

TELEPRESENÇA NO TELETANDEM: UM QUADRO TEÓRICO

Maria Luisa Vassallo

Università Ca' Foscari di Venezia, Itália

UNESP - Universidade Estadual Paulista, Brasil

FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo

marialuisavassallo@gmail.com

INTRODUÇÃO: O TANDEM. Em março de 2007 teve início o projeto brasileiro de educação a distância em línguas estrangeiras TTB¹ (TELETANDEM BRASIL: LÍNGUAS ESTRANGEIRAS PARA TODOS), originado na universidade brasileira UNESP (Universidade Estadual Paulista). O projeto associa uma forma de aprendizagem específica - o Tandem, que será descrita abaixo, a recursos de comunicação a distância que recentemente começaram a obter uma grande difusão: a telefonia pela Internet (VOIP, *Voice over Internet Protocol*) associada ao uso da webcam (*desktop videoconferencing*) e ao *Instant Messanging*. O objetivo da presente comunicação é refletir acerca dos efeitos da aplicação destes recursos tecnológicos à aprendizagem in-tandem.

O Tandem é um contexto de aprendizagem de línguas colaborativo e informal conhecido na Europa há décadas (Herfurth, 1992, 1994), que sempre permaneceu como uma forma de aprendizagem alternativa, pouco conhecida e pouco aplicada nos contextos institucionais. Trata-se de um contexto de aprendizagem em dupla (Brammerts 2002), no qual as distinções tradicionais professor/aluno ou par/par é substituída por uma relação de reciprocidade entre parceiros complementares. A condição necessária para desenvolver um Tandem é a formação de uma dupla de parceiros de língua diferente, cada um dos quais queira aprender um a língua do outro. Esses parceiros entram em acordos mútuos e se encontram regularmente, desenvolvendo sessões de Tandem durante as quais se ajudam, reciprocamente, a aprender as línguas-alvo, desfrutando da competência de cada um na sua língua materna (ou de proficiência). Não se trata de uma aprendizagem entre pares, por causa do grande desnível de competência e da falta de uma autoridade externa. Tampouco se trata da clássica aprendizagem de línguas em sala de aula. De fato, o professor institucional, neste contexto, cujo pressuposto é a autonomia, torna-se *mediador* de aprendizagem ou facilitador e permanece em segundo plano, enquanto que o Tandem é posto em prática pelos próprios parceiros. Em suma, o Tandem é um contexto de aprendizagem *sui generis* (Vassallo & Telles, 2006), cujo elemento característico é a reciprocidade.

Certamente, o que mais distingue o Tandem de outros contextos de aprendizagem é a estrutura da sua sessão. Cada sessão de Tandem consiste de duas partes separadas, desenvolvidas oralmente (geralmente por meio de uma conversa reflexiva entre os parceiros) uma

¹ www.teletandembrasil.org

após a outra e dedicadas cada uma a um idioma.² Na primeira parte da sessão, um dos parceiros desempenha o papel de falante proficiente da língua que o outro está tentando aprender; na segunda parte, com a troca dos idiomas, ele se torna o falante menos proficiente. A implicação mais evidente é que cada Tandem sempre é definido por duas línguas:³ por exemplo, um Tandem entre um mexicano e um brasileiro será um Tandem espanhol-português. Neste caso, cada sessão deste Tandem será dedicada metade ao espanhol e metade ao português, implicando que o enfoque das conversas entre os parceiros e do seu trabalho colaborativo será, em princípio, sobre o México e sobre o Brasil, em termos não só lingüísticos como, também, culturais e pessoais. Sendo assim, o Tandem é sempre caracterizado por um duplo horizonte de referência.

A duplicidade/multiplicidade de horizontes não é, em si, específica do Tandem, mas caracteriza toda aprendizagem de línguas segundas ou estrangeiras. Estas sempre são apreendidas por pessoas que já possuem uma língua e cultura materna. Frequentemente, há um desequilíbrio entre língua/cultura estrangeira e língua/cultura língua materna, uma das quais acaba sendo menos relevante no contexto de aprendizagem (pensemos, por exemplo, no estudo do inglês realizado na Inglaterra ou no México). No entanto, o esquema diádico do Tandem oferece condições de equilíbrio maior: ambas as línguas do Tandem são igualmente relevantes, por estarem ambas na condição de língua-alvo. Pode-se ver, aqui, um dos elementos de maior destaque do Tandem: dentro do espaço físico e geográfico de encontro dos parceiros, este contexto visa criar um âmbito de coexistência e compartilhamento de línguas e culturas, colocadas no mesmo plano.

Os espaços materiais e simbólicos de desenvolvimento e de compartilhamento do Tandem são, portanto, particularmente importantes.

No que diz respeito a este assunto, ou seja, em relação ao ambiente de desenvolvimento, tradicionalmente se distinguem as seguintes formas de Tandem:⁴ **(a) Tandem presencial**, que foi a primeira forma realizada, na Europa a partir do final dos anos sessenta; **(b) e-Tandem**, ou seja, Tandem por e-mail, realizado na Europa e algures, a partir dos anos noventa; **(c) Teletandem**, ou seja, Tandem por *Instant Messaging* desenvolvido por microfone e *webcam*, experimentado e pesquisado no Brasil a partir de 2006 pelo Projeto *Teletandem Brasil: Línguas estrangeiras para todos*⁵.

DO TANDEM AO TELETANDEM: O CONCEITO DE TELEPRESENÇA. O que muda na experiência do espaço de encontro do Tandem quando este espaço, por meio da tecnologia, de material torna-se virtual? Um Tandem realizado em espaços virtuais seria diferente de um Tandem realizado presencialmente? Em qual forma e eventualmente por quais razões?

² Além da reciprocidade e da autonomia, a separação das línguas é o terceiro pilar do Tandem (Brammerts, 2002; Vassallo & Telles, 2006).

³ A não ser que se trate de um *tandem intercultural*, no qual são trocadas informações sobre duas culturas, mas em uma só língua. Não nos referimos, aqui, ao *tandem intercultural*.

⁴ Outras categorias de Tandem dependem da tipologia dos participantes e de seu envolvimento com uma instituição (Vassallo, 2006).

⁵ Na UNESP - Universidade Estadual Paulista. Ver www.teletandembrasil.org.

Estas perguntas dizem respeito ao papel da tecnologia na evolução do Tandem. Uma forma de abordá-las pode ser a aplicação ao Tandem do conceito de *telepresença*, proposto originariamente por Minsky (1980), a respeito da manipulação de objetos a distância e retomado na década sucessiva, em relação a ambientes virtuais. Anteriormente limitada à área da filosofia ou da neurofisiologia (Ijsselsteijn, 2003, 2005; Söffner, 2006), a discussão acerca de o que hoje significa “estar lá” (Steuer, 1992:6) está ganhando cada vez mais interesse, devido às novas condições do nosso dia-a-dia. Uma quantidade cada vez maior de atividades, com crescentes implicações econômicas (Khalifa & Shen, 2004:2-4), está sendo realizada a distância; está se tornando difícil distinguir entre presença física e outros tipos de presença, que implicam interações ou operações sem deslocamento físico. Até na própria linguagem do dia-a-dia, usamos metáforas espaciais para indicar o uso da Internet (*estar em um site, estar no MSN, estar em Second Life*) e metáforas interacionais para a comunicação a distância; a possibilidade, já real, de se experimentar ambientes virtuais por meio de interfaces elaboradas (como luvas e capacetes digitais), de se realizar cirurgias a distância e até tele-guiar veículos em outros planetas anuncia um futuro ainda mais multifacetado em termos de presença.

Devido ao grande número de pesquisas na área da realidade virtual e dos sistemas de tele-operação nos últimos quinze anos (Baren & Ijsselsteijn, 2005), a terminologia acerca da *presença* e as próprias formas de medi-la têm se tornado cada vez mais complexas, com uma certa falta de acordo dos pesquisadores e entre áreas de pesquisa. Em 2005, van Baren & Ijsselsteijn listaram não menos de 70 propostas diferentes para se analisar e avaliar a presença em ambientes virtuais e de comunicação escrita mediada pelo computador (CMC).⁶

Na literatura, costuma-se traçar uma distinção (dentre outros, Biocca et al., 2003; Heeter, 2002) entre *telepresença* (percepção espacial, referida ao estar em um ambiente por meio de recursos tecnológicos⁷) e *presença social* (percepção de “estar junto com um outro” ou do “grau de saliência de um outro durante uma interação” (Short et al., 1976). O primeiro conceito tende a ser usado só na pesquisa acerca de ambientes virtuais, enquanto que o segundo geralmente se refere à análise da CMC – Comunicação Mediada pelo Computador (cujo elemento fundamental é considerado social e não espacial).

TELEPRESENÇA E TELETANDEM. O Teletandem não cabe exatamente nos esquemas clássicos desta literatura, por duas razões.

Em primeiro lugar, o Teletandem **(a)** realiza interações um-a-um, diferentes daquelas um/muitos ou muitos/muitos estudadas na pesquisa acerca da presença social; **(b)** apesar dos objetivos comunicativos, implica também telepresença, porque usa uma interface configurada em termos espaciais e porque visa perceber o espaço físico e geográfico do outro **(c)** usa recursos

⁶ Medir a presença online tem se tornado uma questão importante em termos econômicos, por questões de marketing online, de vendas de videogames e de aplicativos especializados.

⁷ Semelhante ao conceito de *presença física* de Ijsselsteijn et al. 2000, ou de *presença espacial* de Lombard & Ditton, 1997; Biocca et al., 2003; Heeter, 1992). Às vezes é usada a expressão abreviada *presença*.

(*desktop videoconferencing*), respectivamente, menos e mais complexos que os recursos usados nos ambientes virtuais⁸ e da CMC tradicional.⁹ O estudo da *presença* no Teletandem, portanto, não pode ser realizado separando os conceitos de telepresença e presença social e não pode se apoiar nas pesquisas já realizadas até o momento.

Em segundo lugar, os esquemas clássicos da pesquisa acerca da telepresença implicam uma distinção entre uma realidade física externa, experimentada “naturalmente”, e uma realidade virtual considerada artificial, experimentada por recursos tecnológicos. Isto significa, conforme Mantovani & Riva (1999), basear-se em um “realismo ingênuo” (Mantovani, 1995) ou em uma “tradição racionalista” (Zahoric and Jenison, 1998), os quais não estão de acordo com o embasamento teórico sócio-construtivista do Teletandem (Telles, 2005). Mais adequado a tal embasamento é um outro pressuposto, porém ainda minoritário, segundo o qual “a presença é sempre mediada por recursos físicos e conceituais, que pertencem a uma dada cultura. Sendo assim, a presença ‘física’ em um ambiente, em princípio, não é mais ‘real’ ou verdadeira que a telepresença ou a imersão em um ambiente virtual simulado” (Mantovani e Riva, 1999:545, tradução nossa). Conseqüentemente, aceitamos como ponto de partida para a análise do Teletandem, a definição de *presença* dada por Lombard & Ditton (1997). Estes pesquisadores definem a *presença* como “a ilusão perceptiva de não mediação”. Trata-se de um hiperônimo que compreende todas as formas de presença, incluindo presença física, telepresença e presença social.

Examinaremos, abaixo, em relação ao Teletandem, alguns elementos tradicionalmente associados à telepresença, tais como *vividez* e *interatividade* (Steuer, 1992), estendendo-os, também, à presença social, conforme a pesquisa de Khalifa & Shen (2004).¹⁰

VIVIDEZ E INTERATIVIDADE. O primeiro elemento associado à telepresença é a **vividez**. Segundo a clássica conceitualização de Steuer (1992), a *vividez* indica a riqueza de representação do ambiente e é definida por dois elementos: o número de dimensões sensoriais presentes ao mesmo tempo (**amplitude** de vividez) e a intensidade destas (**profundidade** da vividez). Várias pesquisas mostram que uma maior vividez implica uma maior percepção de telepresença e de telepresença;¹¹ conforme os resultados de Khalifa e Shen (2004). Porém, a vividez seria mais relevante para a presença social de que para a telepresença¹².

⁸ Comum na realidade virtual, por exemplo, é o uso de um equipamento que permite que o sujeito se locomova no ambiente virtual por meio de movimentos do seu próprio corpo, ou o uso de luvas virtuais. Isto não existe nos aplicativos de *Instant messaging*.

⁹ Os estudos acerca da presença social têm-se concentrado na área da CMC assíncrona escrita, ou seja, em ambientes de chat e fórum. Ver, por exemplo, Tu, 2002, Hwang & Lombard, 2006, Lomicka & Lord, 2007.

¹⁰ mas deixando de lado a questão das formas de medi-los, para as quais nos remetemos ao citado texto de van Baren & Ijsselsteijn, 2005.

¹¹ Ver, por exemplo, Bondareva et al. 2006. Ver Khalifa & Shen, 2004:10, para bibliografia acerca da relação entre vividez e telepresença em ambientes virtuais e em sites da web.

¹² Conforme Khalifa e Shen (2004:10), a vividez na presença social fornece “informações sensoriais acerca da expressão do rosto, postura, roupa e outros sinais não verbais, reforça a intimidade e a imediatez – *intimacy and immediacy* – e a confiança entre os parceiros” (tradução nossa). Short et al. (1976) avaliam como meios providos de maior presença social, em ordem descendente, a interação face-a-face, por vídeo e por áudio. A pesquisa por eles realizada, porém, diz respeito a uma forma de vídeo diferente daquela implementada no Teletandem.

O segundo elemento é a **interatividade**. Este termo indica o potencial dos usuários de modificar forma e conteúdo do ambiente em tempo real (Khalifa e Shen (2004:6) e a relação de pertinência entre a nova mensagem e a precedente (Rafaeli, 1989). Uma maior interatividade, conforme várias pesquisas, levaria a uma maior percepção de telepresença e de presença social. Na pesquisa de Khalifa e Shen (2004:7-8), a interatividade resultou mais relevante para a telepresença. A interatividade é definida por vários elementos. O primeiro elemento geralmente considerado é o **controle ativo** (Liu & Shrum, 2002): ou seja, a variedade de ações voluntárias possíveis, realizadas em um tempo dado, de forma previsível e condizente com o padrão físico¹³. O segundo é a **comunicação** (Liu & Shrum, 2002): ou seja, a habilidade de trocar mensagens recíprocas, com o ambiente e com o parceiro. Este elemento facilitaria a presença social (Khalifa e Shen, 2004:9). O terceiro elemento é a **velocidade**: a rapidez da resposta da parte do aplicativo de IM (Steuer 1992), ou da parte do parceiro (*sincronicidade* em Liu & Shrum, 2002; Tu, 2000). A sincronicidade, dentro os outros citados, seria menos representativa na percepção de presença social (Khalifa e Shen, 2004).

VIVIDEZ E INTERATIVIDADE NO TANDEM. Todos os critérios acima mencionados podem ser aplicados ao Tandem, permitindo avaliar seja a telepresença seja a presença social em três dimensões: **(a)** a comunicação participante/participante **(b)** a relação participante/interface **(b)** a relação participante/espço do parceiro.

RELAÇÃO PARTICIPANTE/PARTICIPANTE. O Tandem está fundamentado tanto em uma abordagem comunicativa de ensino de línguas quanto em uma visão sócio-construtivista da linguagem. Sendo assim, a língua neste contexto é apreendida pelo seu uso, em relação à sua função comunicativa – e a comunicação desfruta, como é notório, vários canais sensoriais: daí a importância didática da *amplitude de vividez*, no que diz respeito à comunicação com o parceiro. A *profundidade de vividez* também é importante, porque no Tandem sempre há um dos parceiros que não é proficiente na língua que está sendo usada; a relevância da clareza e da intensidade na comunicação é maior do que em uma comunicação entre dois falantes proficientes. Quanto à importância da *interatividade*, esta é inerente à própria definição do Tandem: não há reciprocidade sem interatividade.

RELAÇÃO PARTICIPANTE/INTERFACE. A importância da *vividez* e da *interatividade* é mais fácil de se individuar e de se avaliar no Teletandem, que faz uso de uma interface tecnológica, do que no Tandem presencial. Porém, conforme a abordagem sócio-construtivista, pode-se falar de uma *interface* também na presença física: “os indivíduos experimentam a ‘realidade’ por meio de esquemas interpretativos gerados pelas estruturas sociais pré-existentes que moldaram seus processos de socialização e vivem em uma ‘realidade’ que é geralmente um espaço social – tal como sala de aula, escritório, vizinhança – na qual os indivíduos aprendem a perceber, categorizar e usar as possibilidades de ação do ambiente em formas que tenham sentido e sejam socialmente reconhecíveis” (Mantovani e Riva,

¹³ Corresponde a *range e mapping* em Steuer (1992).

1999:545, tradução nossa). Deste ponto de vista, os critérios da avaliação da telepresença podem oferecer um interessante desafio à pesquisa acerca do Tandem presencial.

RELAÇÃO PARTICIPANTE/ESPAÇO DO PARCEIRO. Como ressaltado anteriormente, a percepção do ambiente físico, geográfico, simbólico e cultural do parceiro é um elemento fundamental para o estabelecimento do duplo horizonte de referência do Tandem. Os modos como *vividez* e *interatividade* possam ser reformulados em relação a este item é um dos desafios para a pesquisa.

Como as dimensões acima mencionadas são presentes no Tandem presencial e no Teletandem?¹⁴ A descrição, abaixo, tenta oferecer alguns elementos a respeito.

TANDEM PRESENCIAL. No Tandem presencial são compartilhados espaços físicos amplos, que podem ser mudados facilmente. Os parceiros podem se encontrar em lugares privados, como um apartamento, ou públicos - café, parque, sala escolar, dentre os quais podem escolher, dependendo das características do Tandem envolvido (institucional ou não institucional), das preferências e das possibilidades. Cada um destes espaços traz ao Tandem uma conotação diferente, em termos de privacidade, de condições materiais de desenvolvimento (calma, possibilidade de se ouvir bem, possibilidade de concentração, estímulos externos, contextualização da língua falada etc) e, também, de significados culturalmente atribuídos ao encontro.

Vividez. Na sessão de Tandem presencial, a fala e as atividades são desenvolvidas face-a-face, ou seja, do ponto de vista perceptivo, fazendo uso dos cinco sentidos. As limitações são só aquelas inerentes ao corpo de cada um. Compativelmente com os limites impostos pelas regras de polidez, o parceiro pode ser visto, ouvido, tocado, cheirado; bebidas e comidas podem ser compartilhadas e saboreadas juntos, objetos podem ser trocados, a visão não é limitada mas coincide com o máximo ângulo possível ao olho humano - cada um controla sua visão e escolhe o que olhar, o que dizer e muitos elementos da sua própria auto-apresentação. Informações chegam de todos esses sentidos ao mesmo tempo. As trocas em tempo real, e face a face; cada uma envolve todos os sentidos e a comunicação é extremamente complexa. A forma de comunicação é oral, mas a esta pode ser associada a comunicação escrita – tarefas de casa podem ser desenvolvidas e corrigidas, textos podem ser escritos na presença do outro.

Como esta riqueza sensorial afeta a percepção da *interface* cultural da comunicação e dos espaços materiais e simbólicos do parceiro é uma questão a ser pesquisada. De qualquer modo, pode-se supor que, nesta forma de Tandem presencial, a outra língua e a outra cultura sejam intensamente associadas à pessoa do parceiro: as informações de tipo pessoal são preponderantes, em comparação com as categorizações culturais, por causa da riqueza do tipo de

¹⁴ Não é analisado aqui o Tandem por e-mail.

comunicação. O enfrentamento de línguas e culturas é, portanto, antes de mais nada, enfrentamento pessoal e em condições de máxima interatividade.

Interatividade. As sessões de Tandem presencial são caracterizadas por uma complexidade muito grande da comunicação. O elemento crítico para o parceiro menos proficiente é o controle ativo: é difícil gerenciar tantos canais de comunicação ao mesmo tempo, cuja intensidade não é possível de ser reduzida. Velocidade e comunicação podem estar associadas a este aspecto.

TELETANDEM. No Teletandem, são compartilhados espaços reduzidos e limitados,¹⁵ que não podem ser facilmente mudados¹⁶. O Teletandem pode ser desenvolvido em lugares públicos, tais como lanhouses, Internet cafés ou laboratórios, ou em lugares privados, como o quarto de uma casa. A condição necessária é que tais espaços sejam providos de uma conexão de banda larga. A parte destes espaços realmente compartilhada com o parceiro, pelo menos no que diz respeito à visão, é limitada pelo foco da webcam, pela posição do computador de mesa, pelas dimensões da tela. Os espaços compartilhados são dois, fisicamente distantes.

Vividez. Os sentidos envolvidos são menos numerosos (só visão e ouvido) do que no Tandem presencial. Deste ponto de vista, a vividez é menor; deve ser levada em conta, porém, a menor distância que o uso da webcam obriga a manter entre os parceiros, que pode implicar uma sensação de maior intimidade e, portanto, talvez, até uma maior sensação de presença social.

Interatividade. Os recursos usados são aqueles do Instant Messaging e da videofonia pela Internet, tecnologia esta já bastante difundida. Os aplicativos usados (no projeto Teletandem Brasil, geralmente o Windows Live Messenger) são gratuitos, disponíveis para todos e oferecem formas muito variadas de ação e de comunicação. Os parceiros podem se ver, se falar, ouvir a fala do parceiro e os sons ao redor; podem se escrever e trocar um bate-papo instantâneo, podem deixar breves mensagens de chat *offline* um para o outro (que aparecerão na tela do parceiro assim que ele ativará o aplicativo), ou mensagens mais longas por e-mail., Podem enviar, também, mensagens SMS pelo telefone celular; podem trocar arquivos e imagens enquanto estão falando ou estando offline; podem compartilhar pastas de arquivos que se atualizam automaticamente; podem escrever anotações juntos, em um quadro de mensagens, oferecido pelo aplicativo, que se abre nos dois computadores; podem, também, assistir juntos a vídeos televisivos oferecidos pelo aplicativo e até compartilhar o conteúdo do próprio computador, deixando o seu comando ao outro. A interatividade com o ambiente é igual para cada um dos parceiros (desde que possuam igual competência no uso do aplicativo).

Em comparação com o Tandem presencial, o elemento mais característico do Teletandem é a possibilidade de se optar por uma ou outra possível ação o forma de comunicação (por exemplo, falar sem se ver) . No Tandem presencial a riqueza de canais de comunicação é muito

¹⁵ Porém cada parceiro, caso disponha de um laptop e de uma conexão sem fios, pode se locomover e mostrar outros espaços.

¹⁶ pela prevalência de computadores de mesa e/ou de conexões com fio e pelas limitações da webcam e da tela do computador . A situação será provavelmente diferente quando for possível desenvolver o Teletandem por videotelefone móvel.

grande, porém o controle e a possibilidade de graduá-los são mínimas. Por outro lado, no Teletandem, os vários recursos disponibilizados pelo Instant Messaging e por outros aplicativos podem ser escolhidos e usados separadamente, dependendo da situação, das possibilidades e das necessidades. Pode-se supor, portanto, que pelo menos o elemento de *controle ativo* seja maior no Teletandem do que no Tandem presencial.

INOVAÇÕES TRAZIDAS PELA TECNOLOGIA. Um exemplo desta maneira de modular as ações e a comunicação pode ser visto na lista, abaixo, que indica algumas ações que são possíveis só no Teletandem, e não no Tandem presencial.

No Teletandem, diferentemente do Tandem presencial, os parceiros podem:

1. Escrever e falar ao mesmo tempo, com facilidade e naturalidade (isto é possível porque, no Teletandem, a tela, o quadro de comunicação e o teclado estão sempre na frente dos parceiros). Tal característica pode ajudar o parceiro menos proficiente.
2. Escrever e ver sem ouvir. Isto pode ajudar a treinar a escrita sem limitar a comunicação.
3. Se relacionar de forma assimétrica - por exemplo, quando um parceiro envia as imagens da webcam e/ou o som, enquanto que o outro só se comunica por escrita. Tal configuração relacional pode favorecer o treinamento de habilidades separadas por cada um dos parceiros.
4. Ver ao mesmo tempo, durante a comunicação, a imagem do parceiro e a própria imagem. Isto pode influenciar a reflexão acerca das formas de comunicação não verbal.
5. Ver, de perto, o rosto e a parte superior do tórax do parceiro, por causa das características das modernas webcams, de forma mais aproximada do que aconteceria na comunicação presencial. Tal configuração pode intensificar a presença social e reforçar a aprendizagem.
6. Falar sem contato de olhos, sem serem considerados rudes. Isto pode ajudar o parceiro pouco proficiente, o qual tem geralmente dificuldade a gerenciar a comunicação verbal e não verbal ao mesmo tempo.
7. Manter um forte controle sobre sua auto-apresentação, maior do que na comunicação presencial. De fato, o parceiro, pelo menos nas webcams comuns e nas interfaces de IM usados pelo Teletandem, não pode manipular, a distância, a webcam do outro. A não ser que este use uma webcam móvel¹⁷. Portanto, cada um pode limitar a visão do espaço no qual ele se mostra.¹⁸ Uma maior sensação de controle pode intensificar a presença social e reforçar a aprendizagem.

¹⁷ Ou seja, uma webcam que se movimenta automaticamente seguindo os movimentos da pessoa.

¹⁸ Também, esta característica possui sérias implicações de privacidade. Por exemplo, a sessão poderia estar sendo assistida por outras pessoas, ou poderia ser gravada sem que o parceiro se desse conta.

8. Trocar e examinar juntos, rapidamente, arquivos armazenados no computador de cada um, compartilhar sites e assistir vídeos na Internet, sem interromper as atividades que estão desenvolvendo. Isto aumenta a interatividade e a vividez, no que diz respeito à percepção do espaço do parceiro e da interface de comunicação.
9. Perceber dois ambientes fisicamente distantes ao mesmo tempo. Isto reforça o duplo horizonte de referência característico deste contexto didático.

CONCLUSÕES. A pesquisa acerca da telepresença e da presença social no Teletandem ainda está em estado embrional. Porém, pelo menos no que diz respeito a algumas componentes da telepresença e da presença social, os elementos aqui mencionados mostram claramente que, no contexto do Tandem, a tecnologia promoveu uma mudança ao passar do Tandem presencial ao Teletandem.. De forma mais geral, tais inovações mostram que, no âmbito da comunicação, novas formas de presença estão emergindo – inovações que, talvez, se tornem o padrão em anos futuros.

BIBLIOGRAFIA

- van Baren, J. & Ijsselsteijn, W. 2004. Compendium of Presence Measures. Texto online, acessado em Julho de 2007: <http://www.presence-research.org/Overview.html>
- Biocca, F., Harms, C. & Burgoon, J. K. 2003. Toward a more Robust Theory and Measure of Social Presence: Review and Suggested Criteria. *Presence*, 12, 5, pp. 456-480.
- Bondareva, Y., Meesters, L. & Bouwhuis, D. Eye Contact as a Determinant of Social Presence in Video Communication. *20th international symposium HFT 2006 (Conference Proceedings International Symposium On Human Factors In Telecommunications)*. Sophia-Antipolis. Texto online, acessado em Julho de 2007: http://www.hft.org/HFT06/paper06/37_Bondareva.pdf
- Brammerts, H. 2002. Aprendizagem autônoma de línguas em Tandem: desenvolvimento de um conceito. In Karl Heinz Delille & Adelaide. Chichorro. Eds. *Aprendizagem autônoma de línguas em Tandem*. Lisboa: Heeter, C. 1992. Being there: The Subjective Experience of Presence. *Presence*, 2, pp. 262-271.
- Herfurth, H.E. 1992. Tandem - Methode oder Verfahren. Zum Spracherwerb in Begegnungssituationen. Em Rosanelli M. (org)– 1992 – *Lingue in Tandem. Autonomie und Sprachbewerb*. III International Tandem Congress. Alpha&Beta, Merano 195-220.
- Herfurth, H.E. 1994. Individualtandem und binationale Begegnungen. Ein Überblick über Verbreitung, Organisation und Konzeptionen des Sprachenlernens in binationalen Kontexten. *Info DaF*, 21:1, 45-68.
- Hwang, H. S. & Lombard, M. 2006. Understanding Instant Messaging: Gratification and Social Presence. *Proceedings of the 9th International Workshop on Presence, August, 24-26, Cleveland State University, Cleveland, Ohio*. Pp. 50-56.
- Ijsselsteijn, W.A., de Ridder, H., Freeman, J. & Avons, S.E. 2000. Presence: Concept, Determinants and Measurement. *Proceedings of the SPIE: Human Vision and Electronic Imaging V*, pp. 3959-3976.
- Ijsselsteijn W.A. 2003. Presence in the Past: What Can We Learn from Media History? Em G. Riva, F. Davide & W. A. Ijsselsteijn (eds). *Being There. Concepts, Effects and Measurements of User Presence in Synthetic Environments*. Amsterdam: IOS.
- Ijsselsteijn W.A. 2005. Towards a Neuropsychological Basis of Presence. *Annual review of Cybertherapy and telemedicine: A Decade of VR*, 3, pp. 25-30.
- Khalifa, Mohammed, Shen, Nin. 2004. System Design Effects on Social Presence and Telepresence in Virtual Communities. *Proceedings of the International Conference on Information Systems, ICIS 2004, December 12-15, 2004, Washington, DC, USA. Association for Information Systems 2004*. Pp. 547-558. Texto online acessado em julho 2007: <http://www.is.cityu.edu.hk/Research/WorkingPapers/paper/0401.pdf>
- Liu, Y. & Shrum, L. J. 2002. What is Interactivity and is it Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person, and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness. *Journal of Advertising*, 31 (4), p. 53-64. Texto online acessado em julho 2007: http://www.yupingliu.com/Liu_Shrum_Interactivity.pdf

- Lombard, M. & Ditton, T. 1997. At the Heart of It All: The Concept of Presence. JCMC 3,2. Texto online, acessado em Julho de 2007: <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>
- Lomicka, L. & Lord, G. 2007 Social presence in virtual communities of foreign language (FL) teachers. Elsevier Science. System, 35, 2, pp. 208-228.
- Mantovani, G. 1995. Virtual reality as a Communication Environment: Consensual hallucination, fiction and possible selves. *Human Relations*, 48, pp. 669-683.
- Mantovani, G. & Riva, G. 1999. "Real" Presence: how Different Ontologies Generate different criteria for Presence, Telepresence and Virtual Presence. *Presence: 8* (5), pp. 540-550.
- Minsky, M. 1980. *Telepresence*. New York, NY: Omni.
- Rafaelli, S. 1989. Interactivity From New Media To Communication. Em R. P. Hawkings, J;M.Wieman & S. Pingree (eds). *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*. Newbury Park, CA: Sage, pp. 110-134.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. 1976. The social psychology of telecommunications. London: John Wiley & Sons.
- Söffner, J. 2006. What Production of Presence and Mimesis have in Common. Proceedings of the 9th International Workshop on Presence, August, 24-26, Cleveland State University, Cleveland, Ohio, pp. 6-17.
- Steuer, Jonathan. 1992. Defining Virtual Reality: Dimensions determining Telepresence. *Journal of Communication*, Autumn, pp: 73-93. Also in Biocca, F. & Levy, M. (eds) *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. Texto online, acessado em Julho de 2007: <http://www.presence-research.org/papers/steuer92defining.pdf>
- Telles, J. A. 2005 – Projeto de pesquisa "Contatos entre Línguas e Culturas: Ensino/Aprendizagem de Línguas Estrangeiras in-tandem via MSN Messenger, Assis, SP. Texto online, acessado em Julho de 2007: http://www.teletandembrasil.org/site/docs/TELETANDEM_BRASIL_completo.pdf
- Tu, C.H. 2002. The measurement of social presence in an online learning environment, *International Journal of e-learning*, 1 (2), pp. 34-45. Trad. em italiano: "La misurazione della presenza sociale in un ambiente di apprendimento online. La proposta di uno strumento per misurare la presenza sociale e la privacy in un ambiente CMC". TD 35, 2, 2005, pp. 4- 6. Texto online, acessado em Julho de 2007: <http://www.itd.cnr.it/TDMagazine/PDF35/chih.pdf>
- Vassallo, M.L. 2006. Pequeno dicionário de Tandem. *Teletandem News. Boletim mensal do grupo de pesquisa Teletandem Brasil: Línguas estrangeiras para todos*, 1,2, setembro de 2006, pp. 6-7. Texto online, acessado em Julho de 2007: http://www.teletandembrasil.org/site/docs/Newsletter_Ano_I_n_2%20final.pdf
- Vassallo, M.L. & Telles, J.A. 2006. "Foreign language learning in-tandem. Theoretical principles and research perspectives." *The ESPecialist*, 27(1), 83-118, 2006.
- Zahoric, P. & Jenison, R.L. 1998. Presence as being-in-the-world. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7, pp. 78-89.