

A In-tenção na Internet

Jair Antonio de Oliveira*

Índice

1 Mandrake e Xanadu	1
2 A intenção	2
3 A cooperação	4
4 A relação com a técnica	6
5 Não existe finalmente	7
6 Referências bibliográficas	8

Resumo

Este trabalho discute a intencionalidade comunicativa dos usuários da linguagem na internet a fim de estabelecer contornos mais claros para a idéia de cooperação, vista como uma condição indispensável às interlocuções. Particularmente, questiona o emprego de metáforas típicas da interação face a face em situações virtuais com o objetivo de estabelecer uma “ecologia lingüística” nessa área. O referencial teórico é o da Pragmática (MEY, 1993; RAJAGOPALAN, 2003) e a metodologia utilizada foi da análise e comparação de textos eletrônicos.

Palavras-Chave: Comunicação; Internet; Pragmática.

*Professor na Universidade Federal do Paraná. Doutor em Ciências da Comunicação (ECA/USP) e Pós-Doutor em Pragmática (IEL/UNICAMP).

1 Mandrake e Xanadu

Mandrake é um personagem de história em quadrinhos criado por Lee Falk em 1934. Usa seus poderes de mágico e hipnose para combater o crime e tem como fiel amigo um criado africano de nome Lothar, famoso por sua força física. Ambos moram em uma propriedade chamada Xanadu, que também é o nome de um projeto idealizado por Theodor Nelson na década de 60, para criar uma biblioteca universal – um sistema de publicação de informações baseado em hipertexto. O Xanadu teria partes do seu conteúdo interligadas, um texto não existiria isolado, mas associado a outros textos etc. A leitura desses registros não seria seqüencial, mas arbitrária, permitindo aos leitores diferentes caminhos de acesso.

Quando se proclamou que a biblioteca abarcava todos os livros, a primeira impressão foi de extravagante felicidade. Todos os homens sentiam-se senhores de um tesouro intacto e secreto. Não havia problema pessoal ou mundial cuja eloqüente solução não existisse em algum hexágono (BORGES, 1989, p.74).

O projeto ambicioso de Nelson, em sua concepção completa, nunca saiu da prancheta, mas o “paradigma do papel” determinou o conceito em que suas idéias foram transformadas, isto é:

Eles imitaram o papel e as máquinas de escritório conhecidas porque era isto que os executivos da Xerox conseguiam entender. A Xerox era uma companhia devoradora de papéis, e todos os outros conceitos tinham de ser passados para o papel para se tornar visíveis nesse paradigma (NELSON, 2006, p. 1-2).

O hipertexto, como foi adaptado para a internet é o modelo do papel, isto é: o texto eletrônico imita o papel no *design* retangular e fechado das coisas de onde só se pode escapar por *links* de mão única, em uma leitura seqüencial e com um tipo de interface gráfica para o usuário: a visão de ícones e janelas. Deste modo, ao invés de possibilitar a representação de infinitas conexões, variações e condicionantes entre os interlocutores na rede, os processos de leitura e escrita nos meios eletrônicos ainda dependem fundamentalmente de suporte gráfico, lexical, e de um ectoplasma¹ visível na tela para que os outros navegadores contemplem, virtualmente, a comunicação das experiências, intenções, emoções e idéias pelo movimento de corpos inertes², pretensamente com o “mesmo sentido” que têm para ambos.

O que isto significa? Que as metáforas “interatividade” e “cooperação” implícitas nos processos comunicativos entre os usuários da rede é, pelo menos por enquanto, um

¹ Na parapsicologia, ectoplasma é o nome que se dá ao fluído oriundo dos médiuns de materialização, e do qual se servem os espíritos para tornar-se visíveis e tangíveis aos olhos e ao tato humano.

² Recorro, novamente, às metáforas do espiritismo, pois são as únicas que podem explicar adequadamente a ilusão na WWW. Sematologia: do grego *sema-* sinal; *logos-* discurso. Comunicação dos espíritos pelo movimento dos corpos inertes.

caso de prestidigitação (do lat. *Praestigiae*, artil artimanha). Esta arte, provocada pela destreza e exercícios dos dedos (*digitus*), escamoteia a aproximação com as atitudes e modos de quem produz um texto no espaço virtual. A ilusão que envolve os interlocutores, típica dos truques de Mandrake, remete os usuários para contextos diferenciados de criação/representação de sentidos, antes que o compartilhar de subjetividades (experiências).

Diante das limitações atuais para a recuperação do mundo sensível dos interlocutores, torna-se necessário “limpar” o terreno das metáforas que convencionam e naturalizam esquemas de ação com os computadores em moldes de uma realidade fundamental, isto é: desconsideram o fato de que o mundo da técnica é feito de arranjos arbitrários e artificiais. A configuração adotada a partir do papel, por exemplo, resultou em procedimentos determinísticos de uso da linguagem na internet (X então Y); as metáforas usadas neste contexto representam a comunicação efetuada em uma espécie de *conduit* entre os usuários; as noções de cooperação e interatividade são elevadas à condição de ícones da comunicação online.

2 A intenção

Pensar é (in) tencionar, portanto, ação vinculada às condições existenciais concretas dos seres humanos. Não há uma intencionalidade pré-social, uma vontade a-histórica instilada em indivíduos agindo de acordo com desejos metafísicos. A intenção é sempre o desejo de alterar estados mentais do sujeito ou estados de coisas da realidade. Em outras palavras, a noção de intenção se apóia nas leis do comportamento humano. Quanto

mais sabemos acerca do comportamento humano, melhor podemos antecipar as intenções de uma determinada pessoa. Isto não é obra de “Mandrake” mas uma possibilidade ditada pelas próprias regras para a ação, ou seja, as crenças individuais. É óbvio que tais comportamentos nem sempre refletem o que se esperava deles ou traduzem as regras convencionais seguidas: podem ser usados para escamotear, para esconder, fazer alusão a algo mais, contar uma piada etc. Enfim, para a nossa própria estabilidade psicológica e garantia de preservação física, agimos sempre com a “ilusão” de que estamos cooperando para a apreensão da intenção comunicativa de outrem.

Evidentemente, é possível estabelecer alguns critérios com o objetivo de apreender a intencionalidade comunicativa do interlocutor. Mas isto é apenas mais um jogo de linguagem onde intenção é tudo aquilo que você quer chamar intenção. Não se deve esquecer que toda interpretação é uma negociação entre pares e depende de um cenário comum. Assim:

- Que escolhas lingüísticas e não-lingüísticas o usuário da linguagem realizou;
- Que espécie de restrição sócio-cultural o usuário encontra ao fazer uso de suas escolhas;
- Que espécie de transgressão é aceitável em tal contexto e circunstâncias;
- Que efeitos tais escolhas têm sobre os participantes das interações;
- Que elementos imprevistos e inusitados foram constatados na interação.

As posturas prescritas anteriormente não querem dizer que as intenções estejam codificadas no sistema interno dos indivíduos, mas que se trata de comportamentos responsivos às inúmeras e complexas solicitações que lhes são feitas enquanto seres sociais. O fato é que na dimensão sociosemiótica da linguagem, as intenções refletem a dinâmica do comportamento comunicativo humano, ou seja: um processo ativo e singular de responder às condições objetivas e psicológicas dos vários eventos em que participam no mundo. Em outras palavras, afirmar que há uma intenção é afirmar que são inteligíveis o agente, a ação, e um contexto ou situação operativa (um jogo de linguagem) em que o termo é usado.

É preciso considerar que os usos da linguagem são comportamentos sociais e culturais que possuem motivos. Portanto, usar a linguagem é sempre solicitar uma pergunta do tipo: com que fins? Destina-se a quê? Como? Por quê? Neste aspecto, os enunciados não são apenas instâncias articuladoras da vontade individual, mas também refletem a atmosfera social valorativa em que as pessoas estão inseridas. Embora a intenção esteja relacionada a um motivo, ou melhor, a um continuum de motivos, não se trata de uma simples relação de causa x efeito, o que reduziria a intencionalidade a um processo mecânico de retorno a um estímulo de qualquer natureza.

Em suma, a idéia de intenção *per se* não existe, como também não se trata de um estado interior que pretensamente atue em termos causais. Deve ser entendida no sentido proposto por Wittgenstein (1985): meramente uma palavra usada nesta ou naquela situação para justificar um padrão de

comportamento por nós elaborado e contemplado.

3 A cooperação

Em suas origens, a cooperação entre os indivíduos refletia os aspectos práticos da existência cotidiana. O ambiente hostil e as dificuldades para a subsistência impeliam os seres humanos para as ações em conjunto. Cooperar era uma questão de sobrevivência e não um processo social organizado. Mais ou menos como apregoa um velho ditado alemão: “*Erst Kommt das Fressen dann Kommt die Moral*” (Antes vem a comida, depois a moral). No presente, quando buscamos uma resposta para o conceito de cooperação encontramos a seguinte explicação: trabalhar em comum, colaborar, ajudar, socorrer.

No entanto, as ligações com as origens do termo cooperação são apenas aparente, pois em qualquer momento em que se pronuncie este termo, surge, performativamente, toda uma retórica explícita ou elíptica, prescritiva ou normativa, transformando o que era uma espécie de aptidão em sujeição estrita a determinadas regras. Em outras palavras, ao longo da história inúmeras potências se apoderaram do termo cooperação e o empregaram como base moral e política para os seus propósitos específicos³. O *ethos* de nossa época, por exemplo, é caracterizado pelas “ações de simpatia para com os outros” (NIETZSCHE, 1983, p. 176).

A própria Pragmática adotou a noção de cooperação como um de seus fundamentos. Grice (1975) afirma que o princípio básico

³ Marx escreveu no Manifesto do Partido Comunista: “Proletários de todos os países, uni-vos”. Marcos (12,31) disse: “Amarás o teu próximo como a ti mesmo”.

que rege a comunicação é a cooperação. Quando duas ou mais pessoas se propõem a interagir, elas irão cooperar para que a interlocução transcorra de maneira adequada. Estipulou quatro máximas a serem seguidas pelos interlocutores: Modo: seja claro; Qualidade: seja sincero; Quantidade: fale apenas o necessário; Relação: seja relevante. Nas circunstâncias interativas em que o indivíduo transgride intencionalmente uma das máximas, o interlocutor está autorizado a buscar uma explicação para isto em um nível chamado de “implicatura”, ou seja: no contexto social, na dimensão além da sintaxe e da semântica do enunciado.

As máximas griceanas têm se tornado uma espécie de paradigma nas interações, ou seja: uma espécie de modelo para que os interlocutores descubram se existe ou não uma implicatura envolvida na conversação, e como esta implicatura explica ou elimina as aparentes irrelevâncias da enunciação. Enfim, para Grice as implicaturas põem em evidência, de forma sistemática, o problema de como se pode recuperar a força ilocutória⁴ de um enunciado quando ela não está especificada lexicalmente, ou é fruto de uma especificação enganosa (OLIVEIRA, 2002, p. 34).

A cooperação é uma idéia de “mão dupla”, isto é: o locutor, quando intencional algo, faz um esforço para que o interlocutor o compreenda. Este esforço constitui o cenário comum a ser estabelecido. O interlocutor, por sua vez, fará um esforço para apreender a intenção de quem fala/escreve. Teoricamente, não há problemas, pois o princípio todo é sustentado por uma concepção de linguagem como uma espécie de *conduit*

⁴ Ou intenção comunicativa de quem fala/escreve.

entre as cabeças dos indivíduos. Ao ler um texto, por exemplo, recai sobre o leitor um novo ônus, ou seja, reconstruir a atitude (os modos e o tom) de quem escreveu o relato (ou de quem falou o que o autor disse). Sobre o autor, recai o ônus de caracterizar tais atitudes exclusivamente por meios lexicais.

Vamos colocar o termo cooperação sob suspeita⁵, sem descartá-lo. O que se impõe aqui é a concepção de linguagem adotada para avaliar todo o processo de “troca”. Se a linguagem é um *conduit* entre cabeças não há o que discutir. No entanto, se considerarmos a linguagem como uma ação, cujos sentidos devem ser “negociados” durante as interações, então é preciso repensar os usos e as metáforas empregadas na internet para que não sejamos empulhados⁶.

Re-pensar os procedimentos metodológicos que usam a escrita enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia em contextos específicos sem considerar as possibilidades transformativas, a força de ruptura e a iterabilidade da própria linguagem significa manter a cooperação estritamente em obediência a um *script* previamente estabelecido. Também, implica em manter este roteiro válido para todos os contextos, indistintamente do indivíduo, da história e de suas crenças.

O fato é que a cooperação não significa comunicação; mas pode levar à comunicação desde que não seja considerada uma supra-noção, pairando acima das trocas dialógicas, das diferenças intra e interculturais, dos limites e possibilidades da tecnologia. Como bem observou Derrida (2004, p.36): “Po-

⁵ A idéia é de Derrida (1973). Colocar sob suspeita não é desconstruir, mas estar atento ao uso do termo.

⁶ Engano, logro, ilusão, mentira. É o retorno de Mandrake.

deremos algum dia, e num só movimento, encaixar um pensamento do acontecimento num pensamento da máquina”? A cooperação tem sido usada para tornar compatível a intenção e a máquina, de tal maneira que esta relação tornou-se indissociável. O insensível, o inanimado, o não-espontâneo, atributos da automaticidade inorgânica, o computador, são agora dotados de performatividade, no sentido proposto por Austin.

A performatividade pura implica a presença de um vivente, e de um vivente que fale uma única vez, em seu nome, na primeira pessoa. De maneira, ao mesmo tempo espontânea, intencional, livre e insubstituível. A performatividade exclui, portanto, em princípio, em seu momento próprio, qualquer tecnicidade maquinal (DERRIDA, 2004, p.38).

A lógica da máquina, sustentada pela calculabilidade e repetição, só tenciona nos moldes das teorias que circunscrevem a pragmática (os usos da linguagem) a esquemas regidos por regras determinísticas, onde a prática da linguagem é previsível e regrada. As falhas, os tropeços, as singularidades são considerados elementos acidentais e quase sempre fatais para essas concepções. O vírus no sistema, por exemplo, causa tensão ao desestruturar a intenção marcada por regras heurísticas, e contamina a previsibilidade programada. Os processos biológicos do corpo humano também se ressentem pela contaminação celular, mas os desdobramentos de tais acontecimentos nem sempre são reguláveis ou previsíveis.

A cooperação é empregada para garantir que a lógica da máquina se concilie com a lógica do acontecimento (o evento intencional), garantindo aos usuários-navegadores a

ilusão de acessibilidade à intuição originária e interior da experiência própria do outro. Objetiva, também, elaborar uma corporidade, uma materialidade para o acontecimento na rede por meio de outra metáfora: o cenário comum. Este “palco” é o programa, aqui em seu duplo-sentido de seqüência de etapas ou sumário de intenções, descritos em pormenores para garantir um fluxo de sentidos ininterruptos sem restrições de tempo ou lugar. Em outras palavras, é preciso criar a ilusão de *sameness*⁷.

Diante deste quadro a pergunta inevitável é: estamos nos entendendo na comunicação pela internet? A possibilidade de não-comunicar não significa simplesmente incomunicabilidade (OLIVEIRA, 1999, p.110). Apesar da vagueza semântica das palavras, as pessoas se comunicam, mas deve se levar em conta que as pessoas não entendem da “mesma forma”; que não se diz a “a mesma coisa”. Com a polissemia para os sentidos, como é possível garantir uma aproximação com a intenção comunicativa do indivíduo?

A possibilidade se dá porque a interação acontece dentro de um discurso determinado social e historicamente, e institucionalizado, que circunscreve a polissemia. No interior desse discurso institucionalizado (Foucault, 1971), o jogo é limitado e a polissemia do signo não é arbitrária ou incontrolada. E o indivíduo, ao se expressar, promove mais uma ilusão: a ilusão de estar criando um discurso próprio e original (GRIGOLETTO, 1992, p.33).

⁷ O estado de ser o mesmo; muito próximo.

4 A relação com a técnica

Para que uma ecologia lingüística seja implementada no(s) meio(s) eletrônico(s) é preciso pensar em nossa relação com a técnica na atualidade. Afinal, a técnica, nos dias de hoje, configura a imagem do mundo e estabelece *a priori* como as coisas aparecem. A ilusão de estarmos diante do Outro (diante do computador) nos inclui no espetáculo da ilusão da referência e oblitera o nosso conhecimento sobre esta novidade histórica. Em outras palavras, embora o computador sustente a “presença” de um interlocutor e garanta a materialidade da transação através do nosso comando, isto só aumenta a nossa dependência para com a máquina, pois sabemos como nos servir dele, mas não como respondem, isto é: “quem está ali”, “o que se passa no lado deles”.

Que espécie de entidade se encontra no hipertexto; não temos mais o consolo do “autor” medieval, a quem todo escrito era uma manifestação divina. D’us, onipotente e onipresente compunha e o homem era tão somente um intermediário, veículo para a vontade suprema. Não temos mais esta certeza, nem mesmo a dúvida, apenas velocidade; um demiurgo que se *a-presenta* organizando chips e nos mantendo ignorantes e submissos a uma concepção de verdade.

Tudo funciona, isto é precisamente inquietante, que funciona e que o funcionamento nos arrasta sempre a um maior funcionamento e que a técnica arranca e extrai da terra cada vez mais os homens...não precisamos da bomba atômica. O desenraizamento do homem já

é um fato. Só temos puras relações técnicas (HEIDEGGER, 1976)⁸.

Como observou Oliveira (2002, p.71), “a era digital é um fato consumado e o grande desafio é evitar o deslumbramento diante da capacidade ilimitada da tecnologia”. A ausência de políticas globais para a educação eletrônica aumenta a distância entre os que estão familiarizados com a lógica da internet e os que estão na era da máquina manual de escrever⁹. Ainda, há os novos ludditas¹⁰ e aqueles que já estão inseridos de tal forma dentro do novo paradigma que a sua realidade é digital. É um quadro que lembra o surgimento da tipografia na Idade Média e o conflito com os usuários da pena e do pergaminho. Obviamente, o embate foi muito mais em torno das crenças (a ruptura com a divindade) do que em relação à tecnologia *per se*. O pergaminho e o couro são telas planas e o palimpsesto um exemplo de intertextualidade. As iluminuras deram lugar aos grafismos dos *web designers* e a vantagem da Microsoft é a velocidade; mas os elisabetanos não perderam a capacidade de refletir diante de novos instrumentos!

5 Não existe finalmente

O mundo digital tem a sua contrapartida: não admite o “desplugar”, de forma que os

⁸ Entrevista ao jornal *Der Siegel* (1976). Fonte: Marcondes Filho, texto mimeografado, s/d, p.35.

⁹ A quantidade máquinas manuais de escrever ainda vendidas no mundo é muito grande. Por exemplo, a Facit, fabricante de máquinas brasileira, exporta seus produtos para mais de 50 países. O Interior do Brasil é um grande consumidor de sua produção (Fonte: Integração- Revista Eletrônica do 3º Setor).

¹⁰ Ludd era o nome do personagem que destruiu teares no auge da Revolução Industrial sob a alegação que tirava emprego dos tecelões.

usuários estão em permanente relação com a emoção e/ou sofrimento (*pathos*) da retórica da cooperação¹¹ e nem sempre percebem a distorção do conhecimento. O fato de as pessoas terem consciência não significa que estejam cotejando as suas idéias com o uso histórico delas, com a sua inserção prática no movimento da sociedade. Como observou Marx, apud Konder (2002, p. 40): “a consciência nunca poderia ser diferente do ser consciente”.

Nesta dinâmica de signos e significações, a Pragmática enquanto referencial teórico para discutir a intenção comunicativa dos usuários da internet, não fica restrita apenas ao “falar sobre” os signos: uma metalinguagem; mas é um “falar em”: a intencionalidade está inscrita na linguagem; a performatividade é condição da própria linguagem e não algo que se acrescenta a ela. O que nos remete à questão da “ecologia lingüística” para o(s) meio(s) eletrônico(s). Não há como restringir as metáforas; nem é desejável. Mas provocar pela educação uma percepção de que não somos meros receptáculos passivos para informações e que os desejos implícitos ou implicados nas metáforas sofrerão a nossa interferência tanto quanto for a nossa capacidade de vincular o texto ao mundo, às experiências e às crenças de nossas comunidades de falantes.

A naturalização dos processos eletrônicos é apenas um dos pontos a serem desvelados pela educação. O artificial não é um pecado em si, mas a sua reificação, a sua transformação em fetiche sim. Pode-se objetar que essa preocupação é secundária diante da enorme massa de “sem computadores” existentes na

¹¹ Aristóteles apontou três modos de persuasão na retórica: *pathos*, *logos* e *thelos*.

terra; mas o que está em disputa não é meramente a quantidade de computadores existentes no mundo; mas qual o vocabulário que irá dominar as próximas gerações.

O método consiste em redescrever muitas e muitas coisas de novas maneiras, até se criar um padrão de comportamento lingüístico, que despertará na geração em formação a tentação de o adotar, levando-a, dessa forma, a procurar formas novas e apropriadas de comportamento não lingüístico, por exemplo, a adoção de equipamento científico novo ou de instituições sociais novas (RORTY, 1994, p.30).

6 Referências bibliográficas

- ARROJO, Rosemary (Org.). *O Signo Desconstruído*. Campinas: Pontes, 1992.
- DERRIDA, Jacques. *Papel Máquina*. São Paulo: Estação Liberdade, 2004.
- DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1973.
- GRICE, H.P. Logic and conversation. In: COLE, P.; MORGAN, J. (Eds.). *Syntax and semantics 3: speech acts*. New York: Academic Press, 1975.
- GRIGOLETO, Marisa. A Desconstrução do Signo e a Ilusão da Trama. In: *O Signo Desconstruído*. Campinas: Pontes, 1992, p. 31-4.
- KONDER, Leandro. *A Questão da Ideologia*. São Paulo: Cia. Das Letras, 2002.
- MARCONDES FILHO, Ciro. *Para Uma Nova Teoria da Comunicação*. São Paulo: texto mimeografado, s/d.
- MEY, Jacob. *Pragmatics*. London: Blackwell, 1993.
- NELSON, Theodor Holm. Libertando-se da Prisão da Internet. Disponível no site: <http://p.php.uol.com.br/html/print/2674.htm>.
- NIETZSCHE, F. Sobre a verdade e a mentira no sentido extra-oral. In: *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1983, p.45-52.
- OLIVEIRA, J.A. *Comunicação e Educação*. Curitiba: Editora Prototexto, 2002.
- OLIVEIRA, J.A. *As Dimensões pragmáticas da Comunicação Jornalística*. São Paulo: ECA/USP, Tese de Doutorado, 1999.
- RAJAGOPALAN, Kanavillil. *Por uma Lingüística Crítica*. São Paulo: Editora Parábola, 2003.
- RAJAGOPALAN, Kanavillil. *A Lingüística que nos faz falhar*. São Paulo: Parábola, 2004.
- RORTY, Richard. *Ironia, Contingência e Solidariedade*. Lisboa: Editorial Presença, 1994.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações Filosóficas*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1985.