

COMO O LEITOR IMERSIVO INTERAGE E EXPLORA O CIBERESPAÇO

Cristina Aurélio Rezende Ozório¹
Débora Cristina Santos e Silva²

Resumo

Conhecer o ciberespaço, reconhecer-se um leitor imersivo ou saber identificá-lo, compreender os novos formatos de textos e possíveis leituras dentro do ambiente virtual, estabelecer critérios para definir os níveis de imersão dos leitores/usuários do ciberespaço e analisar como esses leitores agem, interagem e transformam o espaço digital são os objetivos deste artigo.

Os conceitos aqui discutidos podem ser úteis para tentativas de articular investigações de diferentes temas em ciberespaço, realidade virtual, hipermídias, novos tipos de leitores, propondo assim soluções às problemáticas encontradas. Este trabalho ainda não possui dados concretos, haja vista que é fruto de estudos teóricos para uma dissertação de mestrado ainda em andamento e de experiências pessoais e profissionais relacionadas ao tema, trazendo discussões acerca dos conceitos e especificidades sobre o leitor imersivo e as transformações perceptivo-cognitivas que ele propicia.

Veremos que, dos três tipos de leitores apresentados, o leitor contemplativo é aquele que faz uso apenas do livro impresso, com imagem fixa, e se situa na idade pré-industrial. O leitor movente é filho da Revolução Industrial, que faz leituras de um mundo dinâmico, em movimento, híbrido e com misturas signílicas. O terceiro leitor é o leitor virtual, imersivo porque começa a imergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade. Com a proliferação crescente das redes de telecomunicação, especialmente da internet que liga todos os pontos do globo, é o leitor imersivo que irá demonstrar as novas formas de percepção e cognição advindos dos atuais suportes eletrônicos e das estruturas híbridas e alíneas do texto escrito, e é exatamente sobre ele que aprofundaremos a discussão do nosso trabalho.

Palavras-chave: ciberespaço, navegação, leitor imersivo.

Introdução

Considerar-se um leitor na atualidade implica em vários fatores que devem ser considerados e analisados. Santaella (2004) aponta para a existência não apenas de três tipos de leitores, mas também de diferentes modos de ler, condicionados pelo tempo e contexto social em que viveram/vivem tais leitores, e traz inicialmente uma questão intrigante: “Será que o livro no seu formato atual, feito de papel, está fadado a desaparecer como desapareceram os rolos de

¹ Mestranda do Programa de Mestrado Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias - MIELT/ UEG. Autora. crisaurelia@gmail.com

² Professora Doutora no Programa de Mestrado Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias - MIELT/ UEG. Co-autora. desants@uol.com.br
PÔSTER. GT: Língua Portuguesa e Literatura Brasileira.

papiro?” E ainda estende a dúvida para demais meios impressos de massa: jornais e revistas. “Que futuro estará reservado a esses meios?” (SANTAELLA, 2004, p. 15).

O texto de Santaella (2004) remonta a outros estudiosos que também abordaram o mesmo assunto: tipos de leitores e leituras existentes ou em construção. Saettler (1968, p. 98), por exemplo, traz uma concepção futurística de Thomas Edison³, o qual, em 1913 já afirmava que “*Livros logo se tornarão obsoletos nas escolas. Os alunos serão ensinados através do olho. É possível abordar qualquer assunto humano com o cinema*” (ênfatizando o meio cinematográfico). Também Cunha (2011), em sua visão contemporânea, apontou os computadores como adversários dos livros didáticos, tendendo estes, segundo o autor, a substituir aqueles aos poucos.

Assim, identificar e explicitar as novas formas de percepção e cognição que os atuais suportes eletrônicos e estruturas híbridas e alineares do texto estão fazendo emergir, e assim caracterizar o novo tipo de leitor que está surgindo no seio das configurações eletrônicas é o interesse maior de Santaella (2004) em sua obra. Para isso, ela utiliza o método classificatório e o comparativo, deixando claro que o conceito de leitura deve ser estendido de leitor do livro para leitor da imagem, das formas híbridas e até mesmo leitor da cidade, cinema e vídeo.

Essas habilidades de leitura multimídia ainda mais se acentuam quando a hipermídia migra do suporte CD-Rom para transitar nas potencialmente infinitas infovias do ciberespaço. Assim como o ato de ler se expandiu para situações diferentes da pura decifração de letras, o conceito de leitura, segundo a autora, também deve acompanhar essa expansão (SANTAELLA, 2004).

Conceituando o ciberespaço

O ciberespaço é conceituado como “o espaço de comunicação aberto pela intercomunicação mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 92). Este termo, ciberespaço, foi inicialmente criado por William Gibson, em 1984, no intuito de tornar mais sensível a geografia móvel da informação, normalmente invisível. Retomado na atualidade pelos criadores e usuários da rede digital, ele é utilizado para caracterizar até mesmo correntes literárias, musicais, artísticas e políticas, pois é nele que a informação se

³ Thomas Alva Edison (Milan, Ohio, 11/02/1847 — West Orange, Nova Jérsei, 18/10/1931) foi um inventor e empresário dos Estados Unidos que desenvolveu muitos dispositivos importantes de grande interesse industrial.

condiciona, em seu caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e virtual.

Afirma Santaella (2004) que para o leitor imersivo navegar interativamente no ciberespaço, ele precisa passar por transformações perceptivo-cognitivas as quais se baseiem em: ações especiais e controles perceptivos resultantes da decodificação ágil de sinais e rotas semióticas; comportamentos e decisões cognitivas alicerçados em processos inferenciais, métodos de busca e de solução de problemas; e ainda na ligação das funções perceptivo-cognitivas à polissensorialidade e senso-motricidade do corpo na sua globalidade psicossensorial.

Identificando o leitor imersivo

O leitor imersivo é o responsável por criar o ciberespaço a partir do momento em que se conecta à rede, ganhando acesso, poder de manipulação, transformação e intercâmbio dos fluxos codificados de informação, ou seja, vai aos poucos desvelando o desconhecido, o novo, semelhante ao leitor de mundo.

Todo esse processo é a chamada imersão, e ela se faz mais profunda à medida que o espaço seja capaz de envolver o usuário (ou leitor) tridimensionalmente, como é o caso da realidade virtual (RV), que apresenta limite máximo da imersão, dando ao usuário a sensação de estar dentro, agindo no cenário (SANTAELLA, 2004).

Para a autora, o que melhor caracteriza o leitor imersivo e a hipermídia é a interatividade. A autora afirma ainda que “quanto maior a interatividade, mais profunda será a experiência de imersão do leitor, imersão que se expressa na sua concentração, atenção, compreensão da informação e na sua interação instantânea e contínua com a velocidade de estímulos” (FELDMAN, 1995, p. 6, *apud* SANTAELLA, 2004).

O leitor imersivo é aquele que consegue compreender e interagir com a linguagem hipermidiática, colaborando com a realização da mesma. Mas, ao que corresponde exatamente essa linguagem hipermidiática? Corresponde a “uma integração sem sutura de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente de informação digital” (FELDMAN, 1995, p. 4, *apud* SANTAELLA, 2004). Toda essa hibridização é também chamada “convergência de mídias”, tendo em vista a mescla de textos, imagens fixas e animadas, vídeos, sons, ruídos em um todo complexo, vários setores tecnológicos e várias mídias em um único aparelho, o computador.

Níveis de imersão dentro do ciberespaço

O ciberespaço é um ambiente que atrai vários tipos de pessoas e seus interesses. São os chamados cibernautas. É importante analisar o perfil dessas pessoas, seu controle motor e expressão de motricidade física ao emitir respostas, sua agilidade e a instantaneidade das ligações que sua mente consegue processar, as reações de olho e corpo à extremidade da mão que manuseia o mouse e toda uma possível sincronia de cognições sensório-motoras que acabam por tipificar esses usuários.

Segundo Santaella (2004), os usuários do ciberespaço podem ser classificados em três tipos: o novato, o leigo e o experto. Todos eles são leitores em níveis diferentes de imersão, dependendo da interação que conseguem estabelecer com o computador. A frequência de uso é um dos fatores primordiais para que o usuário desenvolva competência para navegar. Os usuários novatos possuem poucas experiências com a rede, utilizando-a esporadicamente ou baseando-se em observações de terceiros navegando, ao invés de realizarem a experiência por si mesmos. Os usuários leigos geralmente fazem uso do ciberespaço para realizar sempre os mesmos percursos, e possuem uma média de acesso de duas a três vezes por semana. Já os usuários expertos entram na rede pelo menos uma vez ao dia, possuem um modo muito próprio de navegar, como se deixassem rastro de sua personalidade no ato de navegar.

O nível de imersão depende também de fatores como concentração, paciência e tempo de dedicação. À primeira vista, a impressão que o ciberespaço pode criar é a de um código cifrado cheio de significados misteriosos. Mas para superar as dificuldades encontradas é necessário muitas vezes obter ajuda, e, principalmente, “aprender a se virar”.

Santaella (2004), valendo-se dos conceitos de VanLehn (1989), afirma que todo processo de resolução de problemas no ambiente virtual pode ser analisado pela ótica de dois subprocessos cooperantes: busca e compreensão. A compreensão estaria no entendimento inicial de um estado de coisas e do alvo que se tem em mente, seria a representação interna que a pessoa tem de um problema, portanto, mais característica do usuário novato. Já a busca seria o domínio sobre a compreensão, apesar de ambas caminharem juntas; ela se faz a partir do significado de alguns signos e sinais que o usuário leigo já captou anteriormente e agora põe em prática por meio de estratégias de retorno e de avanço. O usuário experto estaria em um nível além da compreensão e da busca, substituindo-os pelo reconhecimento instantâneo.

O ciberespaço é, como se pode perceber, um ambiente permeado de processos não determinísticos, no qual escolhas precisam ser feitas a partir de rotas variadas e em que as habilidades só são adquiridas por meio da prática e do conhecimento desenvolvido, num

aprendizado que é um tanto mais rápido, quanto mais envolve a automatização das inferências mentais e das ações perceptivas e motoras por meio da força do hábito.

CONCLUSÃO

Navegar é preciso. O mundo está se tornando cada vez mais híbrido e é impossível não interagir com a infinidade de recursos e ferramentas que a tecnologia oferece. O ciberespaço é o ambiente comum de milhões de pessoas que buscam se informar e transmitir informações de forma rápida, em tempo cada vez mais real.

Todos os usuários, ou cibernautas, podem também ser denominados leitores imersivos, uma vez que ao acessar o ambiente virtual já encontram-se imersos em uma realidade nova, constituída de mídias variadas, e, portanto, híbrida, alinear, misteriosa e ao mesmo tempo reveladora de informações fantásticas, que envolvem as pessoas e as tornam cada vez mais adeptas e seguras desse processo de imersão.

Reconhecer-se um leitor imersivo e ser capaz de realizar as leituras de cidade, de mundo, de imagens, de mídias, enfim, das várias formas híbridas que o ciberespaço apresenta tem sido algo cada vez mais real no contexto da sociedade atual. O ciberespaço é, sim, um ambiente que depende de percepções sensório-motoras, que produz muitas transformações perceptivo-cognitivas, mas é principalmente um ambiente de interação social, de desafios, de conquistas e de grandes superações tecnológicas e pessoais.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Luiz Antônio. **Contribuição para a análise das interferências mercadológicas nos currículos escolares.** *Revista Brasileira de Educação.* V. 16 n. 48 set. dez.2011.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura;** tradução de Carlos Irineu da Costa. – São Paulo. Ed. 34. 1999. Coleção Trans.Catálogo na Fonte do Departamento Nacional do Livro (Fundação Biblioteca Nacional, RJ, Brasil).

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** Tradução do original *Qu' est- ce le virtuel?* Documento em PDF.

SAETTLER, P. **A History of Instructional Tecnology.** New York: McGraw-Hill, 1968.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2004.