



INTERAÇÃO, MEDIAÇÃO E AGÊNCIA NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS

Vilson J. Leffa
Universidade Católica de Pelotas, CNPq

1. Introdução

O advento dos computadores e das redes sociais não apenas expandiu as possibilidades de comunicação, permitindo que mais pessoas se comunicassem ainda com mais pessoas, mas mudou também a maneira como nos comunicamos, na medida em que substituímos os meios de comunicação de massa, baseados no modelo de uma fonte central que transmite mensagens para um grande número de pessoas, por um modelo de rede social, em que qualquer pessoa pode ser a fonte da mensagem (LÉVY, 2001), transmitida a outra pessoa, a um grupo ou a um público planetário. Essa mudança do paradigma de comunicação “um-para-muitos”, no qual a maioria das pessoas desempenha um papel receptivo, para o modelo mais participativo “muitos-para-muitos”, no qual todos têm a oportunidade de responder, está afetando a teoria e a prática do ensino de línguas. Em termos práticos, alunos têm agora a oportunidade de usarem a língua que estão aprendendo, não apenas no contexto acadêmico, com livros e professores, mas também em situações autênticas, com pessoas de verdade do outro lado da tela do computador. Em termos teóricos, embora a ideia básica de que as pessoas interagem por meio

da língua ainda permaneça, o próprio conceito de interação muda quando passamos do discurso autorial, não-dialógico, da página impressa em papel para a interatividade dinâmica do texto digital, no qual o leitor tem a liberdade de escolher, não apenas diferentes percursos, seguindo links para inúmeros outros textos, mas pode também dar-se ao direito de contribuir para o texto, no âmbito do paradigma “muitos-para-muitos”.

A necessidade de repensar a interação surge também de alguns conflitos teóricos, relacionados ao que se entende por agente e os mecanismos de mediação que eles usam para interagir com outros agentes. A teoria das redes (*actor-network theory*), por exemplo, defende a ideia de uma simetria generalizada e afirma que tanto seres humanos como artefatos podem desempenhar o papel de agentes (ex.: LAW, 1986); outras teorias, ao contrário, veem as relações como assimétricas e argumentam que apenas os humanos podem ser agentes, enquanto os artefatos são apenas instrumentos de mediação (ex.: KAPTELININ & NARDI, 2006, p. 10).

O objetivo principal deste trabalho é propor uma saída para esse impasse, procurando esclarecer alguns termos-chave que são usados de modo indistinto em contextos diferentes: agência, mediação, língua e intencionalidade. Meu argumento é de que eles podem significar coisas diferentes, não só pelo contexto em que ocorrem, mas até pela coocorrência de um termo com outro. Um agente com intencionalidade, por exemplo, é muito diferente de um agente sem intencionalidade. Por outro lado, em termos de mediação, língua e videogame são ambos instrumentos de mediação, mas apenas o videogame pode ser um agente na interação. A interação não envolve necessariamente a intencionalidade ou o uso da língua, ou seja, um agente não precisa ter intenção ou usar a língua para interagir com outro agente.

Existe também a questão das relações de poder: a assimetria pode ocorrer com diferentes agentes; alguns são mais