entretanto outros dois, ao contrário, não afirmam que escutam e entendem os outros dizem no mesmo ambiente.

Foco 4: Na representação das questões éticas

Tabela 14 - Pergunta 4.1: Você acha normal ou correto mentir na Internet ou no SL? Por que?

	Respostas
1	Bom, eu não mentiria, eu não me sentiria bem mentindo. Mas, eu acho que é normal sim, para as pessoas de modo geral.
2	Eu não acho correto, mas eu acho que é normal. Eu imagino que minta muito, né? Até por conta dessa possibilidade. Você só não vai ter essa condição com pessoas que você conhece. Agora, com quem você não conhece, numa ferramenta de... Eu tive a experiência, né? de adicionar pessoas, né? por conta de um trabalho que eu fiz, adicionei pessoas no meu Msn que eu não conhecia, né? E então, de repente, pode ocorrer isso: as pessoas podem fazer (esse tipo), criar um nickname, (). Mas, eu não acho correto. Só que eu imagino que seja normal as pessoas fazerem isso ().
3	Não, eu não faço isso.
4	Eu acredito que não, né? Mas é... Agora, tem uma questão psicológica por trás disso aí, né? as pessoas... Às vezes (a questão da) aceitação, né? Enfim, tem diversos... diversos outros fatores por trás disso aí. Mas eu, particularmente, eu não acho... não acho correto, nem ético, apesar de já ter feito isso, né? () Assim, em salas de bate-papo, às vezes... né? de falar uma coisa... Às vezes até para esconder a própria identidade, né? Às vezes é até () uma questão de segurança, (ou então às vezes mesmo por uma questão de impressionar) quem está... às vezes está conversando, (para) manter uma conversa agradável. Aí, realmente às vezes é... Mas assim, não acredito que seja correto, nem...
5	Eu acho que é um campo, como eu disse, em que corre-se um perigo muito grande, pela diversidade, de prejudicarmos a ética que deve permear as relações humanas. Então, como as possibilidades são muito grandes, existe... e os usuários são diversos, e aí eu vejo a internet, e até os meios de comunicação em geral como possibilidade de conferir poder à pessoas que nem sempre estão preparadas ou qualificadas para conferir esse poder, eu me preocupo com isso, eu não acho normal, nas infelizmente eu vejo que isso acontece muito.
6	Acho normal. Correto eu não sei. Normal é.
7	Não porque eu não acho correto mentir em nenhuma situação. Então extrapola a questão de ser a internet ou não eu entendo a sua pergunta no sentido de que ocê quer saber se é uma segunda vida, uma, de criar uma outra vida lá se é possível, mas eu não acredito se isso...

A tabela 14 mostra- que quatro entrevistados, do total do *corpus* pesquisado, acha normal mentir na Internet/*Second Life*. Por outro lado, a pesquisa evidenciou que cinco entrevistados do total, acham que não é correto mentir na Internet/*Second Life*.

Tabela 15 - Pergunta 4.2: Você acha normal ou correto ter dupla, tripla ou quádrupla identidade na Internet ou no *Second Life*? Por que?

	Respostas
1	Eu acho tranquilo, de boa você ter. Eu não tenho. Eu, por exemplo, no Second Life, eu coloquei inclusive meu nome. Depois que eu fui pensar, “Nossa, não devia ter colocado meu nome.” Mas eu coloquei porque assim, é tão automático... Eu já coloquei meu nome, e já tentei fazer toda a... todo o meu personagem parecido comigo. Algumas coisas que eu gostaria de ter, aí eu coloquei no personagem... Mas, de um modo geral, eu tento ser o que eu sou mesmo. Mas, se... se por ventura...
2	A questão vai na... vai na mesma... no mesmo (enfoque) da resposta anterior. Eu não acho correto porque eu acho que isso dificulta a relação das pessoas. Mas eu acho que é normal que as pessoas não se preocupem em ter uma dupla, uma tripla identidade porque é um momento, é um espaço de uma transcendência que às vezes (o mundo real) não permite às pessoas. Então, você vai produzir uma outra personalidade, você vai produzir uma outra perspectiva de você mesmo. E eu até imagino que as pessoas talvez não queiram que as pessoas sejam autênticas (em nenhum) momento, né? () A minha experiência que eu tenho, eu não uso... não uso nickname, eu me apresento sempre ()... Não tenho e-mail fake, que é aquele e-mail que você faz para enganar o pessoal, o meu nome está no meu e-mail, quem quiser me achar, encontra. Porque eu acho que tem que ser uma coisa (). Agora, pelo que eu percebo, né? e basta você dar uma olhada num... fazer uma pesquisa, né? também (), (a gente) vai ver que parece muito normal a maneira como as pessoas se identificam, como elas se colocam, né? Porque aí elas podem realmente construir uma... A impressão que dá é que elas querem fazer uma () imagem para os outros. Mas no fundo é um momento de uma auto-imagem que se constrói ali dentro.
3	Eu... não sei se eu não acho normal. Mas eu não tenho. Eu não sei se eu acho errado. Errado é uma coisa... (que eu estou) fazendo juízo de valor, né? Mas, eu acho que... que depende... É relativo, eu não tenho essa experiência.
4	Na verdade assim... basicamente, eu acho que o corrê/... vamos dizer assim, o correto ou o não-correto depende de um... já que é coletivo, depende de uma aceitação coletiva, né? Mas assim, eu acho que quando você tem os termos de um contrato que você aceita quando você vai instalar um programa, não fala de você manter sua própria identidade. Pelo contrário, há

	essa liberdade de você criar uma fictícia, né? e até mesmo você criar dez. enfim, é uma escolha sua. Então, eu acredito que ninguém se importa quanto a isso não.
5	Não, eu não acho normal. Porque isso, na minha opinião já uma destruição da própria identidade e destruindo a identidade já se destrói um grande... destrói muito do ser humano.
6	Eu acho correto. É um jogo, né? É uma brincadeira. Aquilo lá é só diversão. Eu acho que não pode é ficar enganando muito as pessoas, talvez, o tempo todo, assim, sacaneando as pessoas de modo, tipo enganando, mas eu acho que pode ter sim, é um jogo. Está todo mundo sabendo ali que está correndo risco de ser enganado, ninguém ali é ingênuo. Não tem ninguém assim: "Ah, isso aqui é um mundo paralelo (ou) ideal." Não. Todo mundo sabe que é um chat, como eu disse. Em um chat rola essas coisas mesmo.
7	Vamos tirar o correto, eu não condenaria ninguém, que tem. Não faço, não tenho. Eu tenho é o meu nome, eu num.., quando eu fui tentar fazer o avatar do <i>Second Life</i> eu tentei encontrar o nome mais parecido com o meu sobrenome né, meu nome eu mantive inclusive, então assim eu não tenho não teria mas não condeno ninguém que tenha não.

A tabela 15 revela que cinco entrevistados acham correto ou normal ter mais de uma identidade na Internet ou no Second Life. Apenas dois entrevistados, do *corpus* da pesquisa, não acham correto ou normal ter mais de uma identidade na Internet.

Tabela 16 - Pergunta 4.3: Você se acha responsável pelo avanço da Internet ou do programa *Second Life*?

	Respostas
1	Certamente. Uhum
2	Eu... eu tenho dificuldade em responder essa questão, né? Como usuário (), mas diretamente... Talvez como educador, alguma coisa que a gente faça, mas não chega a ser nenhuma novidade, algo que alguém inventou. Mas, talvez, só pela própria disseminação da... de usar a Internet, de você produzir algum conteúdo para colocar lá, eu creio que isso vá contribuir. Mas eu acho que tinha que... Eu gostaria (que meu papel fosse) um pouco mais pró-ativo ainda, no sentido de aplicativos e ferramentas. Que é uma coisa que eu estou tentando fazer na minha pesquisa de dissertação de mestrado.
3	Não sei se pelo avanço da Internet, mas pela permanência dela sim.
4	Não, eu acho que não. Enfim, né? De certa forma, muito pouco, né? Porque, eu baixei, utilizei ele uma vez, né? uma ou outra, eu acho, no máximo. Mas assim, de certa maneira eu multipliquei ele, né? uma vez que eu acessei, né? uma vez que eu engordei a massa que

	acessou. Mas, não um dos que mais contribuiu. Mas, sem dúvida, fiz parte dessa massa que (tem contribuído), né?
5	Acho, porque a internet, a gente faz o uso... faz uma certa apologia, então, eu penso que todos nós hoje, e aí nós como professores estamos ali... eu incentivo os meus alunos a acessarem textos, né? Agora mesmo nós estamos discutindo sobre essa crise americana. A gente vai nos textos, principalmente da Folha de São Paulo, de outros jornais um pouco maiores e mais conceituados, de revistas também a gente vai, localiza os textos e utiliza os textos. Então eu me sinto responsável sim pela expansão.
6	Não. Não contribui muito não. A não ser como participante brasileiro, mas não houve contribuição, (pedidos ou coisas não).
7	Eu responsável? No sentido da se for pensar especificamente da UAB eu tenho colaborado muito né, eu ajudo bastante.

A tabela 16 mostra-nos que seis entrevistados afirmam achar que são responsáveis pelo avanço da Internet ou do *Second Life*. Apenas um entrevistado não concorda com essa suposição.

3.4.3 Síntese dos resultados

Tabela 17 - Distribuição dos significados da Internet para os entrevistados.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
Internet como meio de comunicação. <ul style="list-style-type: none"> •..permite com que você entre em contato com outras pessoas.. • uma oportunidade dentro da diversidade de comunicações. •...é um grande universo de comunicação. •Um meio de comunicação basicamente. 	4	57,15
Internet como algo indispensável e transcendente. Tudo! A gente não consegue mais viver sem a Internet É quase um espaço etéreo.	3	42,85

Analisando a tabela 17 observamos que a distribuição dos significados da Internet para a maior parte dos entrevistados, 57% do total, coincide com o significado de meio de

“comunicação”. Outros significados não coincidentes que se referem a algo indispensável ou transcendente, como: “tudo!” e espaço etéreo, representam 43% do *corpus* da pesquisa.

Tabela 18 – Distribuição da primeira experiência na Internet.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
<p>Primeira experiência na Internet relacionada ao trabalho e ao estudo.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Aí eu fui fazer estágio na Codevasp, meu primeiro estágio, minha primeira experiência assim. E aí, ao chegar lá, eu fui apresentada ao computador •... a gente teve aula de Internet, no Sigma •...Eu fiz um curso em informática básica para professores da Secretaria de Educação do DF...Aí a Internet, o primeiro programa que a gente viu era aquele Netscape,.. •Olha a primeira vez que eu entre na Internet, realmente, foi um pouco antes deu começar nos cursos de educação a distância. 	4	57,15
<p>Primeira experiência relacionada mais ao computador do que a Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Eu fui apresentada ao computador. Não é nem à Internet , é ao computador, primeiro. •Como tinha computador em casa e tudo, a primeira coisa foi instalar a Internet. •Eu assim, a lembrança que eu tenho mais interessante acho que foi da primeira vez que eu acessei um computador, né? Acho que ela é mais.. A da Internet, eu acho que nem tanto. •A minha escola ganhou um dos primeiros laboratórios do DF. Aí eles ganharam os computadores aí já teve logo em seguida o curso de formação dos professores. 	4	57,15

A tabela 18 sobre a primeira experiência na Internet descrita pelo *corpus* se refere a uma vivência relacionada ao trabalho ou ao estudo, o quê corresponde a 57% do total entrevistado. De outro modo, houve uma ressalva identificada pelo fato de que igual percentual de entrevistados afirmaram que a experiência mais relevante não foi relacionada ao primeiro contato com a Internet, mas sim pela primeira experiência de contato com o computador.

Tabela 19 – Distribuição sobre quando o entrevistado conheceu as TIC.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
<p>Primeiro contato com as TIC relacionado ao trabalho.</p> <ul style="list-style-type: none"> •É foi pelo estágio. Porque, a escola, de forma alguma, não tinha computador na época. •Por uma questão de trabalho mesmo, né? •Desde dois mil e um, março de dois mil e um, que eu estou na educação à distância. •Desde 2002, na Universidade Estadual de Goiás. •Foi nessa época em 99 (na minha escola) que a gente teve contato. 	5	71,43

Analisando a tabela 19 evidenciamos que 71% do total de entrevistados do *corpus* da pesquisa tiveram o primeiro contato com as tecnologias de comunicação e informação no ambiente do trabalho.

Tabela 20 – Distribuição sobre a experiência mais importante no uso de TIC.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
<p>A melhor experiência ligada ao aprimoramento profissional.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Foi a produção de material áudio-visual para tele-aula. •Foi quando eu tive a oportunidade de orientar o aluno para a relação teoria-prática, lá, para a realização do estágio, e quando eu pude.. e posso corrigir os relatórios deles... ele(posta) e eu corrijo, e dou um retorno para ele on-line. Isso, para mim, é um grande avanço em termos de tecnologia. •Então, a primeira vez que eu me senti assim, mais autônomo é quando eu consegui produzir um texto direto no computador. Então assim: a gente senta, produz, corrige, organiza e envia. •E ai foi muito gratificante mesmo porque você supervisionar uma disciplina em tecnologias na UAB uma coisa completamente nova. 	4	57,15

Analisando a tabela 20 evidenciamos que a experiência mais importante e significativa nos usos de tecnologias, para 57% dos entrevistados, está diretamente relacionada com o aprimoramento profissional após a constatação dos resultados da aplicação das TIC nas suas atividades docentes.

Tabela 21 – Distribuição sobre o quê incomoda no uso de TIC e *Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
<p>Aspectos técnicos da comunicação que incomodam quando do uso de TIC e <i>Second Life</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Uma questão que me deixa meio chateado é a questão do MSN. Então nem sempre eu deixo o MSN aberto. E é uma comunicação que você tem que ter uma ...um bom preparo para você estar utilizando ele. •A parte técnica, eu acho que ainda deixa muito a desejar. Por exemplo, quantas vezes o aluno não consegue acessar o portal, ou o nosso portal fica sem comunicação. 	2	28,57
<p>Aspectos relacionais da comunicação que incomodam quando do uso de TIC e <i>Second Life</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Talvez... eu já vi dificuldade de comunicação entre algumas pessoas, que também acontece aqui no mundo real, né? (às vezes você não consegue conversar com alguém, ou alguém simplesmente te dispensa.. •Eu me preocupo com a banalização das relações, eu me preocupo com a banalização do conhecimento. Como é que isso ta chegando lá, lá no final do Acre, como é que é? 	2	28,57

A pergunta sobre o quê incomoda no uso das TIC, conforme descrito na tabela 21 nos mostra que 57% do *corpus* da pesquisa possui alguma crítica sobre como ocorre a comunicação entre seus pares no âmbito da utilização das TIC na educação.

Tabela 22 – Distribuição sobre o que mais gosta na Internet ou no *Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
<p>Aspectos relacionais da comunicação como o quê mais se gosta a Internet e no <i>Second Life</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Eu me sinto bem.. em conversar, usar o bate papo. •Sabe do quê que eu gosto? De dar aula. ... eu consigo me comunicar de uma forma tal que eu chego a atingir....atingir um índice bem elevado de alunos de vários níveis diferenciados. 		

<ul style="list-style-type: none"> •Eu gosto de manter contato com algumas pessoas através do msn. •Eu acho que a comunicação assim, eu conheci umas pessoas muito legais. •O que é que é bom mesmo, eu acho que é a interação. Você conhecer pessoas de outros lugares, com outras vidas, com outras histórias. 	5	71,43
---	---	-------

Por outro lado, conforme a tabela 22, 71% dos entrevistados afirmam que o que mais gostam na Internet é a comunicação que se estabelece entre eles e as diversas pessoas que encontram na Internet ou no *Second Life*.

Tabela 23: Distribuição da frequência de utilização da Internet/*Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
Frequência diária de utilização da Internet. <ul style="list-style-type: none"> •Todo dia. •Todo dia. •Direto. •Eu utilizo todos os dias. •Três vezes por dia, de manhã, de tarde e de noite. 	5	71,43
Frequência diária de utilização do <i>Second Life</i>. <ul style="list-style-type: none"> •Não. •Não. Não mais 	2	28,57

A tabela 23 mostra-nos que 71% do corpus da pesquisa, utilizam a Internet todo dia. Entretanto 29% do total informaram que não utilizam o *Second Life* todos os dias.

Tabela 24: Distribuição da existência de amigos(as) ou namorados(as) no *Second Life*/Internet.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
Presença de amigos(as) e namorados(as) da Internet e <i>Second Life</i>. <ul style="list-style-type: none"> •Sim. •Sim. 		

<ul style="list-style-type: none"> •Todo mundo. •Ah, tenho. •Tenho •Sim, claro. 	6	85,72
---	---	-------

A tabela 24, que investiga a existência de contatos, amigos(as), namorada(o), na Internet/*Second Life* estabelecidos pelo *corpus* da pesquisa, mostra-nos a constatação de que 86% deles possuem relações afetivas com parceiros que utilizam a Internet ou o *Second Life*.

Tabela 25: Distribuição da comparação entre trabalho e diversão na Internet/*Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
O trabalho como diversão na Internet. <ul style="list-style-type: none"> •Certamente ((ri)) •Meu trabalho me diverte... na Internet também... •...o trabalho acaba sendo uma diversão. •Eu trabalho, mas a diversão é muito pouca. •Tenho •Eu já me diverti no <i>Second Life</i> e já trabalhei no <i>Second Life</i>. 	6	85,72

A pergunta sobre trabalho e diversão na Internet/*Second Life* gerou uma reação do *corpus* da pesquisa que evidenciou que de algum modo o trabalho, por intermédio da internet, passa a ser uma diversão. Foi o que nos mostrou os 86% do total pesquisado como nos mostra a tabela 25.

Tabela 26: Distribuição sobre a escrita e a fala na Internet/*Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
Frequência dos que falam e escrevem na Internet/<i>Second Life</i>. <ul style="list-style-type: none"> •Sim. Muito, bastante. •Eu escrevo... mais escrevo do que falo. •Eu utilizo muito o email. O Skype, sim. •Conversei com ele, conversei com o pessoal. 	5	71,43

•Escrevi muito, conversei muito, falei menos.		
Frequência dos entrevistados que somente escrevem.		
<ul style="list-style-type: none"> •..., eu não tenho muita experiência de conversar no sentido de transmitir voz, mas conversar só escrito mesmo. •Escrevo sim, troco bastante email, MSN é pouco, mas emails é bastante. 	2	28,57

A tabela 26 evidencia as habilidades de fala e escrita na Internet/Second Life. Como resultado observado, identificamos que 71,43% dos entrevistados têm o hábito de falar e escrever na *Internet*, os outros 28,57% afirmam somente escrever.

Tabela 27: Distribuição sobre a troca de experiência e impressões na Internet/*Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
Frequência de trocas de experiência e impressões com outros internautas ou residentes do <i>Second life</i>. <ul style="list-style-type: none"> •Certamente. •Sim. •(). Balança a cabeça afirmativamente. •Quando estive lá eu troquei, né. •Bastante. •Sim, sobre coisas sim. •Sim, nós temos um grupo chamado “memória viva”. 	7	100

A tabela 27 revela-nos que ocorre a troca de experiências e impressões na Internet, de acordo com as respostas de 100% dos entrevistados.

Tabela 28: Distribuição sobre o sentimento de aceitação na Internet/*Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
Frequência afirmativa sobre o sentimento de aceitação na Internet/Second Life. <ul style="list-style-type: none"> •Eu me sinto bem aceito e compreendido •Acredito que sim, a maioria das vezes. •Olha, isso eu acho que é fantástico. É isso que eu disse lá atrás. Eu 	3	42,85

acho que eu tenho essa facilidade de comunicação.		
Frequência não afirmativa sobre o sentimento de aceitação na Internet/Second Life. <ul style="list-style-type: none"> •Mais ou menos. •Olha, eu (não tenho como dizer) se as pessoas me entendem, mas eu imagino que elas entendem por certa das réplica. •Assim, é igual a todo e qualquer sala de bate-papo ou site de relacionamento, né. •Por algumas pessoas sim. Eu consigo me comunicar perfeitamente bem com algumas pessoas, com outras não. 	4	57,15

Sobre o sentimento de aceitação e compreensão da parte dos outros na *Internet/Second Life*, o corpus da pesquisa nos revelou, conforme a tabela 28, que 57% dos entrevistados não afirmaram que se sentem aceitos ou compreendidos, somente 43% dos entrevistados, ou seja, três deles afirmam que são aceitos e compreendidos pelos outros na *Internet/Second Life*.

Tabela 29: Distribuição sobre o sentimento de compreensão dos entrevistados para com os outros (escutam e entendem o que os outros dizem) na *Internet/Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
Frequência afirmativa sobre a compreensão para com os outros, sobre o que eles dizem na Internet/Second Life. <ul style="list-style-type: none"> •Eu entendo, eu entendo. •Entendo sim. •Ah, sem dúvida. Eu acho que há essa comunicação sim. •Escuto e entendo. •Também sim. 	5	71,43
Frequência não afirmativa sobre a compreensão dos outros, sobre o que eles dizem na Internet/Second Life. <ul style="list-style-type: none"> •Tinha um pessoal que falava que não dava para entender absolutamente nada () saia o som meio... meio estranho... •Então eu tive um pouco de dificuldade (nas coisas) da gíria da Internet, mas na coisa da linguagem mesmo inglês, da língua, não tive muito problema não. 	2	28,57

A tabela 29 mostra-nos os resultados da investigação sobre a compreensão dos entrevistados para com os outros na Internet/*Second Life*. Ela nos revela que 71% do corpus da pesquisa afirma que escutam e entendem o que os outros dizem na Internet/*Second Life*. Entretanto 29% dos entrevistados não afirmam que escutam e entendem os outros no mesmo ambiente pesquisado.

Tabela 30: Distribuição sobre a opinião se é correto ou normal mentir na Internet ou no *Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
Frequência dos que acham que não é correto mentir. <ul style="list-style-type: none"> •Bom, eu não mentiria, eu não me sentiria bem mentindo. •Eu não acho correto,... •Não, eu não faço isso. •Mas assim, não acredito que seja correto,... •Não porque eu não acho correto mentir em nenhuma situação. 	5	71,43
Frequência dos que acham normal mentir na Internet/<i>Second Life</i>. <ul style="list-style-type: none"> •Mas, eu acho que é normal sim, para as pessoas de modo geral. •..., mas eu acho que é normal. •Aí, realmente às vezes é... •Acho normal. 	4	57,15

A tabela 30 evidenciou que 71% do *corpus* da pesquisa acha que não é correto mentir na Internet/*Second Life* segundo a resposta de cinco entrevistados. Por outro lado, a tabela nos mostra ainda que 57% do total do *corpus* acha normal mentir na Internet/*Second Life*.

Tabela 31: Distribuição sobre a opinião se é correto ou normal ter dupla, tripla ou quádrupla identidade na Internet ou no *Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
Frequência dos que acham correto ou normal, ter mais de uma identidade na Internet ou no <i>Second Life</i>. <ul style="list-style-type: none"> •Eu acho tranquilo, de boa você ter. Eu não tenho. Eu, por exemplo, 		

<p>no <i>Second Life</i>, eu coloquei inclusive meu nome. Depois que eu fui pensar, “Nossa, não devei ter colocado meu nome.”</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mas eu acho que é normal que as pessoas não se preocupem em ter uma dupla, uma tripla identidade porque é um momento,... •Então, eu acredito que ninguém se importa quanto a isso não. •Eu acho correto. •Vamos tirar o correto, eu não condenaria ninguém, que tem. 	5	71,43
<p>Frequência dos que não acham correto ou normal, ter mais de uma identidade na Internet ou no <i>Second Life</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Eu não acho correto porque eu acho que isso dificulta a relação das pessoas. •Não, eu não acho normal. 	2	28,57

A tabela 31 revela que 71% dos entrevistados acham correto ou normal ter mais de uma identidade na Internet ou no *Second Life*. Por outro lado, 29% do *corpus* da pesquisa, não acham correto ou normal ter mais de uma identidade na Internet.

Tabela 32: Distribuição sobre a responsabilidade no avanço da Internet ou do *Second Life*.

Significados/entrevistado	NºRespostas	(%)
<p>Frequência dos que acham que sim são responsáveis pelo avanço da Internet ou do <i>Second Life</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Certamente. •Não sei se pelo avanço da Internet, mas pela permanência dela sim. •Mas, assim, de certa maneira eu multipliquei ele, né? Uma vez que eu acessei, né? Uma vez que eu engordei a massa que acessou. •Mas, talvez, só pela própria disseminação da... de usar a Internet, de você produzir algum conteúdo pra colocar lá, eu creio que isso vá contribuir. •Então eu me sinto responsável sim pela expansão. •No sentido de se for pensar especificamente da UAB eu tenho colaborado muito né, eu ajudo bastante. 	6	85,72

A tabela 32 mostra-nos que 86% (esse percentual corresponde ao resultado de seis entrevistas) do *corpus* da pesquisa acham que são responsáveis pelo avanço da Internet ou do *Second Life*.

3.4.4 Discussão dos resultados

As respostas do primeiro grupo de perguntas, que objetivavam identificar o significado da Internet para os entrevistados, revelam existir um equilíbrio de opiniões sobre a Internet identificando-as às noções de comunicação e de pesquisa por informações. Também se percebe que a noção de rede é bastante utilizada como sinônimo, mas também se verifica que o conceito tem a tendência de englobar as subjetividades dos entrevistados, quando destacam as expressões: “tudo”, “espaço etéreo”, etc. Observa-se pelas respostas que não está sedimentado o significado do termo e que ainda não são claros os limites da Internet.

Fica evidente que o primeiro contato com a Internet se deu, na maioria dos entrevistados, conjuntamente com o primeiro contato com o computador. Sendo um grupo cuja predominância é de professores, percebe-se que houve um impacto muito grande na vida dos entrevistados, muito mais pelo acesso ao computador do que pelo acesso a Internet, propriamente dita. Evidencia-se assim, que o acesso ao computador é mais impactante do que o acesso a Internet, para as suas vidas. Deduz-se que o significado da utilização do computador é muito mais relevante do que o acesso a Internet em termos da transformação no modo de realizar as atividades de seus ofícios. Infere-se, no caso dos professores, que a prática pedagógica passou a incorporar as tecnologias de comunicação e informação nas atividades dos docentes.

Quanto à residência no *Second Life*, de dois entrevistados do *corpus* que conheceram o ambiente tiveram um grande interesse inicial, pois residiram por algum tempo no ambiente. A tabela 3 mostra-nos que em ambos os casos o contato com novas tecnologias gera interesse e uma continuidade pelo menos inicial como observado.

A experiência mais marcante para todos os entrevistados está diretamente relacionada com a autonomia de utilização das tecnologias de comunicação e informação e *Second Life*. Na Tabela 4, todos se reportam a momentos em que houve um avanço

substancial na maneira de trabalho, a maioria informa que a melhor experiência foi quando utilizaram as novas tecnologias no trabalho.

O tema “comunicação” aparece em destaque nas respostas da maioria dos entrevistados tanto na tabela 5 como na tabela 6 quando se perguntou sobre o que incomoda e sobre o que mais gostam na Internet respectivamente. Para eles o que mais incomoda é a comunicação lenta e incerta, imprecisa, por vários motivos apontados, desde problemas técnicos que afetam a comunicação, até as dificuldades naturais que as pessoas têm de se comunicar. Problemas relacionados à falta de disciplina no uso do MSN, ou a incerteza das informações que chegam aos alunos no âmbito do ensino à distância e que se devem aos meios de comunicação empregados para esse fim, são os tipos de problema que foram relatados. As críticas apresentadas dão a dimensão da importância da qualidade da comunicação no trabalho com a Internet. Por outro lado, a maioria (57,15%) admite que as diversas possibilidades de interatividade com outras pessoas, desde as salas de bate-papo, o ambiente social do *Second Life*; a simples troca de *emails* e o contato com as diversas mídias que proporcionam a comunicação no ensino à distância são identificados como as atividades mais interessantes e que os entrevistados mais gostam de fazer na Internet. A possibilidade de conhecimento e contato com outras pessoas de diferentes lugares apresenta-se como a atividade que o *corpus* da pesquisa mais aprecia na Internet. Não é por acaso que os temas mais frequentes em todas as respostas dos entrevistados foram: “Internet” com 16% e “Pessoas” com 14% das ocorrências em toda a pesquisa, conforme a tabela 33.

A análise sobre os termos mais citados nas entrevistas possibilitou reagrupá-los em dois aspectos: 1) técnico-operacionais (tabela 34) e 2) relacionais (tabela 35). Como se percebe abaixo, as duas tabelas mostram valores quantitativos praticamente similares. As palavras-chave dos aspectos técnico-operacionais mais recorrentes foram: Internet, Computador e *Second Life*; já os aspectos relacionais foram: pessoas, trabalho e professores. Ressalta-se que o termo “pessoas” na tabela 35 relativamente aos aspectos relacionais corresponde a 29% das ocorrências. Essa evidencia possibilita refletir sobre a importância dos relacionamentos entre as pessoas e a vivência na Internet: ainda não é possível identificar se a motivação que leva as pessoas a se relacionarem ocorre antes ou após o contato com as novas tecnologias.

Tabela 33

Distribuição dos temas recorrentes nas entrevistas analisadas.

TEMAS	FREQUÊNCIA	%
Internet	60	16%
Pessoas	50	14%
Computador	33	9%
<i>Second Life</i>	20	5%
Trabalho	20	5%
Professor	20	5%
Comunicação	17	5%
Ferramenta	17	5%
Contato	16	4%
Aluno	14	4%
Tecnologias	11	3%
Distância	10	3%
Educação	9	2%
Universidade	8	2%
Aula	7	2%
Rádio	7	2%
Espaço	6	2%
Conhecimento	6	2%
Disciplina	5	1%
Diversão	5	1%
Dificuldade	5	1%
Televisão	5	1%
Verdade	5	1%
Identidade	5	1%
Conteúdo	5	1%
TOTAL	366	100%

Tabela 34 – Aspectos técnicos-operacionais.

Distribuição dos temas recorrentes nas entrevistas analisadas.

TEMAS	FREQUÊNCIA	%
Internet	60	31%
Computador	33	17%
<i>Second Life</i>	20	10%
Comunicação	17	9%
Ferramenta	17	9%
Tecnologias	11	6%
Distância	10	5%
Rádio	7	4%
Espaço	6	3%
Televisão	5	3%
Conteúdo	5	3%
TOTAL	191	100%

Tabela 35 – Aspectos relacionais

Distribuição dos temas recorrentes nas entrevistas analisadas.

TEMAS	FREQUÊNCIA	%
Pessoas	50	29%
Trabalho	20	11%
Professor	20	11%
Contato	16	9%
Aluno	14	8%
Educação	9	5%
Universidade	8	5%
Aula	7	4%
Conhecimento	6	3%
Disciplina	5	3%
Diversão	5	3%
Dificuldade	5	3%
Verdade	5	3%
Identidade	5	3%
TOTAL	175	100%

O segundo grupo de perguntas que objetivam identificar a importância da Internet na vida cotidiana dos entrevistados revelou que a grande maioria acessa a Internet diariamente e que mantém contatos com pessoas de suas relações mais íntimas, como amigos (as), namorado (a), esposa, marido, filhos e filhas.

O trabalho cotidiano para todos ocorre com o auxílio da Internet e foi identificado que a diversão proporcionada é uma dimensão muito importante na vida dos entrevistados. Pelo discurso coletivo deduz-se que a Internet passa a ser um ponto de intersecção entre o trabalho e a diversão. Para grande parte do *corpus* da pesquisa o trabalho com o auxílio da Internet tornou-se mais divertido.

O terceiro grupo de perguntas que objetivam identificar o tipo de comunicação na Internet e no *Second Life* revelou que a maioria dos entrevistados fala e escreve na Internet, poucos apenas escrevem, o que leva a supor que a expressão escrita e falada está bem articulada no ambiente.

Um fato chama a atenção e se refere à troca de experiências e impressões na Internet/*Second Life*. Todos, 100% dos entrevistados afirmaram que tem essa vivência, o que reforça a importância da comunicação. Entretanto a troca de impressões ressalta os aspectos mais subjetivos das interações, em função de não se ter delimitado o tema ou o objeto das trocas de experiências ou impressões, o que permite supor que no modelo das comunicações de Lima, a referida troca se refere ao Modelo da Informação.

Quanto ao sentimento de aceitação e compreensão dos outros para com os entrevistados do *corpus* da pesquisa, identifica-se que a maioria não se sente aceita, enquanto que, de modo contrário quando perguntados sobre a compreensão para com os outros, sobre o que os entrevistados ouvem do que é dito pelos outros na Internet, a resposta foi afirmativa, ou seja, a maioria escuta e entende o que os outros dizem. Isso indica uma contradição, o que remete à hipótese dos Modelos da Linguagem e do Diálogo proposto por Lima, onde é teorizado sobre a importância do compartilhamento dos significados e dos diálogos e sua ausência neste *corpus*.

O quarto grupo de perguntas que teve o objetivo de explorar aspectos éticos básicos revelou, de modo contraditório, que a maioria acha que não é correto mentir na Internet/*Second Life*, mas, de modo contrário acham que é normal mentir no ambiente. Ser normal para o *corpus* da pesquisa significa que mentir é uma prática corriqueira na Internet, não obstante 71% dos entrevistados admitirem que não acham correto mentir.

Sobre a possibilidade de se ter dupla, tripla ou quádrupla identidade na Internet a maioria não vê muitos problemas quanto a isso, e acha normal as pessoas terem mais de uma identidade na rede. Um argumento em defesa dessa opinião chama a atenção, como a resposta do entrevistado 4 a esta questão:

Na verdade assim... basicamente, eu acho que o corre/... vamos dizer assim, o correto ou o não-correto depende de um... já que é coletivo, depende de uma aceitação coletiva, né? Mas assim, eu acho que quando você tem os termos de um contrato que você aceita quando você vai instalar um programa, não fala de você manter sua própria identidade. Pelo contrário, há essa liberdade de você criar uma fictícia, né? e até mesmo você criar dez. enfim, é uma escolha sua. Então, eu acredito que ninguém se importa quanto a isso não(Entrevistado 4).

Sobre a questão das múltiplas identidades na Internet 71% dos entrevistados acham que é correto ou normal ter mais de uma identidade no ambiente.

Quanto ao fato do *corpus* se identificar como responsável pelo avanço da Internet ou do *Second Life* a grande maioria, 86% afirmou que sim, se vêem responsáveis de alguma forma pelo avanço da Internet e do *Second Life*.

Tabela 36 – Distribuição dos temas recorrentes pelos modelos teóricos da comunicação¹⁰.

	Manipulação	Persuasão (Influência)	Função	Informação	Linguagem	Mercadoria	Cultura	Comunicação
Internet como meio de comunicação.				X				
Internet relacionada ao trabalho e ao estudo.			X					
Computador mais impactante do que a Internet.				X				
Uso das TIC relacionado ao trabalho.			X					
Experiência ligada ao aprimoramento profissional.			X					
Aspectos relacionais da comunicação como o quê mais se gosta na Internet e no <i>Second Life</i> .					X			
A Internet utilizada todo dia.			X					
Amigos(as) e namorados(as) presentes na Internet e no <i>Second Life</i>					X			

¹⁰ O critério utilizado para a seleção dos temas recorrentes para a produção dessa síntese foi a incidência dos temas com percentual acima de 50%, conforme a síntese dos resultados apresentados nas tabelas de 17 a 32 que exclui este pesquisador. A mensuração apresentada, ou seja, a forma de medida utilizada, segundo Sérgio Francisco Costa em sua obra “Estatística Aplicada à Pesquisa em Educação”, encaixa-se, numa escala de um a quatro, no nível de mensuração quatro. Este nível é o mais confortável para o pesquisador por que todas as operações matemáticas (somar, diminuir, dividir e multiplicar) são permitidas, além de incluir a noção do zero como ausência absoluta. Utilizou-se a contagem da maior parte do *corpus* da pesquisa.

O trabalho como diversão na Internet.			X					
Falam e escrevem na Internet/ <i>Second Life</i> .					X			
Trocas de experiência e impressões com outros internautas ou residentes do <i>Second life</i> .					X			
Sentimento de não aceitação na Internet/ <i>Second Life</i> .		X						
A compreensão para com os outros, sobre o que eles dizem na Internet/ <i>Second Life</i> .					X			
Acham que não é correto mentir.	X							
Acham normal mentir na Internet/ <i>Second Life</i> .	X							
Acham correto ou normal, ter mais de uma identidade na Internet ou no <i>Second Life</i> .	X							
São responsáveis pelo avanço da Internet ou do <i>Second Life</i> .			X					
Totais	3	1	6	2	5			

Ao cruzarmos as afirmações mais recorrentes dos entrevistados do *corpus* da pesquisa com os modelos teóricos disponíveis para o estudo das comunicações proposto por Venício A. de Lima podemos identificar que as afirmações que relacionam a rotina do trabalho, o estudo e o aprimoramento profissional ao uso de novas tecnologias articulam-se à categoria função por ser a vinculação entre o trabalho e as TIC permeada por uma visão sistêmica das instituições acadêmicas. As atividades docentes estão exigindo cada vez mais a inclusão das atividades educacionais em grandes sistemas corporativos. A categoria função considera a comunicação em seu conjunto como um todo integrado, como um sistema. E a visão de sistema é recorrente nos ambientes acadêmicos atualmente.

Segundo Triviños(1987) o enfoque sistêmico é uma das possíveis abordagens para a pesquisa educacional; segundo o autor:

O enfoque sistêmico parte da idéia de que existem numerosas relações no interior do objeto que se estuda, mas que este também está ligado ao meio externo. O enfoque sistêmico dirige a sua atenção especialmente ao estudo dos sistemas altamente complexos como são, por exemplo, os de natureza psicológica, social, biológica etc. Mas também se preocupa com os sistemas técnicos altamente desenvolvidos. O enfoque sistêmico deve ser entendido como uma reação à concepção mecanicista de interpretação da realidade. (TRIVIÑOS, 1987, p.81)

A pesquisa identificou que a internet é vista como um meio de comunicação. Entretanto, a primeira experiência de contato com o computador se mostrou ser muito mais impactante e transformadora na vida da maioria dos entrevistados do que o primeiro contato com a Internet. O foco privilegiado do computador evidencia que as comunicações possíveis são definidas como informação. O *corpus* da pesquisa revelou a importância da eficácia na transmissão de dados entre máquinas, entre homens, e entre máquinas e homens. A possibilidade de transmissão de informação se mostra nesta categoria como algo mais importante do que o conteúdo e o significado das mensagens.

As afirmações mostram que o *corpus* da pesquisa tem familiaridade com a fala e com a escrita na Internet e que ocorre a compreensão para com os outros, sobre o que é dito ou falado na rede por outros internautas ou residentes do *Second Life*. A pesquisa revela que a linguagem é um aspecto importante para os internautas. A categoria linguagem se refere diretamente à importância da significação, ou do sentido das sentenças. O estudo mostra

que a linguagem tem grande importância e entendemos que isso ocorre por serem professores a maioria dos entrevistados.

Por meio da Categoria Linguagem a pesquisa também identificou que os aspectos relacionais são importantes e estimulantes para o uso das novas tecnologias. Percebeu-se que a troca de impressões na Internet por meio de salas de bate papo, MSN e mesmo por correio eletrônico, se configuram como uma possibilidade de interatividade bastante valorizada pelas pessoas incluídas digitalmente na sociedade contemporânea.

O estudo mostra pelas sentenças recorrentes sobre a presença e a manutenção de relações interpessoais na Internet, a possibilidade de serem utilizadas em diversos contextos que extrapolam o contexto profissional para leituras diferenciadas da mesma mensagem para identificar valores, comportamentos e tendências desde que utilizadas as técnicas apropriadas como as da análise do discurso e a semiótica.

As afirmações obtidas pela maioria dos entrevistados quando perguntados sobre questões éticas revelou a contradição sobre ser ou não ser correto mentir na Internet ou no *Second Life*. Essa contradição revela que a comunicação praticada se encaixa na Categoria Manipulação. Segundo Lima (1996, p.39-40) nesta categoria supõe-se que as mensagens são todo-poderosas e que os indivíduos são vulneráveis e facilmente manipuláveis.

Percebe-se que as sentenças afirmativas que expressam contradições no que se refere ao senso moral são sentenças manipuladoras, na medida em que relativizam, confundem e não permitem a construção da consciência moral nos indivíduos.

Identificou-se que a comunicação tanto na Internet como no *Second Life* apresenta um obstáculo que se configura com a dificuldade de entrosamento em diversos momentos devido ao sentimento de não aceitação que foi observado por grande parte do *corpus* da pesquisa. Relaciona-se esse tipo de sentença afirmativa com a Categoria de Persuasão. Os grupos formados na rede exercem influência e definem critérios subjetivos para a aceitação de novos integrantes nos grupos já estabelecidos. Esse fenômeno observado evidencia que as formas de comunicação na Internet ou no *Second Life* podem ter o caráter de indução, convencimento e de influência sobre o comportamento dos indivíduos, aspectos que estão entre os mais primitivos modelos de comunicação.

Apesar de não ter atendido os critérios de seleção para a produção da tabela 33 (que foi a maioria simples das respostas) a Categoria Mercadoria esteve presente no relato de dois entrevistados residentes do *Second Life*. Além disso, o avatar do pesquisador foi alvo de oferta de venda de produtos no ambiente pesquisado.

Verificou-se que a comunicação realizada no *Second Life* tem como um dos principais objetivos a troca de serviços e de mercadorias por *Lindens Dollars*. Essa constatação pode ser observada pelo depoimento do entrevistado 4 quando perguntado sobre sua interatividade no ambiente:

Utilizei um... nessa primeira vez que eu acessei, né? o camaradinho querendo me vender o... umas coisas lá, um bocado de coisas que ele estava vendendo, né? Conversei com ele, conversei com o pessoal (sobre o que que) eles achavam. Enfim, (besteira também).(Entrevistado 4)

Outro momento em que a comunicação pôde ser classificada na Categoria Mercadoria ocorreu na entrevista realizada dentro do *Second Life* entre o *avatar* do pesquisador (You) e o *avatar* Felipeh Alter, conforme registrado:

[10:40] You: Qual a experiência mais legal que voce viveu no SL?

[10:40] You: pode me falar dela

[10:41] Felipeh Alter: Ah melhor foi quando eu aluguei minha primeira loja akie no jogo,foi muito legal

[10:41] Felipeh Alter: eu tbm jah fui DJ

[10:41] You: legal

O programa *Second Life* reforça o pensamento de que a informação e a produção cultural realizada por meio das novas tecnologias de comunicação e informação são basilares para o capitalismo contemporâneo. Esta constatação indica a perspicácia das análises de Debord sobre a sociedade do espetáculo.

A comunicação fundamentada no pensamento de Paulo Freire e que caracteriza a Categoria Analítica Diálogo como um dos fios condutores desta pesquisa não foi observada nos depoimentos do *corpus*; nem na observação direta no ambiente virtual e nem tão pouco na observação do experimento em sala de aula. A principal razão se refere à ausência do caráter autêntico do Ser que reside no *Second Life*, ou seja, os *avatars* são simulacros não são seres autênticos. A comunicação dialógica ocorre entre seres autênticos. O ser autêntico é o ser dialógico. Segundo Paulo Freire (1977) “ser dialógico é não invadir, é não manipular é não sloganizar” (Freire, 1977, p.43) e as ações de invasão, manipulação e propaganda atuam fortemente no ambiente tridimensional analisado.

Outra razão se refere à ausência de reflexão crítica nas interações na Internet e no *Second Life*. Segundo Paulo Freire:

A comunicação verdadeira não nos parece estar na exclusiva transferência ou transmissão do conhecimento de um sujeito a outro, mas em sua co-participação no ato de compreender a significação do significado. Esta é uma comunicação que se faz criticamente. (FREIRE, 1977, p.70).

Quanto a Categoria Analítica Ética, observou-se que o ambiente evidencia e potencializa alguns aspectos da subjetividade contemporânea, especialmente seu caráter modular e performativo, atualizando o imperativo participativo na construção de um “mundo” em que entretenimento, consumo e sociabilidade se encontram cada vez mais misturados.

Na análise dos resultados das entrevistas com foco nas questões éticas chamou-nos a atenção a recusa de parte do *corpus* da pesquisa em lidar com temas éticos. Perguntados se era correto ou normal ter mais de uma identidade na Internet ou no *Second Life* uma professora respondeu o seguinte:

Vamos tirar o correto, eu não condenaria ninguém, que tem. Não faço, não tenho. Eu tenho é o meu nome, eu num..., quando eu fui tentar fazer o avatar do *Second Life* eu tentei encontrar o nome mais parecido com o meu sobrenome né, meu nome eu mantive inclusive, então assim eu não tenho não teria mas não condeno ninguém que tenha não. (Entrevistado 7)

Outra manifestação da recusa ou do mal estar frente a questionamentos éticos fica evidenciado com as contradições encontradas no discurso do *corpus* da pesquisa. Para a maioria não é correto mentir, individualmente, a maioria responde apenas por si. Sendo que as perguntas sobre questões éticas se inserem na sociedade, na comunicação e na cultura. As perguntas sobre questões éticas são perguntas que se referem ao comportamento social. A ética não pode ser vista dissociada da realidade sociocultural concreta.

A maior parte dos entrevistados afirma que é normal mentir ou ter mais de uma identidade na Internet ou no *Second Life*, ou seja, é normal porque a maioria das pessoas, ou a coletividade mente e tem mais de uma identidade neste ambientes. Em última instância o *corpus* da pesquisa ora se identifica com seus pares que navegam na Internet ora não se identifica e declara que não faz as coisas como a maioria faz.

Segundo Danilo Marcondes (2007):

A problemática da ética, portanto, em seu sentido mais amplo, diz respeito à determinação do que é certo ou errado, bom ou mau, permitido ou proibido, de acordo com um conjunto de normas ou valores adotados historicamente

por uma sociedade. Esta definição é importante porque o ser humano deve agir de acordo com tais valores para que sua ação possa ser considerada ética. Desta forma, se introduz uma das noções mais fundamentais da ética: a do dever". (MARCONDES, 2007, p.9)

Agir porque os outros agem, porque é "normal" fazer como os outros fazem, denota a falta de conhecimento sobre valores e princípios éticos. A categoria analítica identificou na menor parte do *corpus* da pesquisa a presença de princípios éticos pela afirmação de juízos de valor o quê denota a consciência moral do entrevistado.

Essas contradições indicam que o conceito de ética é pouco conhecido pelo *corpus*, o tema é pouco explorado, pois tais contradições evidenciam que a prática da reflexão filosófica sobre "o dever" tem pequena ocorrência. Os seres humanos são livres. Em princípio, podem agir como bem entendem, dando vazão a seus instintos e desejos; porém, o dever restringe essa liberdade, fazendo com que seja limitada por normas que têm por base os valores éticos.

CONCLUSÃO

A pesquisa se propôs a investigar se é possível a comunicação dialógica e ética no ambiente tridimensional do *Second Life*. Por meio de observação direta, de entrevistas e da metodologia da análise do conteúdo buscou-se saber se os professores, mestres, internautas e residentes do “novo mundo” se comunicam e qual a qualidade dessa comunicação.

Numa primeira aproximação, buscando conhecer o contexto, a discussão dos resultados mostra que para o *corpus* pesquisado a Internet significa um meio de comunicação, uma ferramenta, uma nova forma de trabalho que promove o aprimoramento profissional, mas que o significado da utilização do computador é muito mais relevante do que o acesso a Internet em termos da transformação no modo de realizar as atividades cotidianas. Constatou-se também que houve uma mudança na vida dos entrevistados a partir da utilização de novas tecnologias dinamizando aspectos relacionais interpessoais, incluindo a diversão no contexto.

Identificou-se que as críticas mais recorrentes ao uso de TIC se referem a questões técnicas, tais como velocidade, manutenção e também a falta de critério na utilização dos diversos programas. A grande diversidade de formas de interatividade possibilitadas pelas novas tecnologias foi muito elogiada pelos entrevistados. No entanto, se constatou que a comunicação em rede apresenta contradições.

Os resultados mostram que a comunicação, por um lado, é louvada por ser ágil, múltipla, divertida, mas apresenta desafios de toda ordem. Todos os entrevistados afirmam que trocam impressões e experiências tanto na Internet como no *Second Life*, mas, em oposição, grande parte não se sente aceita ou compreendida e enfrenta dificuldade de se integrar aos grupos existentes nos ambientes virtuais. As razões são bastante variadas, vão da falta de retorno dos interlocutores ou da falta de foco nas interações estabelecidas, indo até, a obsessão estética e narcísica dos *avatars* que dificulta as inter-relações no ambiente.

A possibilidade da comunicação dialógica não foi observada no *Second Life* em razão da ausência do caráter autêntico do Ser que reside no ambiente virtual. Ser autêntico é condição necessária para que se tenha a comunicação dialógica. A comunicação dialógica reitero somente ocorre entre seres autênticos. Ser autêntico é ser dialógico segundo Paulo

Freire. Os *avatares* são simulacros e como tal não são seres autênticos. Além disso, conforme o pensamento Freiriano, o conceito de comunicação dialógica não admite a manipulação e a invasão cultural. Evidências da presença de fortes ações de manipulação, invasão e propaganda foram identificadas no ambiente.

A análise dos resultados das entrevistas com foco nas questões éticas chamou à atenção a resistência de parte do *corpus* da pesquisa em lidar com temas éticos. As contradições são recorrentes quando questionados sobre o hábito de mentir nos ambientes virtuais, ou sobre a convivência com a prática de se ter mais de uma identidade na Internet ou no *Second Life*. Todos os entrevistados não se sentem a vontade ao falar sobre esses temas e existe uma grande confusão sobre o que cada um deve fazer ou pode fazer em detrimento ao que os outros fazem. Uma postura mais crítica e coerente sobre valores éticos foi pouco observada. Percebe-se que questionamentos sobre o agir não são muito bem recebidos, falar em termos de certo ou errado, ou ser normal ou não fazer algo são de difícil assimilação.

A pesquisa mostra que questões éticas sobre o uso de novas tecnologias de comunicação e informação necessitam ser mais exploradas. O aprofundamento e a atualização do pensamento ético e crítico sobre o tema pode dar respostas para muitos fenômenos que estão surgindo com a transformação dos comportamentos em razão da imposição da utilização das novas tecnologias. Como as pessoas estão reagindo a isso? Será que elas estão convencidas de que as novas tecnologias são essenciais para suas vidas? Será que, no ritmo em que são ofertadas, as tecnologias estão sendo assimiladas e com que grau de flexibilidade?

Sobre a educação e inspirados no homem emancipado de Adorno, acreditamos que outras abordagens podem ser propostas como alternativas para lidar com a desigualdade digital das escolas que não concentre seus objetivos em políticas educacionais equivocadas com ideais econômicos de desenvolvimento. O foco no indivíduo torna-se necessário, pois o uso acrítico de tecnologias, como a Internet e o computador, representa um fetiche na sociedade capitalista onde ter a mais nova inovação tecnológica é o diferencial competitivo ao invés de instrumentos para a emancipação dos indivíduos.

Apesar do nosso *corpus* não ser expressivo para proceder-se a generalizações, recomenda-se cautela, pois as tecnologias não são neutras; fazem parte do acervo cultural da humanidade e não se constituem necessariamente uma parte inevitável ou naturalmente necessária para a vida de todas as pessoas, sejam elas, jovens ou velhas. Devemos

promover a aceitação e a autenticidade das diversas formas de ser e nos abriremos para a idéia de que as pessoas possuem capacidades próprias de refletirem criticamente e agirem com criatividade.

Não se trata de irmos contra o desenvolvimento tecnológico, adotando um posicionamento reacionário. A questão é bem outra: a tecnologia pode e deve ser submetida a uma ética que seja libertadora a fim de contemplar o bem-estar de toda a sociedade, presente e futura.

BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, Theodor W. *Educação e Emancipação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.
- BAKHTIN, Mikhail Miklailovitch. *O freudismo: um esboço crítico*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- BAUER, Martin W. e GASKELL, George. *Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som: Um manual prático*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda, 2000.
- CHAUÍ, Marilena. *Convite à Filosofia*. 12. Ed. São Paulo: Ática, 1999.
- _____. *Simulacro e Poder: uma análise da Mídia*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006.
- COSTA, Sérgio Francisco. *Estatística aplicada à pesquisa em educação*. Brasília: Plano Editora, 2004.
- DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DUPAS, Gilberto. *Ética e Poder na Sociedade da Informação*. São Paulo: Editora UNESP, 2000.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S.A., 1988.
- FILHO, João F., HERSCHMANN, M (org.). *Novos Rumos da Cultura da Mídia Indústrias, Produtos, Audiências*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.
- FOUREZ, Gérard. *A construção das ciências: introdução à filosofia e à ética das ciências*. São Paulo: Editora UNESP, 1995.
- FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. *Análise do Conteúdo*. Brasília: Líber Livro Editora, 2005.
- FREIRE, Paulo. *Extensão ou Comunicação?* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- GIDDENS, Anthony. *As Conseqüências da Modernidade*. São Paulo: Editora UNESP, 1991.
- HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1992.
- JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. *Dicionário Básico de Filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1989.
- KAWAMURA, Lili. *Novas Tecnologias e Educação*. São Paulo: Editora Ática S.A., 1990.

- LAUDRILLARD, D. *Digital technologies and their role in achieving our ambitions for education*. London: Institute of Education, 2008
- LEMOS, André. *Cibercultura tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed, 34, 1999.
- LIMA, Venício A. de. *Mídia: Teoria e Política*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2001.
- LYOTARD, Jean-François. *O Pós-Moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.
- MARCONDES, Danilo. *Textos básicos de ética: de Platão a Foucault*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- MARCUSE, Herbert. *Eros e Civilização: Uma Interpretação Filosófica do Pensamento de Freud*. Rio de Janeiro: LTC- Livros Técnicos e Científicos Editora S. A., 1999.
- MATTELART, Armand. *História da Sociedade da Informação*. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- MELO, J. M; SATHLER, L. (Org). *Direitos à Comunicação na Sociedade da Informação*. São Bernardo do Campo: UMESP, 2005.
- MORAES, Raquel de A. *Informática na Educação*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- _____. *Rumos da Informática na Educação Brasileira*. Brasília, DF: Plano, 2002.
- PASQUALI, A “Um breve glossário descritivo sobre *comunicação e informação*”. In MELO, J. M; SATHLER, L. (Org). *Direitos à Comunicação na Sociedade da Informação*. São Bernardo do Campo: UMESP, 2005.
- SELWYN, N. “O uso das TIC na educação e a promoção de inclusão social: Uma perspectiva crítica do Reino Unido”. In *Educação & Sociedade: Revista de Ciência da Educação/Centro de Estudos Educação e Sociedade – Vol.1, n.1 (1978)- São Paulo: Cortez; Campinas, CEDES, 1978*
- RENTROIA, L. (2008). *Assessment of the Partners in Learning Initiative: final report*. Brasília: UNESCO, 2008.
- ROUANET, Sergio Paulo. *As Razões do Iluminismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- TRIVIÑOS, Augusto N. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação : o positivismo, a fenomenologia, o marxismo*. São Paulo : Atlas, 1997,

UNESCO (2004). *O perfil dos professores brasileiros: o que fazem, o que pensam, o que almejam...* Ed. Moderna. São Paulo, 2004.

WASELFISZ, J. (2007). *Lápis, borracha e teclado: tecnologia da informação na educação – Brasil e América Latina*. Ritle. Brasil.

ZUIN, Antônio A. S. *Industrial Cultural e Educação: o novo canto da sereia*. Campinas, SP: Autores Associados, 1999.

ANEXOS

Guia da Pesquisa Episódica

Fase I – Preparação da entrevista

As nossas entrevistas episódicas para o estudo do *Second Life* cobrirão as principais questões sobre a comunicação no ambiente virtual. Neste sentido, perguntaremos inicialmente sobre a biografia tecnológica do entrevistado, seu conhecimento de modo geral do ambiente em rede Internet. Na parte central da entrevista focaremos no *Second Life* especificamente para sabermos o grau de experiência do entrevistado na ferramenta e sua relação com o mundo do trabalho. Finalizando abordaremos os tópicos mais gerais relacionados a mudanças de comportamento, responsabilidade, confiança e temores com respeito à vida no *Second Life*.

Fase II – Introdução

A primeira parte da entrevista é a instrução do entrevistado. Será importante explicar o caráter das perguntas para que o entrevistado fique familiarizado com essa prática. Além disso, o entrevistador pode pedir ao entrevistado se ele não se importa que a entrevista seja gravada. A entrevista terá a seguinte introdução:

“Nesta entrevista, eu vou lhe pedir para que me conte sua experiência de modo geral na Internet e mais especificamente seu conhecimento sobre o *Second Life*”

Fase III – Concepção do entrevistado sobre o objeto da pesquisa.

Perguntas:

- 1) O que significa a Internet para você?
- 2) Olhando o passado. Qual foi a sua primeira experiência na Internet? Você poderia falar sobre isso?

3) Quando ouviu falar sobre o *Second Life* ? E qual a primeira impressão que lhe veio sobre o programa.

4) O que lhe chamou mais à atenção quando soube da existência do *Second Life*?

5) Há ocasiões em que você se sente melhor que em outra ocasião no trabalho com novas tecnologias incluindo o *Second Life*? Fale-me do que você realmente gosta nas novas tecnologias do tipo *Second Life*?

Fase IV – O sentido das novas tecnologias na vida do entrevistado.

Perguntas:

1) Você utiliza novas tecnologias todo dia?

2) Você tem amigos(as) ou namorados(as) na internet?

3) Você trabalha e/ou se diverte na internet?

Fase V - Foco na questão da comunicação dialógica

Perguntas:

1) Você conversa muito na Internet? Fala e/ou escreve?

2) Você troca experiências ou impressões com outros internautas?

3) Você se sente bem aceito ou compreendido na Internet?

4) Você escuta os outros e entende o que querem lhe dizer na Internet?

Fase VI - Foco nas questões éticas

1) Você acha normal ou correto mentir na internet ou no SL? Por que?

2) Você acha normal ou correto ter dupla, tripla ou quádrupla identidade na internet ou no SL? Por que?

3) Você se acha responsável pelo avanço da Internet ou do programa *Second Life*?

Fase VII - Parte final da entrevista

O entrevistador agradece e deixa o entrevistado livre para expressar as suas últimas considerações.

O entrevistador pede a permissão para tirar uma foto do entrevistado.