



**Do sistema ao esquema:  
Mutações cognitivas a partir da WEB 2.0<sup>1</sup>**

Rejane Moreira<sup>2</sup>    Caroline Rodrigues, Bruna Rattes, Ana Claudia Müller<sup>3</sup>

Resumo

Tomando como referencial uma análise multidimensional da arena tecnológica, sobretudo a partir do objeto WEB 2.0, o artigo pretende apresentar sua problemática em duas diferentes frentes: novos processos de cognição e formas de relações com a informação. A hipótese do trabalho consiste em aventar que o novo mecanismo digital empreende o conhecimento não por acúmulo sistêmico informativo e sim por esquematizações categorizadas pelos hipertextos. Aponta-se ainda para a possibilidade de encapsulamentos e/ou liberações dos processos cognitivos, levando-se em conta a problemática da invenção e criatividade.

Palavras-Chave: Comunicação; WEB 2.0; cognição

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Intercom Junior, na Divisão Temática Comunicação e Multimídia, do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste.

<sup>2</sup> Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ, Professora do Curso de Comunicação Social da Estácio de Sá.

<sup>3</sup> Grupo de alunos da Universidade Estácio de Sá.



## 1) Balizar o campo em sua instabilidade

O discurso sobre os dispositivos tecnológicos, hegemonicamente, apresenta a reestruturação do campo social como vetor motriz das experiências a que são lançados os sujeitos contemporaneamente. Desvios, riscos, fragmentos, desterritorializações, hibridações seriam, então, os atributos inerentes a esses meios, capazes de estabelecer novos paradigmas que acenam para uma emergente transição histórica das relações humanas. Ao contrário do que sustentam os mais críticos a essas mutações, pode-se dizer que não se trata do fim da História, mas precisamente da sinalização de uma reconfiguração que traz em seu bojo a necessidade de uma apreciação teórica sofisticada e acuidosa. Essa crítica traz a marca no *novo* como modelo de análise: a *nova* revolução tecnológica, a *nova* configuração social.

Na abordagem sobre o presente, o ensinamento de Foucault talvez seja o mais preciso: “encarar o presente como um momento qualquer”. Uma visada sobre o presente excessivamente privilegiado empreende certa confusão ótica que tem como principal desempenho a estagnação do objeto e mesmo a sua perda. Esse olhar “disciplinador” rompe com a possibilidade de pensar os objetos em seus fluxos e a rupturas com os acontecimentos, promovendo a institucionalização daquilo que é apenas a “ponta do iceberg”. Portanto cabe a pergunta: como analisar o presente sem paralisar o processo? Como afirmar a mudança na mudança, sem desconectá-la dos vetores que a formalizam? A velocidade, o campo social, a tecnologia seriam assim apenas elementos de análises, atrelados a outros tantos. Portanto, nesse ensaio, pretendemos escapar dessas rígidas e estabilizadas demarcações procurando, inspirados em Foucault, as franjas dessas intercessões, as malhas das colisões. Homem-tecnologia, homem-poder, homem-campo social, homem-cognição não são necessariamente condições *a priori* e sim efeitos de certos níveis de condições de possibilidades que podem se apresentar, a partir do debruçar teórico, cambiantes ou encapsulados.

Temos como aporte central de nossas análises o dispositivo WEB 2.0 que no cenário das novas tecnologias não é tão atual assim. Uma de suas mais interessantes características é a sua específica possibilidade de coletar, armazenar, apreender, processar e distribuir informações. Assim uma questão de pronto emerge: o sujeito se repositona a partir desse contexto e algumas diferentes condições de comunicação são construídas. Faz-se então primordial a análise de como esse dispositivo pode apresentar-se no cenário contemporâneo com intercessor de saberes e formas de conhecimentos. O que pode advir de cognição a partir desse dispositivo?



Interessa-nos primeiramente apresentar a noção de dispositivo. Nossa concepção está assim alicerçada na noção de “dispositivo concreto” a qual Deleuze resgata do pensamento de Foucault. Essa concepção filosófica e sofisticada do dispositivo pode promover um pensamento com a tecnologia em sua relação com a visibilidade e subjetividade, pensamentos–tarefas que Foucault deixou como proposta. Sedimentamos a proposta do autor em buscar nas multiplicidades as formas de análises afeitas a crises, abalos, instabilidades tão fundamentais para escavar os estados de coisa. Foucault queria, antes de tudo, buscar pistas que apontassem para uma formulação do campo social. Essas pistas, no entanto estariam em relações com os regimes de visibilidade e de enunciação. Seriam amalgamadas pelos dispositivos.

O ponto de partida para compreendermos o dispositivo é o que Foucault denominou “linhas de força”. Antes de tudo um dispositivo implica essas “linhas de força”. Não se pode mencionar dispositivo como uma unidade ou integração objetual, mas sim como um novelo, um conjunto não uniforme feito por linhas de dimensões variáveis, que se afasta da noção de universal. Deleuze completa:

“essas linhas do dispositivo não abarcam nem delimitam sistemas homogêneos por sua própria conta (o objeto, o sujeito, a linguagem), mas seguem direções diferentes, formam processos sempre em desequilíbrio, e essas linhas tanto se aproximam como se afastam uma das outras. Cada uma está quebrada e submetida a *variações de direção* (bifurcada, enforquilhada), submetida a *derivações*. Os objetos visíveis, as enunciações formuláveis, as forças em exercício, os sujeitos numa determinada posição, são como que vetores ou tensores.”<sup>4</sup>

No pensar sobre o dispositivo Foucault, faz operar um tipo de postura filosófica que procura se afastar de imperativos como o universal, a razão, a história, fundamentos que marcaram e ainda marcam a mira da filosofia ocidental. O autor é assim claro em sua atitude: “o universal não explica nada, ele que deve ser explicado”. De pronto essa concepção nos faz pensar que os dispositivos se multiplicam nos ambientes sociais e se institucionalizam, estabilizam e produzem formas. Ele é um nível de força que impulsiona a concepção de um sentido.

Para o autor o dispositivo é marcado por duas curvas: são as curvas de visibilidade e as curvas de enunciação. Neste sentido, um dispositivo é uma máquina de fazer ver e fazer falar. Pesquisando-os podemos encontrar as proto-formações das

---

<sup>4</sup> DELEUZE, G>. Que és um dispositivo? In: Michel Foucault, filósofo. Barcelona, Gedisa, 1990, p.155-161.



relações que se encerram em seus trajetos. Como o dispositivo é um regime de forças, para que consigamos perceber seus regimes de visibilidades, devemos distribuí-lo nas multiplicidades, deixar que façam seus encontros e promovam suas intercessões. A noção de dispositivo, então, nos esclarece de antemão que o ambiente tecnológico não deve ser tomado em suas estabilidades e demarcações prévias e sim pensado como um “nóvelo de força” que traz *novas* visibilidade e enunciações. O fenômeno midiático, à luz dessa proposta, pode ser melhor compreendido se abordarmos as múltiplas dimensões que se processam nos dispositivos, abolindo assim a perspectiva unidimensional das tecnologias. Para complementar o parecer de Foucault, o principal ponto de qualquer análise do dispositivo é fazer entender que ele é apenas efeito das relações poder-saber.<sup>5</sup>

Esse modo inovador de ponderar nos permite também, ao no debruçarmos sobre o ambiente tecnológico, evitar armadilhas tão latentes como a idéia consensual de que estamos vivendo um momento de profundas rupturas, tanto nas instâncias sociais, quanto nas práticas individuais. Uma extraordinária marca foucaultiana nos indica para uma desaceleração desse discurso, a fim de buscarmos no inaudito, nas franjas e interstícios aquilo que parecemos aceitar entorpecidamente. Para o autor o mais importante é perceber que cada *episteme* faz operar um tipo de visibilidade e enunciação que produz certo tipo e modo de pensar os acontecimentos. Sendo assim, as questões que marcam a pesquisa sobre o ambiente tecnológico, tais como: quais são as marcas visíveis dessas rupturas? O homem se comunica de forma diferente? O homem se encontra de forma diferente? Produz outros processamentos cognitivos?, parecem ser mais intrincadas e múltiplas do que podemos conceber.

Cabe salientarmos que este ensaio pretende um debruçar histórico-cognitivo da WEB 2.0, a fim de empreender análise das diversas formas de construir, armazenar e distribuir a informação, promovendo certas condições de possibilidades comunicativas. Preocuparemos-nos então em alavancar o conjunto das condições materiais desse dispositivo bem como dar destaque a suas possibilidades de operações cognitivas. Tendo em vista esses aspectos, cabe então apontarmos como a partir da WEB 2.0 podemos aferir para um posicionamento diferenciado com relação à cognição contemporaneamente.

---

<sup>5</sup> Sobre este importante aspecto de Foucault buscar *História da Sexualidade* volume I.



## 2) A cognição como processo

Mas o que podemos entender por cognição? Buscaremos examinar esse elemento nos recentes trabalhos desenvolvidos por Virgínia KASTRUP (1999) ao inventariar em seu livro, “A invenção de si e do mundo – Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição”, certo percurso da psicologia cognitivista tradicional e uma tentativa de pensar os processos cognitivistas a partir do pensamento de Deleuze e Guattari, inspirada também na trajetória filosófica de Bergson. Nos interessa sobretudo no trabalho da professora descobrir o que seria criatividade e invenção interconectando essas terminações ao nosso objeto de estudo, WEB 2.0.

Ao citarmos o dispositivo como efeito de certas relações poder-saber, entendemos que apenas uma visão técnica do ambiente tecnológico não proporcionaria suficientemente subsídios para nossa pesquisa. Neste sentido, torna-se fundamental o entendimento das tecnologias de informação como também um substrato das transformações culturais em nosso tempo. As tecnologias de informação ampliam certas disposições sociais, que resultam numa espécie de nova aprendizagem coletiva. Neste sentido, torna-se importante compreender como podemos apontar para novos modos de relação com o conhecimento, a partir dos dispositivos.

Na abordagem cognitivista tradicional, sujeito e objeto são considerados como entidades lógicas, marcados a partir de condições preestabelecidas. Segundo KASTRUP (1999) essas demarcações são antes de tudo “condições abstratas e transcendentais, posto que a ação e as experiências de conhecer não geraria efeitos no nível das condições da cognição”. Podemos compreender é que esse tipo de visada teórica instaura um campo de explicação que parte da busca de princípios invariantes na produção do conhecer. Isso se deve, sobretudo, pelo fato da psicologia cognitivista ser o campo em que o modelo cientificista impregnou densamente a tentativa de entender o conhecimento.

De todo modo, o modelo cognitivista tradicional entende que a cognição segue regras fixas, invariáveis e esquemas previamente construídos, desembocando inclusive nos estudos de habilidades sociais. O sujeito, portanto é sugestionado a responder problemas, num esquema de condicionamentos. Essa proposta apresenta-se como fundamento da modernidade que se instaura na concepção do Kantismo que

“...colocar em questão que o conhecimento objetivo resulte do encontro de um sujeito com algo que existe fora dele, que se tratem de duas formas separadas. Além, do mais, que um desses pólos separados, o pólo do sujeito, corresponda



ao espaço das condições *a priori* do conhecimento objetivo, condições que seriam independentes da experiência de conhecer.”<sup>6</sup>

Para Kant o conhecimento deriva de fenômenos desse processo, entre sujeito-objeto. O conhecimento seria então uma rerepresentação, ele mesmo não produzia nada. Nessa concepção, conhece-se pelas entidades lógicas. Segundo a professora, o modelo da invenção se empreende a partir da proposta de Latour que em vez de “começar pelas extremidades” propõe pensar pelo meio. Essa proposta aponta para uma reversão do projeto da modernidade, já que o meio seria não apenas o suporte do processo, mas também o “lugar ontológico” de onde surgiriam as invenções.

No pensar sobre a cognição de pronto uma questão se apresenta: não são as entidades lógicas que representam o conhecimento e sim as medições que substancializam as experiências da cognição. Essa reversão nos faz também apresentar uma nova abordagem sobre a tecnologia, que como indicamos, não pode ser isolada dos indivíduos, num movimento de apenas representação, mas sim tomada como conectores de novas experiências.

Nessa reversão, a questão da criatividade se contrapõe assim ao da invenção. A criatividade é entendida como uma capacidade ou função dada a todos os seres humanos. É uma capacidade comum que pode ser treinada, já que ela se aproxima de uma habilidade<sup>7</sup>. A criatividade está ligada à inteligência e à manutenção e/ou rupturas com problemas já colocados, num movimento apenas de adequação. A invenção de outro modo é a possibilidade de colocar problemas, que envolve não apenas uma vertente técnica, mas sim estética-ética.

Para entendemos essa proposta, tomemos também o modelo da *autopoiese* Matura e Varela. Esse modelo abre nova possibilidade de pensar os processos cognitivos em seus aspectos cambiantes e inventivos. Além de um afastamento das formas fixadas e rígidas do modelo formal, os autores chilenos apresentam uma perspectiva multidimensional do conhecer. Relevando o princípio da autocriação da cognição, proposta dessa nova visada é tomar os fatores “extra-cognitivos” como, por exemplo, a emoção, não apenas em aspecto desviante, mas também produtor.

Portanto o problema da cognição com relação a tecnologia se afasta de uma demarcação rigorosa das formas (diga-se sujeito-objeto) e desloca-se, mais

---

<sup>6</sup> KASTRUP, V. A invenção de si e do mundo- Um introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Rio de Janeiro: Papyrus, 1999, p.42.

<sup>7</sup> Ver H, Gardner (1993)



oportunamente para a constituição de expressões subjetivas, de práticas e experiências de estar junto, produzir informações e sociabilidades. A partir de análise sócio-técnica da WEB 2.0 poderemos entender como esse processo de conhecimento se inscreve. A proposta desse ensaio, portanto, não é esgotar a discussão sobre cognição mas assinalar como a demarcação sujeito-objeto no pensar sobre esses fenômenos são inconsistentes, na medida de que tomam o lugar do sujeito e do objeto previamente demarcados. Essa concepção afasta-se da problemática das invenções, da ética e das construções de sociabilidades tão cara a nossa proposta.

### 3) Condições materiais da WEB 2.0.

Como aponta DELEUZE (1995) é preciso empreender uma análise sócio-técnica dos dispositivos. Nosso caso é a WEB 2.0. O termo WEB 2.0 cuja autoria é de Tim O'Reilly (2005) nasceu durante uma reunião de brainstorming no MediaLive International em Outubro de 2004. Segundo Alex PRIMO (2007), a WEB 2.0 é segunda geração de serviços na rede e caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações.

Na WEB 1.0, primeira fase da World Wide Web, o indivíduo acessava sites estáticos, onde não havia nenhuma maneira de opinar sobre os conteúdos ali presentes, muito menos alguma forma de produzir novos conteúdos e inserí-los na rede. A partir de WEB 2.0 os usuários passam a distribuir conteúdos, produzir e armazenar informações de forma mais interativa e veloz.

A partir da concepção de usuário que significa “aquele que usa ou desfruta algo (coletivo)”, só era permitida a leitura e consumo dos conteúdos disponíveis sem participação, seja direta ou indireta na produção dos mesmos. COUTINHO e BOTTENTUIT (2007) dizem:

“A WEB 2.0 perspectiva o utilizador não como um mero consumidor da informação, mas um produtor ativo e participante na construção colaborativa do conhecimento”.<sup>8</sup>

De acordo com PRIMO (2007), a WEB 2.0 amplia os espaços para a interação entre os participantes do processo. O internauta deixa de ser um simples usuário e passa

---

<sup>8</sup> COUTINHO, Clara Pereira; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. (2007) Comunicação Educacional: do modelo unidirecional para a comunicação multidirecional na sociedade do conhecimento. Atas do 5º Congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências da Comunicação (SOPCOM). Braga. Universidade do Minho.



para a condição de “interagente”, ou seja, o indivíduo agora participa ativamente do processo de produção e troca de conteúdos na rede.

Dentro desse contexto surgem também os blogs, espaços de trocas de informação como apostam PRIMO e SMANIOTTO (2006):

“Existem muitos blogs que possuem mais de um blogueiro e outros blogs onde qualquer internauta pode escrever comentários sobre o conteúdo ali inserido, por isso é necessário que se reconheça que os blogs constituem-se como um importante espaço conversacional”.<sup>9</sup>

Outra característica importante é a construção de conteúdo não ser privilégio de alguns, ou seja, a WEB 2.0 não é centralizada. Os interagentes podem criar e adicionar arquivos multimídias na rede e em alguns sites como o da *Wikipédia* pode-se alterar o texto escrito anteriormente ou adicionar mais conteúdos sem a necessidade de se logar no sistema, como descreve Alex PRIMO (2007).

Além disso, é possível fazer trocas de arquivos digitais nas redes *peer-to-peer* (P2P), onde cada computador conectado a internet, baixa e fornece arquivos para serem utilizados. Assim todos são “clientes e fornecedores” de arquivo ao mesmo tempo se informam e, quanto mais pessoas conectadas, melhor se torna esse processo de captação e transferência de arquivos. O’Reilly (2005, on line) afirma:

“A web 2.0 é a mudança para uma Internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva”.<sup>10</sup>

Na segunda fase da WEB também é freqüente o uso de tags, etiquetas ou identificações de caráter pessoal, que servem para nomear arquivos (textos, fotos, vídeos) em diversos sites. Essa ferramenta é chamada de folksonomia<sup>11</sup> PRIMO (2007) diz:

“O processo de tagging demonstra que a abertura para o trabalho colaborativo oferece uma dinâmica alternativa (não uma substituição) ao modelo de

---

<sup>9</sup> SMANIOTTO, Ana Maria. Comunidades de blogs e espaços conversacionais. In: 3º encontro Nacional e 1º Encontro Luso- Galaico sobre weblogs, 2006, Porto, Portugal. Anais, 2006.

<sup>10</sup> O'REILLY, Tim (2005). What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Disponível em: <http://oreillyn.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>. Acessado em: 04.04.09.

<sup>11</sup> folksonomia- termo criado pelo arquiteto Thomas Vander Wal a partir dos termos folk e taxonomia para explicar o processo de tagging, no qual as pessoas nomeiam arquivos de acordo com a associação de palavras que remetam a esses arquivos.





produção, indexação e controle por equipes de autoridades. A partir de recursos da Web 2.0, potencializa-se a livre criação e a organização distribuída de informações compartilhadas através de associações mentais".<sup>12</sup>

Outro ponto a ser tratado na WEB 2.0 é a construção de redes sociais. Sites de relacionamento pessoal como Orkut e Myspace têm apresentado um crescimento vertiginoso em todo o mundo. Através dessas redes o usuário pode interagir com outros, se encaixarem em grupos por identificação e suas expressar opiniões.

O objetivo principal das redes sociais virtuais é o de agrupar indivíduos de acordo com suas preferências e necessidades semelhantes, que podem ser da ordem profissional, pessoal, política e estética.

Neste sentido, as condições matérias da WEB 2.0 fornecem pistas para as constituições de novos mecanismos de processamentos de informações e cognições. Com a velocidade e a disponibilidades de suas ferramentas podemos concluir que este novo dispositivo proporciona uma intensificação das relações sociais. Sobre essa importante característica PRIMO (2007) alega:

“A WEB 2.0 tem repercussões sociais importantes, que potencializam processos de trabalho coletivo, de troca coletiva, de produção e circulação de informações, construção social de conhecimento apoiada pela informática”.<sup>13</sup>

Essas características apresentam de certa forma um acelerado e intenso desenvolvimento tecnológico e informacional que opera nas formas macro e micro pessoais, proporcionando não só um desenho de colaborar conteúdos mas também de permanecer juntos.

#### 4) Sobre o percurso: sistema e esquema

Podemos então avançar com relação a nossa análise: entender quais as formas de cognição podem ser apreendidas a partir desse novo mecanismo informacional. Nossa hipótese é de que esse mecanismo altera as formações informativas, ou seja, não há acúmulo de informação que produzem sistemas e sim processos sempre cambiantes de informações apresentados pela noção de esquema.

---

<sup>12</sup> PRIMO, Alex – O aspecto relacional das interações na Web 2.0. Trabalho apresentado na XXIX Intercom (Brasília, DF), no NP Tecnologias da Informação, 2007.

<sup>13</sup> Idem.



Um sistema, seguindo uma visão coloquial, pode ser definido como um conjunto de elementos conectados entre si e organizados ordenadamente como um todo. Sua estrutura se caracteriza por formar uma “integração fechada” e automatizada por regras e regimentos internos. Segundo Denis Alcides REZENDE (2006), são “partes interagentes e interdependentes que conjuntamente formam um todo unitário com determinados objetivos e efetuam determinadas funções”. Os chamados ‘sistemas de informação’ são utilizados para fornecer dados disponibilizados para consultas, em sua maioria, mecânicas, automáticas e instantâneas. Muniz SODRÉ (2006) afirma em seu livro “Antropológica do Espelho”, que “um sistema produtivo pode fragmentar-se numa escala global” (54). Entende-se que a citação do autor se relaciona com a possibilidade de que o sistema de informações, que surge através da evolução das mídias digitais, tende a se tornar uma grande fragmentação, a fim de oferecer conteúdos ‘expressos’ a um público que não tem ‘tempo a perder’.

“(…)a informação, palavra de grande ambigüidade semântica, mas que vem designando modos operativos, baseados na transmissão de sinais, desde estruturas puramente matemáticas até as organizacionais e cognitivas”.<sup>14</sup>

O imediatismo na busca de informações traz à discussão uma nova idéia, uma tentativa de pensar o construto comunicativo a partir do esquema. Entendemos, assim, por esquema um mecanismo simplificado de informação em que, a representação gráfica impõe um modo de comunicação objetiva, simplificado. Ou seja, seu objetivo é fornecer conteúdo mediante o esclarecimento da informação através da separação de elementos por partes. A esquematização das informações em rede oferece maior velocidade e fluidez na busca de respostas. O esquema facilita a prática da ‘mobilidade e circulação de coisas no mundo’, conforme citou SODRÉ. Esse novo tipo de apreensão da informação está acoplado a uma lógica de funcionamento social em que a velocidade impera como *modus operandis*.

No sistema de informação, encontramos características semelhantes às que SODRÉ citou: “o fenômeno da estocagem de grandes volumes de dados e sua rápida transmissão” (42). Seguindo as mutações cognitivas citadas anteriormente, o novo modelo de disponibilidade de conhecimento e informação é o esquema. A partir deste, a

---

<sup>14</sup> SODRÉ, Muniz. Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede. Editora Vozes. Petrópolis. 2006, p. 34.



parte da informação, que antes se encontrava centralizada e muitas vezes, hierarquizada, agora, é oferecida de forma esquematizada, ‘simulando’ uma rapidez cada vez mais fragmentada e de fácil acesso. Estas mutações são provocadas pela reações dos indivíduos através da interação nas novas formas de conectividade e sociabilidade, ou seja, novas formas de relações interpessoais.

Sistema seria então um modo de lidar com os conteúdos, produzindo “linhas de durabilidade”, acúmulos de informações que trariam em última instância uma sensação de conhecimento integrado. O que observamos, a partir das ferramentas e formas dos sistemas informacionais é que esse acúmulo foi trocado por um cambiante processo de fragmentação das informações, bem mais velozes e varáveis.

Para compreendermos esse cenário, o conceito de interatividade torna-se fundamental. Gustavo Alberto Leitão Seabra CARDOSO (2006) lembra duas abordagens distintas com relação a essa problemática: uma delas indica que “as mídias interativas são aquelas que conseguem simular trocas interpessoais por meio dos seus canais de comunicação” (37). Em contrapartida, segundo CARDOSO, a outra abordagem sugere que “características como a interação em tempo real e a resposta imediata são consideradas vitais para a criação do ambiente interativo”. Neste sentido a questão das redes sociais surge nesse panorama.

Segundo SODRÉ (2006), o conceito de interatividade surgiu com a virada desde novo século, porém teve uma abordagem maior a partir do surgimento da WEB 2.0. Esse dispositivo significou a passagem de uma ‘comunicação linear e unilateral’ para uma nova forma de comunicação que se caracteriza pela velocidade dos processos e troca de conteúdo entre usuários. Através da WEB 2.0, os indivíduos são capazes de acessar a informação e ao mesmo tempo, criá-la. A interação entre os indivíduos permite ao homem atual alcance no nível de sociabilidade, até então, limitado pelo espaço físico. Os internautas são capazes de se comunicar com pessoas em outros países, em tempo real.

Portanto, a questão tecnológica, de certo modo aponta para um tipo de relação cognitiva mais esquemática do que sistemática. Mais veloz e descartável do que cumulativa e de durabilidade. Nosso ensaio não pretende, contudo apresentar o regime mais duro ou flexível mas apenas indicar que os procedimentos vivenciados hoje com esses novos mecanismos impõe um modo de apreensão de conteúdos de outra forma.

No livro “Cibercultura”, Pierre LÉVY (1999) afirma que existe um grande problema no que tange ao conceito de interatividade, uma vez que, em sua opinião, o



conceito é muitas vezes aplicado de maneira equivocada, sendo dissociado de seu verdadeiro significado. Segundo o autor, verifica-se uma tendência a aplicar-se o termo “interatividade” de forma um tanto leviana, utilizando-o para tudo. Para resolver este “problema”, o autor define a interatividade como a possibilidade de que o os envolvidos em um processo comunicacional sejam, ao mesmo tempo, emissores e receptores da mensagem.

O modelo emissor-receptor, anterior à inserção das novas tecnologias, era linear, mecanicista e configurava ao receptor a passividade irrevogável. Desta forma, o receptor se mantinha alheio a todo o processo uma vez que não fazia parte de sua construção e apenas aguardava seu desfecho, fosse ele qual fosse, ficando muitas vezes sem respostas. O mais interessante aspecto levantado por LÉVY é que esse modelo comunicacional que considera o receptor como membro passivo do processo já era um modelo falho e arcaico antes mesmo de existir:

“...um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho.”<sup>15</sup>

Salientadas as principais questões com respeito a interatividade, partimos para sua principal característica na WEB 2.0: a linguagem hipertextual. O hipertexto é o “ator” principal de inúmeras discussões no que diz respeito à informação na Internet. Através dele o usuário faz seu caminho, de acordo com seus interesses, suas prioridades, numa velocidade ainda impossível de ser alcançada por qualquer outro meio que não seja a Internet. Remontando ao que foi discutido anteriormente, ao fazer esse caminho o receptor já está atuando também como receptor, uma vez que constrói a informação mediante o traçado que faz desde o ponto de partida, até atingir seu objetivo. Esse traçado é único e confere, portanto, um caráter de individualidade ao receptor que nenhum outro meio é capaz de proporcionar até o momento. Mais uma vez “cai por terra”o “fantasma” da passividade do receptor quando LÉVY discorre:

“Se definirmos o hipertexto como um espaço de percurso para leituras possíveis, um texto aparece como leitura particular de um hipertexto. O navegador participa, portanto, da redação do texto que lê. Tudo se dá como se o autor de um hipertexto constituísse uma matriz de textos potenciais, o papel dos navegantes sendo o de realizar alguns desses textos colocando em jogo, cada qual à sua maneira, a combinatória entre os nós.”

---

<sup>15</sup>LÉVY, P. *Cibercultura*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999, p.37.



Desta forma nota-se a diferença do sistema em onde o indivíduo necessitava se deslocar fisicamente pelo texto; para o esquema, onde é o texto que se desloca de forma móvel, “caleidoscópica” como define LÉVY, “dobrando-se e desdobrando-se a vontade frente ao leitor”. Segundo o autor o hipertexto digital seria definido, portanto, “como informação multimodal disposta em uma rede de navegação rápida e intuitiva”.

Para Dominique WOLTON (2003), em “Internet, e depois?”, não há ‘progresso’ na ‘passagem’ de um tipo de comunicação para o outro, há apenas, uma diferente forma de visibilidade, que irá se adaptar de maneira individual. Segundo WOLTON, os diferentes tipos de comunicação não são, necessariamente, equivalentes, mediante o ponto de vista de uma teoria, mas podem ser avaliados através das escolhas individuais.

“Quando se fala atualmente do sucesso das novas tecnologias de comunicação, é necessário então ser preciso, lembrando que se trata de uma mescla de realidade e mitos e que o entusiasmo que as envolve terá muito mais nuances daqui a uns dez anos, quando os usos relativizam os ardentes discursos de hoje (...) As dimensões psicológicas são de fato essenciais na atração pelas novas tecnologias, pois estas vêm ao encontro do profundo movimento de individualização de nossa sociedade”.<sup>16</sup>

Entretanto, as diferenças entre o sistema e o esquema aqui apresentados, vão além do deslocamento físico em busca da informação. A mobilidade é um fator característico da WEB 2.0. Mobilidade significa, em outras linhas, estar acessível, disponível. Por esse motivo a participação é tão importante na WEB 2.0. Através dela os usuários, que são também os consumidores dessa informação, estão constantemente aperfeiçoando o conteúdo num processo de *feedback* constante, já que produzem aquilo que precisam. Para este processo de aperfeiçoamento também se faz necessária a reutilização da informação para sua consumação e utilidade a outrem. Este novo modelo de consumir e produzir conteúdos trouxe para a rede interfaces novas, mais amplas e mais fáceis de serem manipuladas, uma vez que dialogam com o usuário. Isso confere maior velocidade e dinamismo a WEB, já que possibilita maior rapidez no carregamento das páginas.

O esquema aqui apresentado reflete exatamente essa nova geografia vivenciada no cotidiano das pessoas. Ou seja, o esquema reflete essa mobilidade não apenas física,

---

<sup>16</sup> WOLTON, Dominique. Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias. Editora Sulina. 2003.p. 129



mas também temporal e contextual. Essa geografia vem sendo reorganizada não só no âmbito individual, mas principalmente no coletivo.

Referências Bibliográficas:

CASTELLS, Manuel. *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura. O Poder da Identidade*. Volume II. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2001.

\_\_\_\_\_, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000.

D’MARAL, M.T. (org.). *Contemporaneidade e Novas Tecnologias*. Rio de Janeiro. Sette Letras, 1996.

DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Félix. *Mil Platôs Capitalismo e esquizofrenia I, II, III, IV e V*, Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

\_\_\_\_\_. *Conversações*. Tradução Peter Pál Perbart, Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

\_\_\_\_\_. *Foucault* (Tradução Claudia Sant’Anna Martins). Rio de Janeiro: Editora Brasiliense, 1991.

\_\_\_\_\_. *Que é um dispositivo?* In: Michel Foucault, filósofo. Barcelona, Gedisa, 1990, p.155-161.

FIGUEIREDO, José Carlos; GIANGRANDE, Vera. *Comunicação sem fronteiras*. São Paulo: Editora Gente, 1999.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar E Punir*. Tradução Lígia M. Pondé Vassallo, Petrópolis: Editora Vozes, 1978.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Dirigido Por Roberto Machado. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1982.

KASTRUP, Virginia. *A invenção de si e do mundo – uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição*. Rio de Janeiro: Papyrus, 1999.

LATOUR. B. *Jamais Formos Modernos* (Trad. Carlos Irineu da Costa). Rio de Janeiro: Ed.34, 1994.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias Da Inteligência - O Futuro Do Pensamento Na Era Da Informática*. Tradução Carlos Irineu Da Costa, Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

PRIMO, Alex – *O aspecto relacional das interações na Web 2.0. Trabalho apresentado na XXIX Intercom* (Brasília, DF), no NP Tecnologias da Informação, 2007.

\_\_\_\_\_. TRÄSEL, Marcelo – *Webjornalismo participativo e a produção aberta de notícias*. UNIREVISTA- vol. 1, nº3, Julho 2006.



\_\_\_\_\_ ; SMANIOTTO, Ana Maria. *Comunidades de blogs e espaços conversacionais*. In: 3º encontro Nacional e 1º Encontro Luso- Galaico sobre weblogs, 2006, Porto, Portugal. Anais, 2006.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Editora Vozes. Petrópolis. 2006.

WOLTON, Dominique. *Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias*. Editora Sulina. 2003.

#### Sites

COUTINHO, Clara Pereira; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. (2007) Comunicação Educacional: do modelo unidirecional para a comunicação multidirecional na sociedade do conhecimento. Atas do 5º Congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências da Comunicação (SOPCOM). Braga. Universidade do Minho.

LEGOINHA, Paulo; FERNANDES, João. Geopor na WEB 2.0. Carvalho, Ana Amélia A. (Org.) (2008). Atas do Encontro sobre Web 2.0. Braga: CIEd. Disponível em: [http://dspace.fct.unl.pt/dspace/bitstream/10362/1674/1/geopor\\_na\\_web2.pdf](http://dspace.fct.unl.pt/dspace/bitstream/10362/1674/1/geopor_na_web2.pdf). Acessado em: 04.04.09

O'REILLY, Tim (2005). What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Disponível em: <http://oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>. Acessado em: 04.04.09.