

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM: DIÁLOGO E PROCESSOS DE SUBJETIVAÇÃO

FRANCISCO, Deise Juliana - UFRGS

MACHADO, Glaucio José Couri - UFRGS

AXT, Margarete – UFRGS

GT: Educação e Comunicação /n.16

Agência Financiadora:. Não contou com financiamento

Este artigo surge da vivência em uma disciplina realizada em curso de Pós-graduação que tinha como foco a discussão teórico-vivencial sobre ambientes virtuais de aprendizagem, discorrendo sobre os agenciamentos de enunciação de tais ambientes e das interações aí decorrentes, as ferramentas de intervenção bem como mecanismos de avaliação coerente com tais práticas e objetivos da ação pedagógica.

A interação entre os usuários se deu através de um ambiente denominado *ForChat*. Suas características incluem formas de interação utilizadas em *chats* (possibilidade de uso síncrono, de resposta a um usuário específico ou a todos, uso de ícones para identificar usuários e possibilidade da escolha de *nick names*) e outras de fórum (possibilidade de uso assíncrono, constituição de memória coletiva). Em tal espaço, a comunicação é mediada via escrita.

No âmbito da educação, as experiências de uso de recursos informatizados têm sido estudadas (lista de discussão, *chat* e fórum)¹ e apontam para a emergência de uma escrita auto-narrativa e autopoietica, centrada na experiência pessoal e grupal da comunidade virtual, na constituição de vínculos afetivos entre os participantes e na potencialidade desagregadora e reflexiva oportunizada pelos recursos informáticos e por sua forma de uso a partir de proposta pedagógica baseada no desenvolvimento de autonomia para tomadas de posição e de decisão e na construção do conhecimento.

Comunidades virtuais

As discussões sobre as formas de comunicação que estão sendo engendradas pelas tecnologias da comunicação e informação, entrecruzam-se com o espaço da rede –

¹ Ver Axt & Maraschin (1997); Axt & Maraschin (1999).

ciberespaço. Ciberespaço é uma composição lingüística advinda do inglês - *cyberspace*. Uma das primeiras “aparições” do prefixo *cyber* foi na palavra cibernética, proposta por Norbert Wiener, em 1948, na qual a idéia de controle é central. *Cyberspace* advém do campo ficcional, reconhecidamente do romance de William Gibson, intitulado *Neuromancer*, mas já utilizado em 1982 numa pequena história *Omni*, do mesmo autor. É uma região abstrata - *Matrix* - invisível, na qual as informações circulam sob diversas formas (imagem, som, texto...); é uma alucinação consensual que pode ser experimentada diariamente por seus usuários, uma alucinação complexa²

Se considerarmos a imagem como uma ocupação de um espaço (que pode ser bi ou tridimensional) por formas de cores e texturas variadas, o tempo ocorre aí como uma força geradora de anamorfozes, liquefazendo os corpos para derramá-los num outro topos, num cronotopos, portanto num espaço-tempo. Materializado no espaço, o tempo se mostra como um efeito de superposição ou de percurso dos corpos no espaço, onde os momentos sucessivos se tornam co-presentes em uma única percepção, que faz desses momentos sucessivos uma paisagem de acontecimentos’ (Virilio apud Machado, 1993, p.103).

Tal espaço cibernético constitui-se na instauração de uma rede de todas as memórias informatizadas e de todos os computadores, caracterizada pela interatividade. Nesse sentido, a especificidade do espaço cibernético não são as mensagens fixas, mas um potencial de mensagens que será constituído pelo usuário à medida que entra em *links* variados, mediante o processo de desterritorialização, de um desengate geográfico e temporal suportado por redes de computadores e atualizado momentaneamente³. Assim, conforme Lemos (s/d), o ciberespaço é proposto como um sistema auto-organizante, hipercomplexo e vivo.

É no ciberespaço que se criam as comunidades virtuais, componentes da cibercultura. Tais comunidades formam-se a partir de interesses comuns e têm várias formas de expressão. Podem surgir em torno de jogos *online*, listas de discussão, *home pages* interativas, MOO, MUDs, salas de chat, entre muitas outras formas.

Rheingold entende comunidade virtual como “social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with

² Ver <http://www.elever.net/quinion/words/cyber.htm>.

³ A interatividade, ubiquidade, personalização da informação são comuns a diversas mídias como televisão, telefones, etc., porém, o diferencial das tecnologias informáticas relaciona-se: à digitalização da informação - que não é só palavra escrita, mas imagens, sons, etc.; ao estoque de informações globalizado, disponibilizado; à conectividade - possibilidade de trocar informações sem restrições geográficas; à padronização de linguagem entre máquinas que possibilita comunicação entre várias redes.

sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace. Assim, o sentimento de pertença aparece como um dos elementos fundamentais das comunidades virtuais, mesmo em situação de dispersão geográfica, social e econômica e mediado pelo anonimato de seus membros. Outras características da comunicação mediada por computador são: ausência de comunicação não verbal; poucos sinais da posição social; anonimato social; maior desinibição e assertividade. Para a emergência das relações virtuais são criadas normas consensuais de interação, o que inclui a autorreflexão sobre a participação na comunidade e na autogestão do ciberespaço:

O diferencial da Internet consiste no fato de que as comunidades virtuais, enquanto corpos orgânicos, definem e objetivam valores éticos e códigos informais de condutas (...) Coletivos virtuais privilegiam coexistências regidas não mais por princípios genéricos, e sim pelo ideal de harmonização de perspectivas individuais no seio de grupos afins, favorecendo a reelaboração sistemática de premissas e competências” (Mathias apud Moraes, 2001, p. 77).

A ferramenta, objeto de nosso estudo, possibilita, acoplada num mesmo espaço de interação, várias formas de contato que podem ocorrer simultaneamente. Assim, um fórum de discussão, por suas características de ser assíncrono, constituidor de uma memória comunitária (pois as mensagens são postadas e ficam on-line, a vista de quem se conectar ao *site*) possibilita uma autoreferencialidade pessoal, reflexão sobre a comunidade além de intimismo e apoio mútuo. O *chat*, por sua vez, por ser síncrono, dinâmico e massificado possibilita a construção de espaço público e canais privados, uma atualização da comunidade, bem como o uso de linguagem expressiva que informaliza a escritura. Tem como características, nas palavras de Moraes (2001, p. 76) “a) a liberdade para relacionamentos de qualquer espécie; b) a sincronicidade nas conversações; c) a garantia de anonimato; d) a ausência de censura; e) a desobrigação de se submeter a regulamentos” - fora os da netiqueta acordados nas interações.

A partir do uso de um site sexualmente orientado (Chueca.com), Ballaz, Becker, Cobos, Labarca, Pujol e Suárez (s/d) apontaram a relação entre o contexto do portal, a corporização usuária e a retroalimentação dos participantes na constituição do que eles denominam identidade. Esta seria dada pela multiplicidade e jogo de identidades (dentro / fora da tela, mudanças do ego no *chat*) possibilitada pelo espaço que facilita o deslocamento de práticas e identidades não-normativas (lesbianismo, promiscuidade, agressões,...). Da mesma forma desregula as amizades que não são mais sinalizadas por

elementos geográficos e corporais, dispensando índices sociais como beleza física, vestimenta ou ostentação de riqueza.

O ciberespaço resulta como meio liberador dos condicionantes sociais (sobre o dever ser social) e dos individuais (através do anonimato), constituindo-se em uma transição para novas pautas de comportamento social. Além disso, o e-mail instaura uma nova temporalidade intersubjetiva, que afeta as relações pelas suas possibilidades. “El placer está en la comunicación más que en la información que pueda obtenerse. En este sentido Internet, desborda la función puramente utilitaria de proveer información para convertirse en un instrumento que acerca a las personas, permite su comunicación y el establecimiento de vínculos duraderos entre ellas.” (Lameiro; Sanchez, 1998)

Mas os usuários não se colocam da mesma forma perante a vivência do ciberespaço. Para alguns, este é um anti-valor, pois a ausência física é entendida enquanto carência e o uso das tecnologias da comunicação e informação gera ansiedade, frustração e expectativa. Para outro, em contrapartida, a ausência do corpo constitui-se enquanto limite e desafio para a relação, podendo trazer elementos para acabar com a discriminação (entre outras, por exemplo, as relativas a portadores de deficiências).

Sendo assim, o ForChat (ferramenta utilizada na disciplina em questão) congrega diversas possibilidades de interação, sendo que seu diferencial com relação ao fórum é a não organização da discussão via tópicos, há uma dispersão das mensagens que podem ser visualizadas por data de escrita ou por localização (situando-a enquanto resposta a outra pergunta). A organização de tal espaço possibilitou a vivência de caos e de organização dentro do caos, implicando formas de relacionamento não direcionadas a um suposto mediador das discussões e apontando para a constituição de um diálogo em que os sentidos foram sendo construídos (Bakhtin, 2000).

Processos de subjetivação: tecnologia, informação, velocidade e sentidos

A constituição da cibercultura não se restringe à navegação no ciberespaço, mas amplifica a “espessura ótica das aparências do mundo real” (Virilio, 1999, p. 21). E tal “lógica” social passa para a vida privada de usuários da Internet que vivem num regime de “transmissão direta”, quando da transmissão em tempo real do que acontece em suas casas, ambientes de trabalho ou outros espaços de habitação e/ou trabalho: “símbolo de um *voyerismo* mundial, essa introspecção coletivista é chamada a se expandir à

velocidade do mercado único da publicidade universal que se anuncia” (idem,p. 23), em que tudo passa, porém, nada acontece.

Conforme Foucault (1988), com a Segunda Guerra Mundial e com novas forças presentes no cenário mundial, a sociedade de controle⁴ começa a ter contornos mais definidos através do escrutínio e da modulação das condutas. Processos contínuos e sem pausa, nunca concluídos, baseados numa metaestabilidade obtida com o constante movimento da informação, não mais constituindo indivíduos e massas, componentes de um corpo massificado e individualizado, mas sim informações (senha de permissão à entrada – de dados; amostras; oscilações do mercado financeiro). Esta é uma face do Capitalismo Mundial Integrado que não tem fronteiras regionais ou nacionais, opera por desterritorialização e montagem de subjetividades capitalísticas, solitárias, ensimesmadas: “substitui o corpo individual ou numérico pela cifra de uma matéria ‘dividual’ a ser controlada” (Deleuze, 1992, p. 225). Como afirma Hardt, “Da mesma maneira, talvez, com que Foucault reconheceu no panóptico o diagrama do poder moderno e da sociedade disciplinar, o mercado mundial poderia fornecer uma arquitetura de diagrama (mesmo não sendo arquitetura) para o poder imperial e a sociedade de controle”. (2000, p. 361).

Neste contexto, a velocidade articula-se como um elemento importante. Ela está ligada à riqueza e ao poder, no momento em que o mais veloz tem maiores condições de adquirir riqueza. Além disso, quanto mais se torna veloz, mais acelerado, mais violento e mais inconsciente - esta é a face dromoscópica, da velocidade que causa o desaparecimento das formas. O movimento da velocidade chega a uma aceleração tal que acaba por exterminar o próprio tempo, instaurando uma ditadura do movimento, do impensado, do deslocamento zero na velocidade, com a inércia polar, tempo de não pensar, de agir automaticamente, instantaneamente, reduzindo o mundo a um único lugar indistinto, conforme Virilio (1999).

Seguindo as discussões e Virilio (1999), aliado à compressão temporal tem-se a generalização da televigilância, constituindo um campo existencial vigiado, perscrutado e contínuo (sem mais divisões entre turnos – dia/noite). Uma luz fria e difusa constante

⁴ As formações históricas foram constituindo, para Foucault (1988), dois tipos de sociedade (sociedades de soberania e sociedades disciplinares) que emergiram historicamente como arranjo de técnicas, fluxos econômicos, políticos, dentre outros. Uma em substituição a outra, conformando outras relações e subjetivações.

acompanhando os gestos e atividades cotidianas que, por ser tão cotidiana, passa por invisível, exercendo um poder invisível telecontrolado, modulado.

Castells (2000) aponta que nossa sociedade pode ser traduzida como a geração de informação mediante a geração, armazenamento, recuperação, processamento e transmissão da informação. Não mais produtos e riquezas, mas informação e conhecimento retroalimentando-se e conectando culturas. Assim, a informação é um dos elementos da sociedade em que vivemos, sendo que se transforma em conhecimento a partir da ação do sujeito sobre ela. A sociedade do conhecimento se caracteriza, portanto, por sua penetrabilidade, sua configuração topológica em forma de rede, regendo uma lógica de não-linearidade e estruturação, sua flexibilidade e potência para a convergência para um sistema integrado são elementos que articulam a possibilidade de transmutação e de criação, sem nortes direcionados, mas com relações a efetuar. A materialidade (átomos) deixa lugar para a virtualidade (*bits*) pela ênfase na informação. Informação que vai se arranjando não só com computadores, mas também com o corpo. Tanto que Castells inclui nas tecnologias da informação “o conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica, computação (*software* e *hardware*), telecomunicações/radiofusão, e optoeletrônica.” (2000, p. 49), além da engenharia genética e suas aplicações, pois esta trabalha com informação de códigos de matéria viva, nanotecnologia e outros desenvolvimentos ocorridos na interface com o digital. Corpo informacional.

Assim, as ferramentas tecnológicas são um dos elementos presentes no arranjo social, são integrantes deste processo, arranjando-se com a máquina social ou o arranjo coletivo que a toma em seu *phylum* (tradução). Conforme afirmam Deleuze e Guattari (1972, p. 50/51), “O problema do *socius* sempre foi este: codificar os fluxos do desejo, inscrevê-los, registrá-los, fazer com que nenhum fluxo escorra sem ser tampado, canalizado, regulado”, numa subjetivação capitalística.

Esta noção de formações subjetivas coloca em xeque a subjetividade individualizada, fechada em um sujeito ou, ressitua o sujeito enquanto ‘terminal’ de processos que implicam coletividades (humanos e não-humanos), num cruzamento de múltiplos e heterogêneos componentes. Dos quais pode-se citar, nas palavras de Guattari:

1. componentes semiológicos significantes que se manifestam através da família, da educação, do meio ambiente, da religião, da arte, do esporte;
2. elementos fabricados

pela indústria dos mídia, do cinema, etc. 3. dimensões semiológicas a-significantes colocando em jogo máquinas informacionais de signos, funcionando paralelamente ou independentemente, pelo fato de produzirem e veicularem significações e denotações que escapam então às axiomáticas propriamente lingüísticas. (1992, p. 14).

Forjam-se, assim, subjetividades vinculadas ao socius, multiplicidade desvinculada da noção de sujeito, processo maquínico de criação e de relação com outras máquinas, inclusive as informacionais. Tanto que Guattari refere-se a uma “subjetividade assistida por computador”, apontando ao engendramento rizomático inusitado que pode se constituir com as máquinas informacionais. Tal subjetividade, composta de duas faces no arranjo: estados de coisas e estados de corpos (os corpos se penetram, se misturam, se transmitem afetos); enunciados e regimes de enunciados - os signos se organizam de uma nova maneira, novas formulações aparecem, um novo estilo para novos gestos, em que há sempre agentes coletivos (humanos -não/humanos) sem objetos, mas prenhe de estados maquínicos.

Os princípios característicos das multiplicidades concernem a seus elementos, que são as singularidades; as suas relações, que são devires; a seus acontecimentos, que são hecceidades (quer dizer, individuações sem sujeito); a seus espaços-tempos, que são espaços e tempos livres; a seu modelo de realização, que é o rizoma (por oposição ao modelo da árvore); a seu plano de composição, que constitui platôs (Zonas de intensidades contínua); aos vetores que as atravessam, e que constituem territórios e graus de desterritorialização (Deleuze e Guattari, 1996, p. 08).

Assim, máquinas se conectam a máquinas. Produção-de-produções é dada pelo acoplamento da síntese conectiva. Produto-produzir em que o produzir está enxertado sobre o produto, num processo de interceptação e captura de máquinas, numa composição de corpos sem órgãos.

Seres informacionais convivem numa desregulagem crescente, mediatizados, conformados em uma cultura da interface. Interface de informações. Informação que não tem marca definida: um dado pode se transformar em som, imagem, texto... esta possibilidade de transmutação de “aparência” é também uma das marcas da sociedade informacional: rede de *bits*.

No seu estado propriamente eletrônico, a informação - não importa se de uma peça musical, de um texto poético ou de uma imagem computadorizada - não consiste em outra coisa que impulsos ondulares ou bits numéricos. A escolha do meio de exibição é que vai definir o caráter formal da mensagem. Assim é que, em certas práticas significantes limitrofes, uma peça musical pode ser "vista" numa tela, uma

imagem pode ser "ouvida" numa caixa de som e um poema literário pode ser experimentado como uma escultura holográfica (Machado, 1993, p. 18).

Conforme Pelbart (1993), o anseio da informática é a informação total, a memória absoluta que pudesse não só prever um acontecimento, mas reagir a ele antecipando-se a seu advento, neutralizando-o, “na medida em que o futuro aí está completamente predeterminado” (idem, p.33). A idéia é a de que, ao acessar uma informação nova, alocada inicialmente no campo do futuro, encontra-se outra coisa: no limite, o que vem depois do ponto de vista de uma cronologia linear, já vem antes, antes mesmo do presente, do ponto de vista tecnológico, pois a informação já consta virtualmente no banco de dados e na possibilidade de manipulação dos dados.

Podemos apontar que os sentidos podem ser dialogicizados. Bakhtin traz uma noção de construção de sentido que podemos capturar como operador para pensar o uso das redes digitais. Para ele, o sentido se dá na própria possibilidade de conversar, de construir conhecimento, mundos partilhados efetuados no entrecruzamento de tempos e de narrativas. O sentido se dá a partir de construções, partilhas, disputas constituídas em articulação com os gêneros do discurso, ampliadas e constringidas pela cultura e pela grande temporalidade: “Um sentido revela-se em sua profundidade ao encontrar e tocar outro sentido, um sentido alheio; estabelece-se entre eles como um diálogo que supera o caráter fechado e unívoco(...). (Bakhtin, 2000, p. 368). O sentido não se dá isolado, se dá em relação.

Sentido aqui é entendido como algo que se constitui a partir das relações, dos entrecruzamentos, no entre: sentido vinculado ao discurso que é polifônico, composto de muitas vozes e aberto às bifurcações, forçando-nos à filiação e também ao deslizamento. Assim, a comunicação humana é aparente, não se dá como um presente ou uma dádiva; dá-se através da presunção de acompanhamento do mesmo discurso e por uma ilusão de entendimento. “O sentido não existe sozinho (solitário). Por isso não pode haver um sentido primeiro ou último, pois o sentido se situa sempre entre os sentidos, elo na cadeia do sentido que é a única suscetível, em seu todo, de ser uma realidade”(Bahktin, 2000, p. 386).

Construção de sentido, deslizamento de sentido. Deslizamento de saberes, pensares e habitares, constituindo outros mundos e realidades com a matéria viva da existência, com os discursos.

O discurso cria, nomeia, hierarquiza, atribui valores, distribui significados e, por aquilo que ele anuncia e por seus aparatos, imprime modos de conhecer e de reconhecer-se. Assim, o próprio uso dos recursos informatizados constituiu-se num campo discursivo, constituído numa arena de disputa de sentidos.

Conforme a esquizoanálise, as subjetividades têm uma linha dura de controle, mas podemos pensar também nas linhas de fuga de tal constituição. Para Bakhtin(2000), há uma desencarnação das individualidades, existindo diálogos polifônicos e não sujeitos.

Pensando com Deleuze, Foucault e Bakhtin, podemos dizer que o que urge é o produzir e potencializar sentidos. Barros (1994) nos auxilia neste momento:

(...) o diálogo é condição da linguagem e do discurso, mas há textos polifônicos e monofônicos, segundo as estratégias discursivas acionadas. No primeiro caso, o dos textos polifônicos, as vozes se mostram; no segundo, o dos monofônicos, elas se ocultam sob a aparência de uma única voz. Monofonia e polifonia de um discurso são, dessa forma, efeitos de sentido decorrentes de procedimentos discursivos que se utilizam em textos, por definição, dialógicos. Os textos são dialógicos porque resultam do embate de muitas vozes sociais; podem, no entanto, produzir efeitos de polifonia, quando essas vozes ou algumas delas deixam-se escutar, ou de monofonia, quando o diálogo é mascarado e uma voz, apenas, faz-se ouvir (p. 6).

As interfaces tecnológicas instituem uma interação todos-todos, em que cada um é potencialmente autor, a partir de contratos de interesses, sentidos e de saberes comuns (Moraes, 2001). Nas palavras de Lévy (1994), o ciberespaço configura-se enquanto um universal sem totalidade, sem controles aparentes, com possibilidade de interação, de contato para além da proximidade geográfica.

Na vivência da disciplina, a organização de tais coletividades desterritorializadas foi foco de várias discussões, quando do susto que ocorreu aos participantes ao perceber que sua escrita advinha de um crescente em que as várias vozes do discurso e dos demais colegas constituíam a letra mesma da escrita (seja no aparecimento de palavras/expressões que outros utilizavam, seja na utilização da forma de outro pensar/escrever). Assim, colocou-se em ato a idéia de coletividade sem a pertença física (pois muitos participantes não se conheciam presencialmente).

As relações transcorrem em uma não-presença física, num universo sem referência estável em que as afinidades não mais se relacionam com traços identitários (gênero, classe social, religião, opção sexual, etnia/raça) situados geograficamente, mas sim com outros apelos: “a virtualização reinventa uma cultura nômade”, afirma Lévy

(1996, p. 18). Cultura desterritorializada, situada num *spatium* em que os operadores de tempo e espaço (tempo sem lugar, lugar sem tempo) são postos em suspenso, gerando um ritmo que diz da atuação de um novo agenciamento colocado em pauta pelas máquinas tecnossociais das redes digitais. Isso a partir da criação de um achatamento temporal que constrói um presente eterno, sem história para trás nem para frente, sem passado nem futuro.” Presente sem espessura, ilusão da imortalidade que ignora o começo e o fim, a morte e o imprevisto, que só integra o desconhecido enquanto probabilidade calculável” (Pelbart, 1993, p.34).

As dimensões da cibercultura não fazem uso das medidas tradicionais (de tempo, de espaço). As mensagens constantes no Forchat se atualizavam a velocidade acelerada, o número de participantes se traduzia em várias falas, respostas medidas em páginas, possibilitando um ir-e-vir no tempo das próprias mensagens anteriores, constituindo uma comunidade mediada e presa à escrita e, além disso, na vivência de uma experiência pedagógica descentrada da figura do professor e na aposta na autoria da produção.

Conforme Pelbart, caberia pensar a subjetividade contemporânea a partir de uma tríplice determinação: “a forma-homem historicamente esculpida, as múltiplas forças que batem à porta e põem em xeque essa mesma forma-homem, e a idéia do experimentador de si mesmo” (2000, p. 13). Experimentação de outras formas. Abertura da polifonia. Articulação de tecnologia e política no cotidiano.

A experiência no ForChat possibilitou a vivência em espaço virtual que atuou no sentido do desmanchamento das fronteiras (geográficas, profissionais, teóricas, individuais) e na abertura de sentidos, demonstrando a viabilidade de espaços em educação que descaracterizam a função de veicular informações pelo professor. E também na constituição de um fazer em educação que saia da transmissão de informações e aposte na construção de modos criativos de conhecimento (Francisco & Machado, 2000). A abertura de sentidos se dá no re-pensar e refazer o acontecer da educação na contemporaneidade. Como afirma Lévy:

“Seres humanos, pessoas daqui e de toda parte, vocês que são arrastados no grande movimento da desterritorialização, vocês que são enxertados no hipercorpo da humanidade e cuja pulsação ecoa as gigantescas pulsações deste hipercorpo, vocês que pensam reunidos e dispersos entre o hipercórtex das nações, vocês que vivem capturados, esquarterjados, nesse imenso acontecimento do mundo que não cessa de voltar a si e de recriar-se, vocês que são jogados vivos no virtual, vocês que são pegos nesse enorme fluxo do ser, sim, no núcleo mesmo desse estranho turbilhão,

vocês estão em sua casa. Bem-vindos à nova morada do gênero humano. Bem-vindos aos caminhos do virtual!” (Lévy, 1996, p. 150).

REFERÊNCIAS

- AXT, Margarete; MARASCHIN, Cleci. Narrativas avaliativas como categorias autopoéticas de conhecimento. *Revista de Ciências Humanas, UFSC*, 1999: 21-42 (Série Especial Temática: Psicologia Social – Conhecimento, Subjetividade e Práticas Sociais).
- AXT, Margarete; MARASCHIN, Cleci. Prática pedagógica pensada na indissociabilidade conhecimento-subjetividade. *Revista Educação & Realidade*, 22(1):57-80, jan/jun, 1997.
- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- FRANCISCO, Deise Juliana; MACHADO, Gláucio José Couri. *Informática e educação: caminhos e percalços. Workshop: informática na educação : uma nova abordagem educacional*. Passo Fundo : GESEPE, 2000, p. 113-119.
- BALLAZ, Xavier; BECKER, Bettina-Maria; COBOS, Mar; LABARCA, Bernarda; PUJOL, Joan; SUÁREZ, Nuria. Liminalidad virtual: corporeidad e identidad en la comunidad virtual de Chueca.com. Trabajo apresentado en el III Congreso Nacional “Internet y Psicología”. Disponível em <http://www.psyqueuned.net/3Congreso/Chueca.htm>, data de acesso: 8/5/20001
- BARROS, Diana. Dialogismo, polifonia e enunciação. In: Barros, Diana; Fiorin, José (org.). *Dialogismo, polifonia, intertextualidade*. São Paulo: EDUSP, 1994.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede. A era da informação : economia, sociedade e cultura*, v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2000
- DELEUZE, Gilles ; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs : capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1996.
- DELEUZE, Gilles ; GUATTARI, Félix. *Anti-Édipo*. Lisboa: Assírio-Alves, 1972
- DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. *Diálogos*. São Paulo: Editora Escuta, 1992.
- FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.
- GUATTARI, Félix. *Caosmose : um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1992.
- HARDT, Michael. *A sociedade mundial de controle*. In: ALLIEZ, Eric. Gilles Deleuze: uma vida filosófica. São Paulo: Ed. 34, 2000.
- LAMEIRO, Maximo; SANCHEZ, Roberto. Vínculos e Internet: Investigación cualitativa acerca de nuevas formas de vincularse. Disponível em: <http://www.mdp.edu.ar/psicologia/psicomdp/vinculos.htm>, 19/ago/2001
- LEMONS, André. *Cibercultura*. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cap3.html>, data de acesso: 03/08/1999
- LÉVY, Pierre. *A emergência do espaço cibernético e as mutações culturais – Oficina do espaço Cibernético*. Conferência realizada no Festival de Arte e Cultura, promovido pela Usina do Gasômetro/Secretaria Municipal de Cultura, Porto Alegre, novembro de

1994.

_____. O que é o virtual. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In : PARENTE, André (Org.) Imagem-máquina : a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro : Ed. 34, 1993.

MORAES, Denis. O concreto e o virtual – mídia, cultura e tecnologia. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

PELBART, Peter Pál. A nau do tempo-rei : sete ensaios sobre o tempo da loucura. Rio de Janeiro : Imago Ed., 1993

_____. A vertigem por um fio: políticas da subjetividade contemporânea. São Paulo: Editora Iluminuras, 2000.

RHEINGOLD, Howard. The Virtual Community. Disponível em <<http://www.well.com/user/hlr/vcbook>>, data de acesso: 24/07/1999

VIRILIO, Paul. A bomba informática. São Paulo : Estação Liberdade, 1999.