

# QUÃO INTERATIVO É O HIPERTEXTO?

## Da interface potencial à escrita coletiva

**Alex Fernando Teixeira Primo**

Professor de Comunicação Social (Fabico/UFRGS)  
Mestre em Jornalismo pela Ball State University  
Doutorando em Informática na Educação (PGIE/UFRGS)  
Coordenador do Laboratório do Núcleo de Pesquisa  
em Informação e Novas Tecnologias (PPGCOM/UFRGS).

### 1. Introdução

Quando certos conjuntos teóricos parecem encaminhar-se a um estável consenso, talvez é chegada a hora de se afirmar exatamente o oposto ou rever-se os postulados em busca das diferenças que desequilibram as generalizações, motivando-se assim o debate.

Mesmo que muito se tenha falado e escrito sobre as chamadas novas tecnologias de comunicação, ainda se está longe de qualquer certeza. Abundam textos sobre “interatividade”, mas persiste a confusão em torno do tema. Inclusive, muitos pesquisadores não conseguem ultrapassar o que a indústria e o marketing alardeiam. Mesmo o termo “usuário”, que pode fazer sentido para os empresários que exploram a produção em série de computadores e *software*, é usado de forma acrítica até mesmo pelos estudiosos de maior cautela. Quanto ao hipertexto, um excesso de artigos (muitos até “poéticos”) celebra a nova possibilidade de autoria compartilhada. Entretanto, não vão além da navegabilidade da interface.

Tendo em vista isso, este trabalho coloca em discussão uma definição muito cara entre nós: **no hipertexto interativo e de estrutura não-linear o usuário transforma-se em autor**. Note, não se trata de uma citação direta; não é a proposição de um certo teórico. A definição apresentada configura-se em uma combinação, de forma simplificada, de certas características defendidas quase que consensualmente nos trabalhos sobre hipertextualidade que se espalham pelas bibliotecas, pelas revistas e pela Internet.

Não se pretende aqui repetir-se as inúmeras definições e os diversos autores que tratam do hipertexto (nem haveria espaço para tanto). Quer-se fundamentalmente discutir o hipertexto em virtude das **relações interativas** por ele motivadas. Nesse sentido, interessa particularmente a este trabalho as modalidades de escrita coletiva, que vão além do hipertexto cujos *links* e léxias já estão todos pré-configurados. Tais modalidades mereceram até agora pouca atenção dos estudiosos da cibercultura. Para tanto, questões como interação (incluindo bidirecionalidade, diálogo e

permutabilidade), o termo “usuário” e autoria compartilhada serão desafiadas – antes que o consenso as proteja para sempre do olhar desconfiado. Finalmente, diversos hipertextos, espalhados pelo ciberespaço, detonarão discussões em torno do problema da **colaboração** e da **cooperação**.

## **De interatividade à interação mediada por computador**

Muito trabalho foi investido na história da Teoria da Comunicação em combate ao modelo hierárquico dos meios de massa. Como se sabe, Brecht já defendia, nos anos 30, que a radiodifusão deveria se transformar de aparelho de **distribuição** em aparelho de **comunicação**. Em 1970, Enzensberger (1978), advogava pela possibilidade de **influência recíproca** entre emissores e receptores na comunicação mediada.

Discussões inflamadas se estenderam por diversas décadas reivindicando voz a todos os envolvidos no contexto da comunicação mediada. Entretanto, no atual contexto das tecnologias informáticas, muito da preocupação política parece ter se esvaziado. A defesa de Brecht (1932, citado por Enzensberger, 1978, p. 50) para que “o ouvinte não se limitasse a escutar, mas também falasse, não ficasse isolado, mas relacionado” parecia que ganharia mais força com a chegada do computador. Contudo, o que mais se salienta hoje é a interação homem-máquina e a usabilidade das interfaces.

A discussão a respeito da interação mediada parece agora reduzida ao potencial multimídia do computador e de suas capacidades de programação e automatização de processos. Mas ao estudar-se a interação mediada por computador em contextos que vão além da mera transmissão de informações (educação a distância, por exemplo), tais pressupostos tecnicistas são obviamente insuficientes. Reduzir a interação a aspectos meramente tecnológicos, em qualquer situação interativa, é desprezar a complexidade do processo de interação mediada. É fechar os olhos para o que há além do computador. Seria como tentar jogar futebol olhando apenas para a bola.

Rafaeli (1988) aponta algumas dimensões normalmente associadas à “interatividade” que a definem simplesmente em termos de *hardware*: bidirecionalidade, resposta rápida do sistema, largura de banda, *feedback*, operações transparentes (que ocorrem sem obstruir o uso do sistema), inteligência artificial, entre outros.

Não é raro encontrar-se referências à **bidirecionalidade** como característica fundamental da “interatividade”. Entretanto, muitos artigos sobre a bidirecionalidade – o fluxo de mensagens em mão dupla – a confundem com interação social, como mostra Rafaeli (1988, p. 116):

From the user's perspective, the transition to nonbatch systems allowed two-way flow of messages (bidirectionality), rapid exchange (quick-response), larger volume of transaction per time unit (bandwidth), and a vast increase in the combinatorial measure of the number of possible responses, the choice and variety made available to the user. These fruits of advances in technology could be viewed in the terms of sociological exchange theory as increases in simple reciprocity. A better symmetry is achieved for contributions of either side, and (ostensibly) parity in gratifications can be improved. This technical tit-for-tat reciprocity, however, does not have an obvious reflection on the social relations involved. Even taken together, the technological improvements should not be mistaken as providing or even regulating interactivity.

Se antes participação rimava com discussão, hoje participar rima com apontar-clicar. Nesse cenário, quanto mais “clicável” é um *site*, mais interativo ele será considerado (mesmo que todas as reações dos *links* e botões já estejam determinadas na programação/previsão).

Sfez (1994) reage afirmando que a “interatividade” cria apenas uma ilusão de expressão. Para ele, o espetáculo que hoje se exhibe parece nos incluir na cena e nos faz crer nessa inclusão. Mesmo que o emissor esteja longe, mediado pela eletrônica, já não se percebe mais uma sensação de artificialidade, senão a impressão de uma espontaneidade natural. A essa confusão, o autor dá o nome de “**tautismo**” (neologismo que combina tautologia, autismo e totalitarismo). A comunicação passa a ser uma repetição do mesmo: tautologia. O sujeito é morto ou surdo, encerrado em si mesmo: autismo. Ele é captado por um Todo, que o engloba e dissolve: totalitarismo.

Sfez (1994) apresenta, impiedosamente, a “interatividade” como argumento de venda, não apenas na economia mas também no “mercado” teórico. De fato, tanto engenheiros de sistemas como teóricos da cibercultura mergulham no encantamento das tecnologias informáticas e recitam em coro um discurso similar. É perigoso ver tal defesa mesmo quando, por debaixo das simulações mais impressionantes, encontra-se a mesma “bola de bilhar” em movimento (imagem usada para ilustrar o modelo transmissionista da Teoria da Informação).

Mas se “interatividade” é um argumento de venda, como ela é tratada pelo mercado? O “guru” do marketing Al Ries<sup>1</sup> e sua filha Laura Ries (2001), no livro “As 11 consagradas leis de marcas na Internet” apresentam a “Lei da Interatividade”. Trata-se da possibilidade de se inserir dados, de acordo com as instruções apresentadas no *site*, e obter as informações solicitadas. Por exemplo, no *site* comercial Amazon.com, ao se digitar o nome do autor de um livro, o *site* apresentará uma lista de livros correspondentes àquela busca.

Os autores não apontam em momento algum a importância do **diálogo**. Não de uma metáfora que, por exemplo, compare um mecanismo de busca a um diálogo<sup>2</sup>, mas de uma prática real de conversação, onde cada rodada modifica os interlocutores, seus comportamentos, suas mensagens e também a própria relação entre eles.

Estranhamente, mesmo estudiosos da comunicação humana se contentam com a sofisticação dos bancos de dados como símbolo máximo da interação em ambientes informáticos. Ora, se o que está em jogo é a comunicação (a ação compartilhada) e a interação (a ação entre) mediada, porque tantos estudos da “interatividade” esquecem-se de tratar do diálogo mediado pelo computador? Quando o fazem, tratam do tema de forma metafórica: a máquina “dialogando” com o internauta. Estará então o tautismo afetando até mesmo os críticos da comunicação mediada?

Do ponto de vista da comunicação (e não da transmissão de informações), tecnologias como ICQ, o e-mail, os fóruns, as listas de discussão e os *chats* vieram facilitar o livre debate e a cooperação, apesar da distância geográfica que separa os participantes. Entretanto, os arautos da “interatividade” não se cansam de celebrar as linguagens de programação e os *sites* ditos dinâmicos (que automaticamente preenchem as páginas com informações fornecidas por um banco de dados).

---

<sup>1</sup> Considerado, segundo a quarta capa do livro citado, como “o estrategista de marketing mais famoso do mundo”.

<sup>2</sup> Algo do tipo: “O AltaVista funciona *como se fosse* um diálogo”.

Antes, porém, do desenvolvimento de ferramentas como o ICQ e o *chat*, Thompson (1988) buscava enfatizar a questão dialógica nos meios tradicionais de comunicação. O autor parte de uma discussão da interação face-a-face e a contrasta com a interação mediada. A partir disso, sugere três formas ou tipos de situações interativas criadas pelos meios de comunicação, conforme mostra a tabela abaixo:

Características interativas	Interação face-a-face	Interação face-a-face	Interação mediada	Interação mediada	Interação quase mediada
Espaço-tempo	Contexto de presença; referencial espacial-temporal	de co-presença; sistema espaço-temporal comum	Separaração dos contextos; disponibilidade estendida no tempo e no espaço	dos contextos; disponibilidade estendida no tempo e no espaço	Separaração dos contextos; disponibilidade estendida no tempo e no espaço
Possibilidade de deixas simbólicas	Multiplicidade de deixas simbólicas	de	Limitação das possibilidades de deixas simbólicas	das possibilidades de deixas simbólicas	Limitação das possibilidades de deixas simbólicas
Orientação da atividade	Orientada para outros específicos	para	Orientada para outros específicos	para	Orientada para um número indefinido de receptores potenciais
Dialógica/monológica	Dialógica		Dialógica		Monológica

Como se vê, a análise de Thompson não aborda os meios apenas no que toca à transmissão ou irradiação. Procura, isso sim, pensá-los em seu potencial de mediar o diálogo. Em um encontro face-a-face “os interlocutores são aptos (e geralmente obrigados) a levar em consideração as respostas alheias, e a modificar suas subseqüentes ações e expressões a luz destas respostas” (Thompson, 1998, p. 89). Por outro lado, a interação quase mediada (ou “quase-interação”) apresenta uma assimetria estrutural entre produtores e receptores de televisão, por exemplo, não permitindo a monitoração reflexiva das respostas alheias. Já na interação mediada telefônica, onde as deixas simbólicas são mais restritas que na interação face-a-face, indicações verbais como “sim” e “um-hum” demonstram que a pessoa com quem se fala está acompanhando a argumentação.

O autor sugere que as novas tecnologias de comunicação (mesmo sem dedicar maior espaço à discussão das mesmas) permitem um grau maior de receptividade e que “redes de computadores possibilitam a comunicação de ida-e-volta que não se orienta para outros específicos, mas que é de ‘muitos para muitos’” (p. 235).

Por outro lado, enquanto Thompson preocupa-se com as possibilidades tecnológicas de mediar a interação entre as pessoas, muitos textos sobre “interatividade” tratam do diálogo apenas de forma alegórica, sem preocupar-se com a precisão conceitual. Isto é, em vez de um estudo crítico dos diferentes potenciais interativos no contexto da interação em ambientes informáticos, escorrega-se para a fácil fábula da máquina que “dialoga” com o homem.

Lemos (1997, p. 5) lembra de um conceito que aparece com frequência nesse sentido:

A “conversationality” é a interação, onde o usuário e o computador estão em **diálogo permanente**, onde a uma ação corresponde um leque de possibilidades de respostas. A interatividade seria uma espécie de

“**conversação**” entre o homem e a técnica através das interfaces [grifos meus].

Contrário ao “ideal conversacional”, Rafaeli (1988, p. 117) discorda da afirmativa que a “melhor” mídia é aquela que “emula” de alguma forma uma conversação humana face-a-face: “Defining *interactivity* as ‘conversationality’ is both subjective and simplistic”. Tal ideal aproxima-se dos posicionamentos da Ciência da Computação que comparam o computador à inteligência humana (como o Teste de Turing).

Já em 1988, Rafaeli denunciava que frequentemente a discussão sobre interatividade carrega consigo formas de animismo e antropomorfização, ao se supor que a tecnologia comporta-se como os humanos.

Chocando-se de frente com tais propostas problemáticas encontramos a crítica feroz de Searle (1997, p. 118-119). Ele discorda da prática de atribuir intencionalidade a objetos que na verdade não a demonstram. Nesse sentido, faz uma diferenciação entre **intencionalidade intrínseca** e **intencionalidade como-se**. O primeiro tipo “é um fenômeno que seres humanos e determinados outros animais têm como parte de sua natureza biológica”. Já frases como “meu termostato percebe mudanças na temperatura” ou “meu carburador sabe quando enriquecer a mistura” fazem atribuições psicologicamente irrelevantes, pois, segundo ele, não implicam a presença de nenhum fenômeno mental. A intencionalidade nesses casos é chamada pelo autor de “como-se”. Distinguindo a intencionalidade intrínseca, Searle quer opor a coisa real à simples aparência da coisa (“como-se”).

Alguém, ao observar o computador reagir com um nova informação após seu clique em um *link*, pode supor que a máquina esteja “dialogando” com ele. Entretanto, nem o *hardware* nem o *software* possuem intencionalidade intrínseca. Se o diálogo humano não é uma relação automática, nem previsível, porque então supor que toda e qualquer utilização do computador seja comparada a um diálogo ou uma conversação? No contexto científico em que a precisão conceitual é esperada, definições “como-se” prestam um papel apenas introdutório, já que a metáfora caduca logo ali onde se encontra um olhar mais crítico.

Distanciando-se do tecnicismo e das metáforas simplificadoras, Rafaeli (1988, p. 111) propõe uma definição de “interatividade” que se baseia na natureza da resposta (*responsiveness*) e que a apresenta como variável processual (não como característica do meio): “Formally stated, *interactivity* is an expression of the extent that in a given series of communication exchanges, any third (or later) transmission (or message) is related to the degree to which previous exchanges referred to even earlier transmissions”.

O que causa estranheza na proposta de Rafaeli é que ele afirma que nem toda comunicação é interativa. Se uma interação não corresponde à sua definição de “interatividade”, ele a classificará como comunicação de dupla via (ou não-interativa, correspondendo apenas à troca bidirecional, mesmo de mensagens sem sentido) ou de comunicação reativa (quando uma resposta se refere apenas à mensagem anterior).

Este trabalho, no entanto, não diferenciará interação de comunicação. Entender-se-á que a interação varia qualitativamente de acordo com a **relação** mantida **entre** os envolvidos, variando progressivamente da interação mais reativa (programada e determinística) à de maior envolvimento e reciprocidade, a interação mútua (Primo, 1998). Neste último tipo de interação, o relacionamento entre os participantes vai sendo construído **durante** o processo, tendo um impacto na evolução das interações

subsequentes<sup>3</sup>. E como o termo “interatividade” tornou-se por demais ligado às reações automatizadas do computador, ele será evitado. Sendo assim, este trabalho optará por tratar de interação mediada por computador.

Tendo em vista toda esta discussão sobre interação mediada e o problema do diálogo e reciprocidade, buscar-se-á aqui debater as formas de produção hipertextual que viabilizam uma interação mútua.

## De receptor e usuário a interagente

Da miopia tecnicista, que valoriza a interação homem-máquina em detrimento do diálogo homem-homem mediado tecnologicamente, herdamos o conceito de “usuário”. Como o foco tecnicista volta-se para os desempenhos do *hardware* e *software* não é surpresa que trate aqueles que **usam** a tecnologia apenas como “usuários”.

Em uma discussão sobre possibilidades de construção cooperada de um texto coletivo não é justo tratar os envolvidos nesse processo simplesmente como “usuários”.

Tal figura é vista apenas como coadjuvante da estrela maior que é a tecnologia. O “usuário” é aquele que simplesmente faz uso do que está pronto e lhe é oferecido para manipulação. Isto é, enxerga-se essa figura como um consumidor. Escutar o “usuário” significa basicamente colher sua reação frente à interface com intuito de modelar o produto para torná-lo mais vendável.

Ora, aqueles que povoam o ciberespaço precisam ser vistos como sujeitos e não apenas como visitantes indiferenciados de um parque temático (onde o que interessa é abrir vias que escoem o fluxo de visitantes ou rampas que facilitem o trânsito).

O *designer* de informação Edward Tufte, citado por Gould (1995), faz uma constatação assustadora. Segundo ele, existem apenas duas indústrias que denominam o seu público como “usuários”: a que vende tecnologia e a que vende drogas!

É preciso lembrar, no entanto, que a visão que valoriza a transmissão de informações e o canal transmissor faz parte da história da Teoria da Comunicação. Desenvolvida para o estudo da telefonia, a Teoria da Informação teve seus conceitos generalizados para a comunicação humana. O termo “usuário” não era usado, mas um conceito de equivalente limitação foi adotado pela maioria dos estudiosos: o “receptor”.

Parece estranho que depois de tanto trabalho lutando contra o modelo da Teoria da Informação – que “subentende um emissor genérico, macro, sistema, rede de veículos de comunicação, e um receptor específico, indivíduo, despojado, fraco, micro, decodificador, consumidor de supérfluos” (Souza, 1995, p. 14) – os estudiosos da comunicação mediada adotem o termo “usuário” que não vai muito além do modelo informacional.

Em 1979, Raymond Williams já sugeria que as figuras dos pólos emissor e receptor deveriam ser substituídas pela “idéia mais estimulante” de “agentes intercomunicadores”. A discussão do autor se referia aos sistemas interativos, que,

---

<sup>3</sup> Estas observações situam-se dentro de uma perspectiva relacional (Watzlawick et al, 1993). Logo, o foco não recai nos participantes individuais (encaminhamento típico dos estudos de produção ou de recepção). Quer-se investigar a própria interação e a construção da relação construída entre os interagentes, que influencia o encaminhamento da mesma. Isto é, o produto da interação retorna sobre si e participa de sua construção (que visualmente pode ser ilustrado por uma espiral).

segundo ele, deveriam abarcar a possibilidade de resposta autônoma, *criativa* e não prevista da audiência (Machado, 1990).

Infelizmente, o termo (“usuário”) que acabou substituindo “receptor” é mais jovem, mas nasce com o mesmo espírito envelhecido. Poderia-se, entretanto, perguntar: “usar” não denota maior atividade do que “receber”? Se “receptor” lembra a idéia de alguém sentado quieto em sua poltrona assistindo ao desenrolar linear de uma emissora de televisão, o termo “usuário” não descreveria alguém que age livremente diante do programa? Veja-se este excerto de Marco Silva (2000, p. 128): “O usuário é, portanto, um experimentador com imenso leque de possibilidades. Na perspectiva da “criação interativa”, ele pode agir sobre a imagem, sobre o processamento do programa, em tempo real (quase simultaneamente) e mudar parâmetros, dados e instruções”.

Em contraste a essa afirmativa entusiasmada, Arlindo Machado (2001, p. 41) revela o outro lado da moeda:

Desgraçadamente, porém, essas mesmas máquinas e programas se baseiam, em geral, no poder de *repetição*, e são os conceitos da formalização científica o que elas repetem até a exaustão. A repetição indiscriminada conduz inevitavelmente a *estereotipia*, ou seja, à homogeneidade e à previsibilidade dos resultados. A multiplicação, à nossa volta, de modelos pré-fabricados, generalizados pelo *software* comercial, conduz a uma impressionante padronização das soluções, a uma uniformidade generalizada, quando não a uma absoluta impessoalidade, conforme se pode constatar em encontros internacionais tipo Siggraph, nos quais se tem a impressão de que tudo o que se exibe tenha sido feito pelo mesmo *designer* ou pela mesma empresa de comunicação.

Em vista da problemática exposta até aqui, percebe-se que, vindo da indústria da informática, o termo “usuário” refere-se à utilização de um pacote acabado, pré-determinado pela empresa produtora do *software*. Quem produz o conteúdo gravado em um CD-ROM, por exemplo, decide que forma e função terá um certo botão. Ao usuário cabe usá-lo, apertá-lo e aceitar o efeito programado. Se o programa apresenta falhas (*bugs*), é preciso esperar para comprar a próxima versão<sup>4</sup>. Falar-se “usuário” é antes de mais nada partir-se de uma relação empresa-cliente.

Enfim, tanto “receptor” e “usuário” são termos infelizes no estudo da interação. A proposta que aqui se defende é abandonar-se esses termos que denotam idéias limitadas sobre o processo interativo. Isto posto, este trabalho preferirá adotar o termo **interagente**, que emana a idéia de interação, ou seja, a **ação** (ou relação) que acontece entre os participantes. Interagente, pois, é aquele que age com outro<sup>5</sup>.

---

Quebra de página

## Da interface potencial ao hipertexto colaborativo e cooperativo

---

<sup>4</sup> Sobre Bill Gates e a Microsoft, Deutschman (2000, p. 54) afirma “Bill was the ultimate pragmatist. He put out bad software, buggy and flawed, but he got it out to the market, and then he fixed some of the problems in the next version, and then the next and the next”.

<sup>5</sup> Se houver a intenção de se diferenciar a ação criativa de um internauta, por exemplo, de um programa determinístico e reativo, o primeiro será chamado de interagente, enquanto o segundo (para fins de distinção) de reagente.

As discussões sobre o hipertexto raramente deixam de apontar sua estrutura não-linear e que seu leitor transforma-se em autor. O que segue é uma discussão a respeito dessas características tão repetidas em textos sobre a cibercultura. Tal crítica será conduzida analisando-se as possibilidades interativas em jogo.

Quanto ao primeiro aspecto (estrutura não-linear), talvez seja mais justo falar de multi-sequencialidade (Landow, 1997, p. 82) ao se estudar a estrutura interna do hipertexto digital. As seqüências ainda estão lá. Elas encontram-se, isso sim, multiplicadas.

No hipertexto *Fábulas Cibervertidas* (<http://www.hipertramas.cjb.net>)<sup>6</sup>, a cada caminho escolhido pelo internauta uma nova historieta se desvela. O diferencial deste hipertexto é que todos os caminhos estão a mostra. Revela-se visualmente na interface todas as seqüências possíveis, a própria estrutura da rede hipertextual, através de linhas que ligam as léxias disponíveis. O produtor do *site* programou por antecedência todos os caminhos possíveis. Mas, mesmo que o internauta possa escolher quais caminhos tomar, os seus trajetos particulares ficam limitados pelas seqüências permitidas na interface. Ao internauta não é oferecido a possibilidade de inserir novas histórias ou alterar a interface (que modificaria o conteúdo que o próximo visitante encontraria).

Claro, a cada leitura sua interpretação é diferente, pois relaciona o texto a outros textos lidos anteriormente, a outras experiências passadas. Toda leitura é também uma invenção particular, alicerçada em uma cadeia mental também hipertextual. Mas enquanto produto digital, *Fábulas Cibervertidas* sempre apresentará a mesma configuração programada quantas vezes for visitada.

Este tipo de hipertexto, onde os caminhos e movimentos possíveis estão pré-definidos e que não abrem espaço para o interagente visitante incluir seus próprios textos e imagens, será aqui chamado de **potencial**<sup>7</sup>.

Imagine-se agora um hipertexto cuja página inicial contém dois *links*: X e Y. Cada um desses *links* conduz a uma nova página, cujos arquivos HTML são respectivamente X.html e Y.html. A página X.html contém a frase “Eu te amo, Maria – diz Pedro”. Logo abaixo, apresenta-se um *link* que ao ser clicado leva o interagente à página Y.html. A página Y.html, por sua vez, apresenta o seguinte texto: “Pedro confessa: Maria o que eu disse antes era mentira.”. O *link* nessa página aponta para o arquivo X.htm.

Se a página X for lida antes de Y, trata-se de uma história de Pedro que mentiu que amava Maria. Por outro lado, se Y for lida antes de X, o personagem Pedro confessa que na verdade ama Maria. Isto é, dependendo da seqüência escolhida, o sentido da história se altera. Por outro lado, a programação HTML do *links* determina sempre a mesma seqüência (por exemplo, de X se vai para Y e vice-versa).

Sendo assim, pode-se apontar pelo menos duas redes hipertextuais em jogo. De um lado encontram-se três páginas digitais conectadas entre si por uma linguagem HTML. O *browser* utilizado pelo internauta respeitará a seqüência programada na interface potencial, apresentando as páginas conforme determina o código. O outro

---

<sup>6</sup> O site Hipertramas, lançado em novembro de 1999 pelo autor deste trabalho, traz diversos hipertextos explorando diferentes formas de interação. Alguns deles serão aqui discutidos.

<sup>7</sup> Como se encontra em Deleuze (1988) e Lévy (1996), o potencial é um conjunto de possíveis que aguardam por sua realização. O possível seria aquilo que já está completamente constituído, mas permanece no limbo. Isto é, será realizado se não houver interferência. Logo, é exatamente como o real, só lhe faltando a existência. Segundo Deleuze (1988, p. 342), o potencial só inspira um *pseudomovimento*, um falso movimento do possível.

hipertexto em cena se estrutura a partir da complexidade cognitiva do visitante do *site*. Conhecimentos, lembranças, memórias e esquemas mentais articulam-se permitindo a criação de diferentes interpretações do texto a cada leitura<sup>8</sup>. No primeiro caso, a tecnologia utilizada garante uma estrutura determinística. Já o segundo articula uma rede imprevisível.

Enfim, poderia-se analisar o *site* do exemplo apenas do ponto de vista sintático, observando-se, por exemplo, sua programação e as permutações disponibilizadas ao internauta. Esse olhar apontaria a estrutura multi-sequencial e potencial do *site* em questão, que estabelece uma interação reativa. Outro estudo possível seria o semântico, levando-se em conta os significados que emergem a cada leitura.

Quanto a possibilidade permutatória que se oferece ao interagente que navega através de um hipertexto, vale acompanhar a descrição de Marco Silva (2000, p. 137) sobre o binômio permutabilidade-potencialidade, que sugere (inspirado em Arlindo Machado) para a explicação do que viria a ser “interatividade”:

o sistema permite não só o armazenamento de grande quantidade de informações, mas também ampla liberdade para combiná-las (permutabilidade) e produzir narrativas possíveis (potencialidade). Permite ao usuário a autoria de suas ações. Dependendo do que ele fizer acontecer, novos eventos ou combinações podem ser desencadeados. E quanto mais ele percorre o aleatório, mais encontra-se à disposição do acaso que o convida a mais combinações, a novos percursos.

O próprio Arlindo Machado (1993, p. 180) observa que nem sempre “as coisas funcionam tão bem como a sua descrição teórica”. Segundo ele, a obra combinatória fundante de Raymond Queneau de 1961, *Cent Mille Millions de Poèmes* (em que o leitor combina cartões com versos), gera combinações com desequilibrados valores poéticos. Já sobre *Composition n. 1*, publicado por Max Saporta em 1964 (experiência na qual o leitor embaralha as páginas contidas em uma pasta e as lê em qualquer ordem), Machado (1993, p. 182) comenta que: “Uma vez escolhida uma disposição das folhas, o que o leitor obtém como resultado é um texto convencional, em nada diferente de um romance mediano, com as páginas severamente numeradas em ordem crescente”.

Tendo em vista essas observações de Machado, é preciso analisar com mais cuidado até que ponto a autoria de um hipertexto é compartilhada com os leitores. Admitindo que “a intervenção detonadora do autor é essencial”, Machado (1993, p. 184) afirma o seguinte a respeito da participação do leitor:

Queneau e Saporta preferem ater-se apenas ao aspecto lúdico da combinatória, propondo algo assim como um brinquedo com peças soltas para montar. Ao leitor cabe menos contribuir para a criação do texto do que aderir ao jogo, o interesse residindo mais na excitação do trabalho combinatório do que no gesto de produção de sentidos plurais.

A tecnologia informática veio potencializar a criação de textos permutatórios, antes criados através de cartões e páginas soltas pelos pioneiros citados.

A construção de uma história hipertextual em suporte digital passa pelo projeto da navegabilidade do *site*. O autor planeja quais os caminhos possíveis que

---

<sup>8</sup> Ainda se poderia apontar outros hipertextos relevantes, que conectam as tradições, a cultura, a política, a história familiar, e outros elementos contextuais.

oferecerá ao seu leitor. Os diversos caminhos abertos oferecem diferentes combinatórias. A linguagem HTML, no entanto, disponibiliza recursos limitados para a elaboração de histórias hipertextuais. Por outro lado, o *software* Storyspace<sup>9</sup> (<http://www.eastgate.com/>) oferece ao autor recursos que incrementam ainda mais as possibilidades de permutação. Através desse programa<sup>10</sup> o autor pode programar condições se/então. Com isto, pode-se definir, por exemplo, que um *link* só apontará para uma certa léxia se o leitor já houver lido um determinado texto anterior; em caso contrário, após clicar sobre o mesmo *link* outra será a léxia mostrada. Aumenta-se, assim, a combinatória possível, à medida que se amplia o controle do autor (logo, a navegação em tal hipertexto não é tão livre e aleatória como se poderia imaginar).

Por outro lado, nem todo uso de alta tecnologia em atividades literárias resulta em maior combinatória ou autoria compartilhada. Um projeto do provedor de Internet Terra em torno da criação literária, anunciado com grande estardalhaço, utilizou-se de diversas ferramentas tecnológicas sem promover a escrita coletiva. Através do *site* daquele provedor, os internautas converteram-se em **testemunhas** do autor Mario Prata, enquanto ele escrevia o romance policial “Os anjos de Badaró” (após um ano de planejamento). Talvez nunca a figura do autor tenha sido tão celebrada.

No *site* era possível ver Prata em uma pequena janela que transmitia imagens captadas por uma *webcam*. Em outra parte do *site* podia-se acompanhar o autor digitando letra por letra o texto do livro, observando-se a criação e eliminação de personagens e capítulos. Mesmo que no *site* existissem fórum, enquetes e *chat*, Mario Prata, em uma entrevista que antecedeu o início da redação, avisava: “Não se trata de um livro interativo. Claro que todo mundo poderá dar palpites, mas a intenção não é guiar o romance pela opinião do público” (<http://ww12.terra.com.br/marioprata/entrevista.htm>). Em um *chat* realizado com o autor (<http://chat.terra.com.br/chat/marioprata.htm>), um interagente decepcionou-se com a impossibilidade de participar na criação da história:

**Bandini pergunta:** *Até que ponto internautas poderão contribuir na criação da trama do livro?*

**Prata 17:22:28** > Bandini: na trama, nunca. Mas palpites serão sempre bem vindos. Afinal, o escritor escreve para o leitor. Tem que conquistar o leitor. Tem que saber o que e o leitor pensa. Tem que agarrar o cara.

**Bandini rebate:** Se é só influência, então não é interatividade *de verdade*.

**Prata 17:33:31** > Bandini, eu não vou escrever um livro com você. É para você. A interatividade vai surgir com mil possibilidades dentro do site.

Um leitor apressado pode supor que o objetivo deste trabalho é negar a participação criativa dos interagentes em um hipertexto que acessem na Internet. Pelo contrário. O que se quer aqui é apresentar as diferentes formas de interação hipertextual: da mais simples navegação à criação cooperativa. Nesse sentido, o que se segue é um contraste entre dois hipertextos: o Museu Virtual Iberê Camargo e o projeto Sito. Em vez de hipertextos literários, tratam-se de experiências hipertextuais voltadas para as artes visuais.

---

<sup>9</sup> Raquel Longhui faz uma boa descrição de sua experiência de leitura de um hipertexto produzido em Storyspace em <http://www.pucsp.br/~cimid/4lit/longhi/afternoon.htm>.

<sup>10</sup> A história hipertextual mais famosa construída através do Storyspace é “Afternoon – a story”, de Michael Joyce.

O primeiro exemplo, apesar de estar na Internet (<http://www.gaudencio.com.br/portug/pmuseu/museu.htm>), é um sistema fechado (no sentido de não aceitar contribuições nem trocas de e-mails). O museu virtual oferece, além de textos sobre o artista Iberê Camargo, *links* que apontam para imagens digitais de seus quadros. Cada interagente pode escolher os trajetos que melhor lhe convier, fazendo um percurso particular cuja seqüência é diferente daquela que outros internautas conectados ao mesmo tempo estão seguindo. Por outro lado, deve-se lembrar que os percursos possíveis dentro do *site* foram criados pela equipe de produção. Nem todas as obras do artista foram digitalizadas. E se o internauta quiser acrescentar alguma imagem ou comentário não terá esse direito, pois o *site* não oferece essa opção. Os internautas tampouco encontrarão no museu virtual uma sala de discussão, nem mesmo um endereço eletrônico para entrar em contato com os responsáveis pelo museu digital. Isto é, toda forma de interação dialógica ou cooperativa encontra-se barrada.

Outros *sites* artísticos vão muito além dessa forma limitada de interação. Lenara Verle (2000) faz uma interessante apresentação do projeto Sito (<http://www.sito.org>), não apenas como pesquisadora, mas também como artista colaboradora. Mais do que uma galeria digital, o Sito abriga um espaço de colaboração ("*collabspace*") chamado "*Synergy*". Ali, segundo a autora, o internauta é convidado a abandonar sua atitude passiva de espectador e trabalhar colaborativamente com outros artistas na criação de obras de arte interativas.

Através de sua experiência com o projeto Sito, Verle identifica três níveis de "interatividade", com relação à sua intensidade. São eles:

- a) a forma mais simples de interagir seria jogar com o conteúdo do *site* e suas variadas formas de navegação. Verle comenta que trata-se de um nível baixo de "interatividade", ainda que mais comum, onde persiste uma grande distância entre o espectador e o artista;
- b) no "*collab mode*", o internauta é convidado a ser também um dos artistas participantes do projeto (chamados de "*articipants*"), criando imagens que são incorporadas à obra maior (em constante crescimento);
- c) num nível de interação mais alto, o internauta participa do desenvolvimento conceitual do projeto. Na áreas de discussão (como o fórum), as idéias são sugeridas e discutidas. Verle comenta que ainda que muitas opiniões sejam divergentes, os debates são muito respeitosos e resultam em criativos e originais projetos de arte em que várias pessoas podem colaborar.

Em relação ao segundo nível de interação no Sito, Verle faz um alerta:

Joining a collaborative process like this, means to share authorship with a group of people, not being able to write an artist signature in the bottom of the piece. This is sometimes a hard task for an artist accustomed to the contemporary art rules, where the signature and ultimately the authorship is something very valued. We see now some art projects on the Internet that allow the participants to add content, but normally a single artist retains the authorship of the concept. We can say there's some sort of hierarchy, where the "conceptual artist" is still on top, and signs the piece, and then there are the many collaborating artists that add the content to fill the conceptual artist's idea (Verle, 2000 , p.3)

Enquanto o Museu Virtual Iberê Camargo permite apenas uma interação reativa (os trajetos estão todos pré-definidos), o Sito está aberto para o trabalho coletivo, não voltado apenas para a contemplação.

Verle identifica bem três formas diferentes de interação. O Museu Virtual Iberê Camargo se encaixaria no primeiro tipo identificado pela autora, e que se está aqui chamando de interface potencial. Os visitantes do Site podem resumir-se a esse tipo de interação se apenas passearem pelo *site*, resistindo às possibilidades de envolvimento na construção coletiva das obras digitais. Aqueles que cadastram-se no *site* e modificam as imagens produzidas anteriormente por outro artista envolvem-se em um hipertexto que aqui será chamado de **colaborativo**. A colaboração constitui-se em uma colagem, sem discussões durante o processo criativo. Conforme se encontra em Nitzke et al (2002; 2000), a colaboração volta-se mais para a organização e gerenciamento de informações do que propriamente a construção conjunta de algo.

Em Hipertramas (<http://www.hipertramas.cjb.net>), o projeto “Poesia Barata” convida os visitantes a participarem da construção colaborativa de uma poesia, juntamente com o criador do *site*. Primeiramente, o internauta informa seu nome e após ler os versos ímpares, cria e submete os versos pares. Ao final, a poesia é mostrada completa, apresentando o nome dos dois interagentes – de Alex Primo, o produtor do *site*, e do internauta. É preciso dizer que os versos do primeiro já foram todos escritos por antecedência e são os mesmos apresentados para todo e qualquer novo visitante. Não acontece um diálogo entre os dois para pensar cooperativamente a estrutura e conteúdo da poesia digital. Já no hipertexto “Obra em Obras”, do mesmo *site*, cada interagente pode acrescentar um ou mais parágrafos à história de ficção científica em construção. É possível ainda iniciar novas histórias e bifurcar o encaminhamento daquelas em progresso, sugerindo caminhos alternativos. Nesses dois exemplares os internautas podem interferir nos textos digitais participando da criação coletiva. Tratam-se sim de escrita coletiva, mas que dispensa pensar em conjunto e a criação cooperada que emerge do diálogo durante o processo.

A escrita colaborativa não é exclusividade do suporte digital<sup>11</sup>. O livro “Pega pra Kapput” é um exemplar impresso lançado em 1978 pelos escritores Josué Guimarães, Moacyr Scliar, Luiz Fernando Verissimo e pelo ilustrador Edgar Vasques. Além de colaborativo<sup>12</sup> – “Cada um escreveu um capítulo. O manuscrito era remetido, por pombo-correio, a um companheiro (companheiro! Imagina se fossem inimigos!) para que o continuasse” (Guimarães et al, 1981, p. 7) –, o livro era também multimídia: além de textos trazia algumas páginas no formato de histórias em quadrinhos<sup>13</sup>.

O terceiro nível de interação hipertextual (também presente no projeto Site, como informa Verle) também oferece possibilidades de criação coletiva, mas chama por uma discussão contínua que modifica o produto à medida que é desenvolvido. Diferentemente da colagem colaborativa, o hipertexto **cooperativo** depende do debate.

Jean Piaget (1973, p. 22) afirma que cooperar envolve “operações efetuadas em comum ou em correspondência recíproca”. O autor acrescenta que na cooperação “o ‘eu’ é substituído pelo ‘nós’ e que as ações e ‘operações’ se tornam, uma vez completadas pela adjunção da dimensão coletiva, interações, quer dizer, condutas se modificando umas às outras”.

---

<sup>11</sup> A rigor, os livros que trazem diversos capítulos de diferentes autores não poderiam deixar de ser considerados colaborativos.

<sup>12</sup> A introdução do livro informa que não houve combinação prévia e cada autor enviava sua contribuição acabada ao próximo colega.

<sup>13</sup> Nota pessoal: lembro-me que, ainda nos tempos de faculdade, um dos prazeres de meu grupo de colegas de Comunicação Social era criar contos ou roteiros de vídeo em uma mesa de bar. Para tanto, um guardanapo era passado de mão em mão, para que cada colega acrescentasse um parágrafo na história ou um plano no roteiro.

Poucos são os hipertextos digitais construídos através da cooperação. Mesmo os blogs<sup>14</sup> (<http://www.blogger.com>), cuja tecnologia permite a escrita coletiva e que cada trecho escrito seja comentado por outras pessoas, apresentam raro uso desse método.

Para facilitar o trabalho cooperado (como também a escrita colaborativa), mesmo a distância e assincronicamente, alunos do Doutorado em Informática na Educação da UFRGS desenvolveram o programa Equitext (disponível para uso em <http://equitext.pgie.ufrgs.br>). O programa apresenta as seguintes características:

as mensagens podem inseridas, não apenas ao final da lista de contribuições já efetuadas, mas também **entre** essas contribuições; as mensagens podem, mediante combinações prévias entre o grupo envolvido, ser alteradas ou excluídas pelos participantes, mesmo quando não forem de própria autoria (Axt et al, 2001, p. 136).

O uso paralelo de ferramentas como fórum, chat e ICQ contribuem para o planejamento e revisões do texto em progresso. Como o Equitext permite alterações e inclusões em qualquer ponto do texto, o mesmo vai sendo alterado pelo grupo durante todo o processo.

A professora Margarete Axt, dos programas de pós-graduação em Educação e Informática em Educação, fez uso do Equitext com seus alunos como atividade complementar ao trabalho teórico sobre narratividade. Oito autores criaram a história coletiva “Era uma vez...” de forma assíncrona através da Internet.

Analisando a experiência conduzida, Axt et al (2001, 140) concluem:

A cada novo acesso que se faz à narrativa, a sensação que se tem é de encontro com uma outra história: parágrafos inteiros foram colocados entre os que já haviam sido escritos agenciando novas conexões e dispersões; personagens aparecem e morrem, enquanto outros parecem ter ficado distantes; tempos e lugares se modificam rapidamente; perguntas que interrogam, reticências que convocam, descrições que surpreendem, acontecimentos que decepcionam. Tudo conduz a uma sensação indescritível de desorganização. É como se a história tivesse seguido seus próprios rumos, como se os personagens houvessem modificado, por sua própria vontade, toda a trama enquanto os autores dormiam.

A escritora Sonia Rodrigues também tem trabalhado há alguns anos em projetos de autoria coletiva. Seu *site*, *Autoria e Companhia* (<http://www.autoriaecia.com.br/>), promove inclusive “torneios de criação”. Os torneios que ocorrem através da Internet se baseiam no pioneiro jogo “Autoria: o jogo de criar histórias”, da mesma autora. Este funciona como um guia de estrutura narrativa, através de cartas e um tabuleiro. Enquanto o torneio na Internet baseia-se na colaboração – cada participante cria uma fase da história<sup>15</sup> –, o jogo de tabuleiro incentiva a cooperação entre os participantes do jogo para quem criem e decidam em conjunto o desenvolvimento da história.

---

<sup>14</sup> Blog, um dos fenômenos recentes mais interessantes da Internet, deriva de “Weblog”, ou seja, um diário escrito na Web.

<sup>15</sup> As 7 fases são: início, perda, obstáculo, divisão, auxílio, decisão e conclusão.

## Conclusões temporárias

É preciso recuperar nas discussões sobre interação mediada a dimensão política e a preocupação com os canais que aproximam os interagentes através do diálogo. Ainda que a problemática relativa ao *hardware* e *software* não possa ser deixada de lado, as questões de engenharia não devem tomar o centro do palco. Confundir bidirecionalidade com relação social e ver os interagentes apenas como usuários de tecnologia é retirar a própria interação do foco de análise. Seduzir-se pelas funções automatizadas da máquina, não resistindo ao tecnicismo, é cegar-se ao fato que o ciberespaço é povoado por sujeitos em interação. Estudos de comunicação social mediada pelo computador que se perdem no encantamento maquínico apagam o que lhe era mais próprio: o social e a ação compartilhada.

Em vista disso, este trabalho procurou diferenciar os tipos de relações mantidas em ambientes hipertextuais. Entendendo-se que estudar a interação é observar as ações entre os interagentes (interação = ação entre) e como a relação recíproca modifica o progresso da mesma, o problema da autoria compartilhada mereceu uma abordagem diferenciada. Enquanto no hipertexto potencial apenas o leitor se modifica, permanecendo o produto digital com suas características originais, no hipertexto cooperativo todos os envolvidos compartilham a invenção do texto comum, à medida que exercem e recebem impacto do grupo, do relacionamento que constroem e do próprio produto criativo em andamento. Já o hipertexto colaborativo constitui uma atividade de escrita coletiva, mas demanda mais um trabalho de administração e reunião das partes criadas em separado do que um processo de debate (nesses casos, inclusive, uma única pessoa pode assumir as decisões do que publicar).

Poderia-se ainda questionar como fica a qualidade final do texto coletivo? Possivelmente a resposta passa pela qualidade do texto de cada interagente e de como o grupo trabalha em torno da produção compartilhada. Isto é, como o texto é produzido por diferentes pessoas, ele corre o risco de ter freqüente variação de estilo e brilho, pecando pela falta de harmonia. Esse problema é mais comum na criação colaborativa. Além disso, como nessa modalidade efetua-se apenas uma colagem de partes produzidas individualmente, é possível até que alguém em determinado ponto da história decida assassinar o protagonista, mudar radicalmente o gênero da trama ou mesmo usar o espaço para divulgação publicitária ou manifestação obscena. Surpresas como essas podem até ser divertidas, mas comprometem a qualidade literária do conjunto. Apesar dessas possíveis dificuldades apontadas, a produção colaborativa pode garantir um resultado final de qualidade (como o livro “Pega pra Kapput!”). O trabalho cooperado, por sua vez, avalia constantemente sua produção. E como todos interagentes podem alterar qualquer parte do texto, a personalidade e o estilo desenvolvidos no grupo acabam por permear toda a produção. Trabalhar cooperativamente, no entanto, exige novo aprendizado e nova postura, pois tradicionalmente a autoria é vista como prática individualizada.

Quanto à questão da multi-seqüencialidade, a interface potencial traz programados os caminhos possíveis e não permite modificações dos visitantes em sua estrutura. É como em uma praça colocar-se grades ao lado das calçadas, impedindo que os transeuntes atravessem o gramado, riscando novos caminhos e deixando suas marcas. O hipertexto colaborativo permitirá a intervenção criativa dos participantes do grupo, mas através de lacunas na seqüência prevista (como em “Poesia Barata”) ou pela mera justaposição de partes que vão construindo o progresso seqüencial que permite a exposição da história (tal como funciona “Obra em Obras”). Já na produção cooperativa,

a evolução dos textos depende das decisões do grupo como um todo. E como o debate é contínuo, as seqüências são sempre temporárias, podendo ser alteradas ou mesmo apagadas a qualquer momento, modificando o todo, resignificando as seqüências.

Mas, enfim, que importância tem toda este debate a respeito de conceitos e da comunicação mediada? Primeiramente, quer se chamar de volta o debate em torno da interação mútua e dialogal, que parecia se encaminhar para a margem das discussões que mais se preocupavam com o desempenho da tecnologia. E, antes de ser acusado de mero capricho semântico que busca lapidar conceitos, este trabalho espera inspirar *designers* e produtores multimídia para a incorporação de recursos que facilitem o diálogo e o debate cooperativo nos programas que constroem. Dessa forma, cai a supremacia do programador sobre seus “usuários” e valoriza-se a participação inventiva dos interagentes em cooperação.

## Referências bibliográficas

1. AXT, Margarete et al. Era uma vez... co-autoria em narrativas coletivas interseccionadas por tecnologias digitais. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 12, 2001, Vitória. **Anais...** Curitiba: SBIE, 2001, p. 136-144.
2. DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
3. FISHER, B. A. **Interpersonal communication: pragmatics of human relationships**. New York: Random House, 1987.
4. GOULD, Eric Justin. Empowering the audience: the interface as a communications medium. *Interactivity*. San Mateo, v. 1, n. 4, p. 86-88, set./out. 1995.
5. GUIMARÃES, Josué; SCLiar, Moacyr; VERISSIMO, Luis Fernando; VASQUES, Edgar. **Pega pra kapput!** Porto Alegre: L&PM, 1981.
6. LANDOW, G. **Hypertext: the Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
7. LEMOS, André L. M. **Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais**. 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html>>. Acesso em 12 dez. 1999.
8. LÉVY, Pierre. **Que é o virtual?** São Paulo: 34, 1996.
9. MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: Edusp, 1993.
10. MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.
11. MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.
12. NITZKE, Julio Alberto; CARNEIRO, Mara Lúcia Fernandes; GELLER, Marlise; SANTAROSA, Lucila Costi. Aprendizagem cooperativa: utopia ou possibilidade? **Informática na Educação: Teoria & Prática**, Porto Alegre, UFRGS, v. 5, n.1, 2002. No prelo
13. NITZKE, Julio Alberto; CARNEIRO, Mara Lúcia Fernandes; GELLER, Marlise; SANTAROSA, Lucila Costi. Avaliando aplicações para criação de ambientes de aprendizagem colaborativa. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 10, 1999, Curitiba. **Anais...** Curitiba: SBIE, 1999, p. 303-310.
14. PIAGET, Jean. **Estudos Sociológicos**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.
15. PRIMO, A. **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo**. In: CONGRESSO DA INTERCOM, 10, 1998. **Anais...** Recife: Intercom, 1998.

16. RAFAELI, Sheizaf; SUDWEEKS, Fay. Networked interactivity. In: SUDWEEKS, Fay; MCLAUGHLIN, Margaret; RAFAELI, Sheizaf (Ed.). **Network and Netplay: Virtual Groups on the Internet**. Cambridge: MIT Press, 1998. p. 173-190.
17. RAFAELI, Sheizaf. Interactivity: From new media to communication. In: **Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science**, Beverly Hills, Sage, v. 16, 1988. p. 110-134
18. SEARLE, John. **A redescoberta da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1997
19. SFEZ, Lucien. **Crítica da comunicação**. São Paulo: Loyola, 1998.
20. SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.
21. SOUZA, Mauro Wilton. Recepção e comunicação: a busca do sujeito. In: SOUZA, Mauro Wilton (Ed.). **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 1995. p. 13-38.
22. VERLE, Lenara. **Artists and Articipants: Sito Collabspace and Artchives**. 2001. Disponível em: <[http://www.newschool.edu/mediastudies/conference/virtual\\_reality/lenara\\_verle.ht](http://www.newschool.edu/mediastudies/conference/virtual_reality/lenara_verle.ht)>. Acesso em 13 nov. 2001.
23. WATZLAWICK, Paul, BEAVIN, Janet Helmick e JACKSON, Don D. **Pragmática da comunicação humana**. São Paulo: Cultrix, 1993.