

# A Internet no Contexto Escolar

Maria Paula Oliveira Justiça\*

**Resumo:** Este texto baseia-se num projecto de investigação, do domínio das Relações Interculturais, que pretendeu responder a duas questões: 1) Será o aspecto *lúdico* o mais importante para os jovens que acedem à *Internet*? 2) O uso da Internet pode funcionar como um incentivo para a criação de personagens e corpos fictícios, fomentando uma dissociação entre o corpo *real* e o corpo *virtual*? Através da pesquisa bibliográfica aprofundaram-se as temáticas subjacentes às questões propostas, partindo-se da suposição de que, com a utilização da Internet, se diluem as barreiras entre espaços longínquos, fazendo com que cada indivíduo possa viajar, sem ter de se confinar aos condicionalismos físicos e económicos, contactando com culturas diferentes da sua e desfrutando desse diálogo *intercultural*. A pesquisa etnográfica numa Escola Secundária implicou a recolha de uma série de documentos complementares, agrupados em diferentes categorias: a) inquéritos por questionário; b) diário descritivo; c) transcrição de excertos de conversas e entrevistas; d) fotografias; e) respostas a questões colocadas em fóruns temáticos; f) respostas a e-mails enviados para listas de endereços e páginas pessoais. Sendo a *comunicação* lúdica a motivar os jovens para usufruírem das possibilidades facultadas pela Internet, e encarando-se o palco da comunicação interpessoal como um jogo, poderia concluir-se que não existe uma verdadeira dissociação entre o mundo real e o mundo virtual. Mas a adopção de uma metodologia qualitativa fez com que as conclusões obtidas não possam ser consideradas como estritamente objectivas, nem generalizáveis.

**Palavras-Chave:** Lúdico; Internet; Real; Virtual; Intercultural; Comunicação.

---

\*Professora na Escola Secundária da Gafanha da Nazaré, mestre em Relações Interculturais pela Universidade Aberta e mestre em Filosofia do Conhecimento pela Universidade do Porto.

*Pourquoi se parler, quand il est si facile de communiquer?* (Baudrillard)

As Novas Tecnologias têm uma influência no comportamento dos jovens com quem contacto diariamente, devido à minha profissão de professora do ensino secundário, daí que me tenha interessado acerca da problemática da utilização da *Internet* no contexto escolar. É evidente que não é apenas essa utilização que assinala a influência das Novas Tecnologias no seu quotidiano, pois o telemóvel, por exemplo, representa um instrumento considerado por grande parte dos jovens como imprescindível, e também a música electrónica faz parte dos gostos de alguns deles.

As conversas com os alunos levaram-me a questionar a importância aparente que o discurso político atribui à *Internet* a nível escolar, fazendo crer que ela seria um instrumento educativo necessário para a evolução do ensino e para a adaptação da Escola ao mundo exterior. Verifiquei, desde o aparecimento da *Internet* nas escolas secundárias, que ela era utilizada pelos alunos principalmente como um instrumento lúdico, tal como o computador, e só ocasionalmente como uma ferramenta de apoio ao estudo, nomeadamente quando se viam na necessidade de realizar trabalhos escolares. Por outro lado, pretendia compreender se a vida social que alguns jovens mantêm na *Internet* se dissociava da sua vida real, e se existiria uma dissociação entre o seu corpo físico e os seus corpos virtuais, presentes em comunidades que existem prioritariamente no ciberespaço.

Há dois anos atrás, ao decidir analisar o fenómeno da utilização da *Internet* pelos jovens de uma Escola Secundária, optei pelo método etnográfico, utilizando as seguintes técnicas: pesquisa bibliográfica; inquéritos de questões fechadas e de questões abertas, a alunos (421) e a professores (45); observação participante; diário descritivo e grelha de observação, acerca da utilização do computador no Centro de Recursos; fotografias digitalizadas, e filmagens de um debate sobre a dissociação entre o mundo real e o mundo virtual; entrevistas gravadas (49) e entrevistas realizadas através da *Internet*, por *e-mail* (16), em salas de chat e em fóruns (12). A pesquisa de terreno foi realizada na Escola Secundária Coelho e Castro, nomeadamente no Centro de Recursos, onde os alunos tinham dois computadores em que podiam aceder à *Internet*, e ocasionalmente na sala de aula de uma turma do décimo primeiro ano, à qual tinha leccionado a disciplina de Introdução à Filosofia no ano lectivo anterior.



*Imagem 1 – A Graciete, uma aluna do 11º ano,  
no Centro de Recursos*

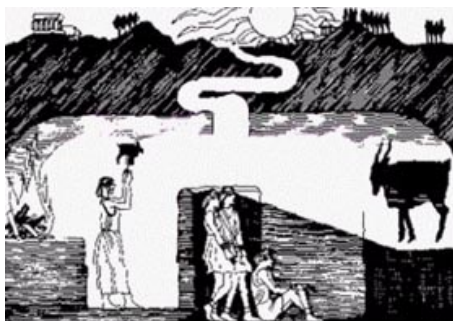
A validade dos resultados obtidos foi ameaçada quer pela insuficiente compreensão da terminologia utilizada nos inquéritos realizados em todas as turmas do ensino diurno, quer pela análise dos dados desses mesmos inquéritos, que entraram em confronto com os obtidos na grelha de observação e nos inquéritos preenchidos pelos alunos que frequentavam o Centro de Recursos. Tentei contornar esta situação com o apoio dos participantes, com os quais mantive contactos, nomeadamente através do correio electrónico, mesmo depois de finalizada a referida pesquisa, como pode ser comprovado na seguinte transcrição de um *e-mail* enviado por uma ex-aluna: “...tao, ta td? as aulas ja começaram..jazuuu k seca! ;) o trabalho ficou horribelmente xato? lol faxo ideia!!!! tao dp aparece la á escola pa tar com o ppl e pa mostrar o famoso trabalho!! bjax xauz :) lúcia”.

O título atribuído ao projecto, *Diálogos Informais e Interculturais – A Internet no Contexto Escolar*, indica o que pretendia ter realizado, mas que na realidade não foi plenamente conseguido. Os jovens que observei não dominavam a língua inglesa, que lhes permitiria contactar facilmente com os seus pares de diferentes proveniências culturais, e a maioria nem sequer demonstrava interesse nesse contacto. Sendo a comunicação o objectivo primordial da utilização da *Internet*, ela tanto se estabelece com conhecidos como com estranhos, mas a criação de comunidades virtuais baseadas na amizade faz com que se deseje conversar preferencialmente com os amigos. Assim, os jovens observados preferiam corresponder-se com os que também escreviam em português, ou nas respectivas línguas maternas, no caso de terem nascido noutra país, nomeadamente francês e alemão. Não se interessavam particularmente em conhecer costumes diferentes dos seus, que aliás eram facilmente criticados, nem em pesquisar temáticas que lhes permitissem ter diferentes perspectivas acerca da diversidade cultural.

Talvez pudesse ser essa uma das funções da utilização da *Internet* a nível escolar, sendo ela encarada como um instrumento de comunicação intercultural, tal como esclarece um dos alunos inquiridos: “Sou aluno do 11º ano e pessoalmente

*utilizo diariamente a Internet para o contacto com amigos e pesquisas para trabalhos ou pessoais. Talvez com a facilidade de comunicação com o mundo, isto me deixe um pouco fora da realidade física – as distancias n existem. Mas tb tenho possibilidade de contactar com pessoas de todas as culturas, o q fisicamente n poderia fazer e o conhecimento a q se pode ter acesso é quase infinito. A Internet passou a fazer parte do meu mundo.”*

Mas, confiando nos dados recolhidos, a maioria dos professores não utiliza a *Internet*, nem na sala de aula, nem como instrumento educativo necessário para adquirir competências formativas e socioculturais. Os que a utilizam, limitam-se geralmente ao uso do correio electrónico, à procura de actualizações para os seus programas de computador, à pesquisa de textos e testes de avaliação realizados por outros professores. São poucos os que têm uma página na *Internet* e ainda menos os que a criaram com o objectivo de ajudar os seus próprios alunos no estudo das disciplinas que leccionam. No entanto, tal como alerta uma das professoras entrevistadas: “*Não devemos também esquecer que o contacto dos alunos com a Internet vai desenvolver neles competências essenciais à sua inserção na sociedade em que vivemos. Para finalizar, só gostaria de reforçar o papel do professor em todo este processo. Ele terá de ter o papel do guia que vai orientar os percursos do aluno, tentando que esses percursos tenham carácter positivo.*”



*Imagem 2 – Desenho que retrata a Alegoria da Caverna*

A imagem a que associei o título deste projecto refere-se à *Alegoria da Caverna*, escrita por Platão num dos volumes da *República*. O objectivo foi contrariar o próprio título, dando a entender que a *Internet* também pode transformar os jovens que dela se sentem dependentes em prisioneiros de um mundo virtual, que pode ser muito semelhante ao mundo real em que desejariam viver, mas que não é o real. Efémero, anónimo, paradisíaco, o mundo virtual parece mais seguro do que o real, salvaguarda-nos da contaminação dos outros e até de nós próprios, das

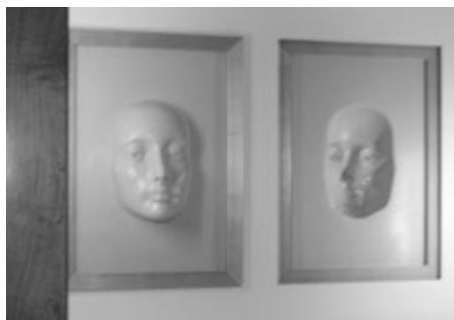
responsabilidades inerentes a cada opção realizada. Como diz Platão, na *Alegoria da Caverna*: “Suponhamos uns homens numa habitação subterrânea, com a forma de uma caverna, com uma extensa entrada voltada para a luz, ao longo da caverna. Estão lá dentro desde a infância, algemados de pernas e pescoços, de tal maneira que só lhes é dado permanecer no mesmo lugar e olhar em frente, são incapazes de voltar a cabeça, por causa dos grilhões; serve-lhes de iluminação um fogo que se queima ao longe, numa eminência, por detrás deles; (...)”. Tal como na história contada por Platão, em que o filósofo não é aceite por aqueles que não conseguiram sair da caverna e verificar que o que pensavam ser real não passava de ilusão, também alguns pensadores actuais assumem uma posição crítica face à importância exagerada que é dada a um instrumento que permite a fuga à realidade, não tendo como objectivo a destruição das injustiças sociais e a construção de um mundo humano mais perfeito.

Uma das consequências dessa fuga será a capacidade de evitar o diálogo frente-a-frente, como aliás se tem verificado com a proliferação de discotecas e com a necessidade imprescindível de ver televisão, que impossibilitam esse mesmo diálogo, mas principalmente com o uso e abuso dos telemóveis, pois é muito mais fácil comunicar através de uma máquina do que obedecer a determinados códigos socioculturais, que condicionam e até inibem o diálogo aberto entre pessoas fisicamente presentes. E outra das consequências será considerar o mundo virtual como mais importante do que o real, o que pode provocar a desmotivação face a todas as tarefas que impliquem esforço ou actividade física. A diferença fundamental entre real e virtual é que, no mundo real, o indivíduo pode não ter possibilidade de escolher o papel que deseja representar, enquanto que essa facilidade lhe poderá ser facultada no ciberespaço. Sendo assim, poderá imaginar-se um mundo virtual mais real do que o mundo real, em que cada um representa a personagem que desejaria ser, pelo menos nesse momento, na sua vida real.

Após a realização deste projecto de investigação, concluí que, apesar dos objectivos lúdicos serem dos dominantes no acesso à *Internet*, em algumas das suas utilizações são suplantados pelos comunicacionais, que podem ou não ser considerados como lúdicos. Aliás, na faixa etária analisada, o aspecto comunicacional parece ser mais importante, para a maioria das jovens, do que o lúdico. A vertente lúdica não se restringe aos jogos, que são da preferência dos rapazes, mas que são cada vez mais jogados em grupo, através da *Internet* ou apenas com computadores ligados em rede. Se as raparigas preferem actividades sociais, conciliatórias, eles continuam a ser educados para preferirem as competitivas, que implicam a obediência a regras explícitas e que são condicionadas por uma moral heróica, tradicionalmente machista, que tem tendência a desaparecer da vida quotidiana. Pelo menos no caso das adolescentes, não se inserem em comunidades virtuais apenas para se divertirem, mas principalmente para comunicarem, e essa comunicação é tão importante, que mesmo aquelas que são demasiado tímidas para

encontrar amigas nos grupos em que são forçadas a inserir-se, como os escolares, consideram como amigas as personagens virtuais que com elas contactam diariamente. Assumindo o computador a função de um meio de comunicação, no entanto o espaço em que ela se desenrola não é físico, pois não pode ser materializado, é apenas virtual. No ciberespaço, um espaço mágico, o do eterno presente, cada corpo virtual insere-se numa comunidade, com o objectivo de se divertir, mas principalmente de comunicar.

Por outro lado, a apresentação no mundo virtual, não sendo realizada em termos de presença física, de um corpo com carne, também não implica o assumir de um corpo virtual, pois muitos jovens sentem que é o seu próprio corpo a estar presente nas comunidades em que participam, ou então inventam corpos fictícios, que são apresentados aos seus interlocutores como se fossem reais. O principal é a forma como se apresentam, o *nickname*, a construção da sua própria identidade realizada *online*, mas essencialmente o sentido de humor que demonstram e a capacidade de comunicação que manifestam. A utilização de anacrónicos e *smileys*, por exemplo, é uma das características deste tipo de comunicação, em que, devido à ausência de contacto físico, é necessário escrever e manifestar as emoções de uma forma rápida, eficaz. Esta capacidade de comunicação está inevitavelmente relacionada com a posse de competências que lhes permitam teclar rapidamente e utilizar o mesmo código linguístico que os restantes membros das comunidades em que participam.



*Imagem 3 – Fotografia tirada numa exposição do Pavilhão do Conhecimento*

O dualismo antropológico mantém-se na comunicação mediada por computador, em que se encara o computador como uma extensão do cérebro humano, do pensamento, da imaginação, mas não do corpo. Este dualismo é também ontológico, entre o real e o virtual, o sensível e o inteligível, a matéria e o pensamento, a ordem e o caos. A satisfação da necessidade de pertença, a destruição das barreiras provocadas pela presença física, a ajuda mútua, contrapõe-se, no ciberespaço,

a todas as formas de violação da privacidade, à agressividade voluntária, à utilização da *Internet* com objectivos contrários ao bem-estar colectivo. Mas mesmo não existindo homogeneidade, nem apenas uma Cibercultura, as vertentes comunicacional, lúdica e esteticizante, parecem dominar as motivações que prendem os internautas ao computador, que também poderá ser estudado enquanto objecto cultural, impulsionador de novas manifestações culturais e de novas relações do ser humano com as máquinas que programa para aumentar as suas próprias capacidades.

As conclusões que aqui fui esboçando foram discutidas, por correio electrónico, com alguns dos participantes, com investigadores e com os colegas a realizarem pesquisas em áreas afins. Como este projecto não se situava no domínio das Ciências da Comunicação, nomeadamente da Informática, mas sim da Antropologia, não me senti na necessidade de corroborar as referidas conclusões com técnicas específicas de uma metodologia quantitativa nem de utilizar uma terminologia demasiado específica, que na realidade não domino. Não utilizo sequer a *Internet* nas aulas, mas indico aos alunos uma série de *links* onde poderão aceder a informações que lhes possibilitarão estudar sem terem de se restringir ao manual ou aos apontamentos retirados nas aulas. A sensação de poder dominar o computador é um dos seus atractivos, nomeadamente para os mais jovens, mas a percepção do computador como alguém que nos pode fazer companhia afecta todos os que passam horas e horas em frente ao ecrã, como refere um dos jovens entrevistados: *“Quando se ultrapassa os limites de permanência na Internet (mais de 2 horas) não existe corpo físico ou fictício, é tudo a mesma coisa. Apaixonam-se, chateiam-se, carregam de sentimentos cada tecla premida, sentimentos esses que deveriam ser deixados para pessoas reais que com eles passam o dia. Essas que são os colegas da Escola, a família ou mesmo os amigos de infância que de um momento para o outro são esquecidos e substituídos por personagens nunca vistas... mas que são exatamente aquilo que o "receptor" quer que eles sejam.”*

Para muitos jovens é mais fácil utilizar o computador, mesmo quando não estão a fazer o que lhes agradaria mais, do que ler um livro, e apesar de não considerar que os computadores e a *Internet* devam substituir as Bibliotecas, no entanto aceito que a sua utilização poderá ser uma das formas de incentivar os alunos para o estudo. Em termos práticos, considero que a realização deste projecto me foi particularmente útil, quer para compreender a linguagem que os jovens usam para comunicar, quer para entender como se poderia utilizar a *Internet* nas Escolas. A nível das Relações Interculturais, provavelmente o contributo da *Internet* estará no desenvolvimento da tolerância e capacidade de aceitar o direito à diferença. As críticas que se podem fazer à utilização dos computadores e da *Internet* – salientando o perigo da alienação, a substituição do real pelo virtual, da informação pela comunicação, da ordem pelo caos, do direito à diferença pela uniformização, dos princípios democráticos de acesso à informação pela exclusão dos que ainda não

se transformaram em *internautas* – levantam questões éticas, mas não invalidam as pesquisas que possam ser realizadas no ciberespaço, não invalidam o estudo das Ciberculturas.

Sendo assim, gostaria de poder continuar este projecto, observando outras faixas etárias e outros ambientes em que os jovens possam aceder à *Internet*. Por outro lado, parece-me que seria importante comparar as concepções acerca do corpo resultantes da inserção em mundos virtuais com as de outros grupos socio-culturais, como os dos adeptos do desporto ou os dos seguidores de determinada religião. Se esta reflexão acerca do corpo humano se pode situar no domínio da Antropologia, no entanto, sendo a influência dos grupos em que nos inserimos preponderante nas concepções que criamos acerca do nosso próprio corpo, não podemos desligá-la das perspectivas veiculadas pela Sociologia e até pela Psicologia. Mas as ciências humanas não são completamente neutras e existe necessariamente uma reflexão ética subjacente à interpretação da influência das Novas Tecnologias no comportamento. Esta reflexão ética é de cariz filosófico, e por isso essencialmente subjectiva, não sendo possível chegar a conclusões universais ou objectivas acerca de uma temática que continuamos a experienciar e perante a qual não nos conseguimos distanciar o suficiente para detectarmos se as conclusões atingidas são ou não as mais adequadas.