



Olhares sobre a cibercultura

Organização
Jean Segata
Maria Elisa Máximo
Maria José Baldessar

ISBN: 978-85-60522-78-1

Organização
Jean Segata
Maria Elisa Máximo
Maria José Baldessar

Olhares sobre a cibercultura

1ª edição

Florianópolis
CCE/UFSC
2012

Olhares sobre a cibercultura

Organização

Jean Segata

Maria Elisa Máximo

Maria José Baldessar

Projeto gráfico e editoração

Rodolfo Conceição

Revisão geral

Maria José Baldessar

Universidade Federal de Santa Catarina

Núcleo de Televisão Digital Interativa - NTDI

Coordenação

Maria José Baldessar

Subcoordenação

Luiz Alberto Scotto

O45 Olhares sobre a cibercultura / organização Jean Segata, Maria Elisa Máximo, Maria José Baldessar. – 1. ed. – Florianópolis : CCE/UFSC, 2012.
198 p. : il.

ISBN: 978-85-60522-78-1

Inclui Referências

1. Cibercultura. 2. Tecnologia e civilização. 3. Cultura e tecnologia.
4. Sociedade da informação. 5. Ciberespaço – Aspectos sociais. 6. Mídia Digital. I. Segata, Jean. II. Máximo, Maria Elisa. III. Baldessar, Maria José.

CDU: 007

Comitê editorial

Dra. Ademilde Silveira Sartori
Dra. Adriana da Rosa Amaral
Dra. Aglair Maria Bernardo
Dr. Alberto E. M. Gómez de la Torre
Dr. Alckmar Luiz dos Santos
Dr. Bruno de Vasconcelos Cardoso
Dra. Cecília Noriko Ito Saito
Dra. Clélia Maria L. M. Campigotto
Dr. Edilson Cazeloto
Dra. Edna Lúcia Silva
Dra. Elizete Vieira Vitorino
Dra. Eugênia Maria M. R. Barrichello
Dr. Fabro Boaz Steibel
Dra. Geovana M. Lunardi Mendes
Dra. Gilka Elvira Ponzi Girardello
Dra. Gisela Granjeiro da Silva Castro
Dra. Graziela Soares Bianchi
Dr. Gregório Jean Varvakis Rados
Dra. Karla Schuch Brunet
Dra. Lilian Carla Munero
Dr. Lourival José Martins Filho
Dra. Lynn Alves

Dra. Magda Rodrigues da Cunha
Dra. Maria Luiza P. Guimarães Fragoso
Dra. Maria Cristina R. Fonseca da Silva
Dra. Maria Elisa Máximo
Dra. Maria José Baldessar
Dra. Marileia Maria da Silva
Dra. Marta Luiza Strambi
Dra. Martha Kaschny Borges
Dr. Massimo di Felice
Dr. Mauricius Martins Farina
Dra. Najara Ferrari Pinheiro
Dra. Nara Cristina Santos
Dr. Nelson de Luca Pretto
Dra. Neusa Maria Bongiovanni Ribeiro
Dr. Othon Fernando Jambeiro Barbosa
Dra. Raquel Gomes de Oliveira
Dr. Rodrigo Garcez da Silva
Dra. Sônia Maria Martins de Melo
Dra. Tattiana Teixeira
Dr. Theophilos Rifiotis
Dra. Suely Dadalti Fragoso
Dra. Yara Rondon Guasque Araújo

Sobre os autores

Ana Lúcia Migowski da Silva

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Desenvolve pesquisas focadas em práticas sociais na internet e tem experiência nas áreas de arquitetura da informação e produção de conteúdos digitais.

Contato: anamigo@gmail.com

Ângela Pintor dos Reis

Doutoranda pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de SP, com pesquisa que discute as relações entre comunicação e violência silenciosa na produção midiática das organizações empresariais na cibercultura. Membro do Centro Interdisciplinar de Pesquisas em Comunicação e Cibercultura, do PEPGCOS/PUC-SP. Assessorou a Presidência da ABCiber em 2008 e 2009.

Contato: angelapintor@terra.com.br

Bruno França de Souza

Mestrando em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica da Universidade Federal de Pernambuco (EDUMATEC/UFPE). Graduado em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Pernambuco. Desenvolve atividades como avaliador do Programa Um Computador Por Aluno (PROUCA-MEC/CAPES), realizando pesquisas sobre avaliação de políticas públicas e educação tecnológica.

Contato: brfsouza@gmail.com

Cíntia Silva da Conceição

Graduanda do curso de Comunicação Social do Centro Universitário Uninter.

Contato: cinttia_sc@hotmail.com

Daniel de Queiroz Lopes

Graduado em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, mestrado em Psicologia Social e Institucional (UFRGS), doutorado em Informática na Educação (UFRGS). Professor/pesquisador no PPGEDU/UNISINOS, é membro do Grupo de Pesquisa em Educação Digital (GPe-dU/UNISINOS/CNPq), é pesquisador colaborador no Laboratório de Estudos Cognitivos (Inst. de Psicologia/UFRGS).

Contato: danielql@unisinós.br

Eliane Schlemmer

Bacharel em Informática (UNISINOS), mestrado em Psicologia do Desenvolvimento (UFRGS), doutorado em Informática na Educação (UFRGS). Professora/pesquisadora no PPGEDU/UNISINOS, coordena o Grupo de Pesquisa em Educação Digital (GPe-dU/UNISINOS/CNPq).

Contato: elianes@unisinos.br

Fausto Amaro

Mestrando do PPGCom da Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Graduado em Comunicação Social, com habilitação em Relações Públicas pela Faculdade de Comunicação Social da UERJ.

Contato: faustoartp@hotmail.com

Gabriela da Silva Zago

Mestre e doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul com bolsa CAPES. Desenvolve pesquisas nas áreas de jornalismo e redes sociais.

Contato: gabriela.zago@ufrgs.br

Gustavo Guilherme da Matta Caetano Lopes

Doutorando em Comunicação e Linguagens pelo programa de Pós Graduação Stricto Sensu da Universidade Tuiuti do Paraná. Mestre em Comunicação pela UTP, Pós-Graduado em Comunicação e Informação pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, graduado em Comunicação Social (PP) pela Hélio Alonso (FACHA-RJ) e em Física pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Tem experiência nas áreas de Comunicação com ênfase em Cibercultura, Novas Mídias, Transmídia, Marketing, Criação Impressa e Produção Gráfica.

Contato: gustavo@mt2.com.br

Kamila Regina de Souza

Mestranda em Educação na Universidade do Estado de Santa Catarina, pela linha de pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologia. Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Municipal de São José. Membro do Grupo de Pesquisa em Educação, Comunicação e Tecnologia – UDESC/CNPq.

Contato: kamila.brasil@hotmail.com

Lindevania de Jesus Martins Silva

Mestranda em Cultura e Sociedade na Universidade Federal do Maranhão.

Contato: lindevaniam@yahoo.com.br

Luciana Santos

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Graduada em Pedagogia pela PUC-Rio. Participa do grupo de pesquisa em Educação e Mídia (GRUPEM), coordenado por Rosália Duarte e vinculado ao Departamento de Educação da PUC-Rio.

Contato: lucinedu@gmail.com

Luis Eduardo Tavares

Graduado na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e com mestrado na mesma instituição. Trabalhou como pesquisador no Departamento de Sociologia da Universidade de Sevilha, com uma bolsa MAEC-AECID.

Contato: leptavares@gmail.com

Maria Cristina Palhares Valencia

Doutoranda e Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo; Especialista em Língua e Literatura pela Universidade São Judas Tadeu e Bacharel em Biblioteconomia e Ciência da Informação pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo. Tem experiência na área de Ciência da Informação, com ênfase em Tecnologias da Informação e Comunicação.

Contato: palharesvalencia@gmail.com

Moisés Sbardelotto

Mestre e doutorando em Ciências da Comunicação pela Unisinos, na linha de pesquisa Midiatização e Processos Sociais. Bolsista do CNPq. Graduado em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Contato: msbardelotto@yahoo.com.br

Natasha Bachini

Graduada na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e mestranda na mesma instituição. Atualmente desenvolve sua pesquisa sobre as campanhas eleitorais e participação política online via Twitter nas eleições majoritárias de 2010.

Contato: natashabachini@hotmail.com

Onoél Neves de Oliveira

Graduado em História pela Universidade Regional Integrada, especialista em Educação a Distância pela Faculdade de Tecnologia Senac, especialista em Mídias na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande.

Contato: onoelneves@gmail.com

Raquel Souza

Mestre em Antropologia Social pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Graduada em Comunicação Social - Jornalismo pela UFRN. Desenvolve pesquisa na área de Antropologia e Comunicação, com ênfase em Cibercultura, Ciberespaço, Etnografia Virtual, Ciberativismo, Redes Sociais e Mídias Sociais.

Contato: quequelsouza@gmail.com

Rita Peixoto Migliora

Doutoranda em Educação da PUC-Rio e pesquisadora do GRUPEM – Grupo de Educação e Mídia da PUC-Rio.

Contato: ritapeixotom@globocom

Rosália Maria Duarte

Professora do Departamento de Educação da PUC-Rio e coordenadora do GRUPEM – Grupo de Educação e Mídia da PUC-Rio.

Contato: rosalia@puc-rio.br

Apresentação

A presente obra reúne trabalhos aprovados e apresentados durante o V Simpósio da ABCiber, realizado entre os dias 16 e 18 de novembro de 2011, na Universidade Federal de Santa Catarina em Florianópolis, e indicados para publicação por um Comitê editorial formado por professores/pesquisadores de diversas instituições. O Simpósio, organizado numa parceria entre a UFSC e a UDESC, teve na proposta de sua Comissão Científica o estabelecimento de um diferencial na história dos simpósios da ABCiber, através de um processo de qualificação dos trabalhos submetidos ao Simpósio. Para tanto, a Comissão Científica convidou pesquisadores de várias instituições do país para integrarem um corpo de pareceristas responsáveis pela avaliação, aprovação e recomendação dos trabalhos submetidos para essa publicação. Este processo que envolveu quarenta e quatro pareceristas, resultou na avaliação de 358 trabalhos inscritos nas comunicações coordenadas, mesas redondas, oficinas e performances; destes, 158 foram aprovados para serem apresentados e 14 para a publicação neste ebook. Cabe salientar, que cada trabalho foi analisado/avaliado por pelo menos dois pareceristas e, agora na sua publicação contou com minuciosa revisão dos autores, bem como autorização para publicação.

No contexto do V Simpósio, todos estes trabalhos estiveram organizados em torno de oito eixos temáticos que, por sua vez, contemplam questões que estão sempre na pauta das discussões da área de cibercultura. São eles: educação, processos de aprendizagem e cognição; jornalismo, mídia livre e arquiteturas da informação; processos/estéticas em arte digital: circuit bending, instalações interativas, curadorias distribuídas; jogos, redes sociais, mobilidade e estruturas comunicacionais urbanas; meio ambiente, sustentabilidade e economias solidárias; comunicação cooperativa e práticas de produção e consumo online; articulações políticas, governamentais e não-governamentais no ciberespaço; arquivos: taxonomias, preservação e direito autoral.

Este livro foi concebido, portanto, como uma das marcas fundamentais do V Simpósio da ABCiber e é resultado de um esforço coletivo que inspira muitos agradecimentos. Devemos agradecer, primeiramente, aos pareceristas que aceitaram avaliar voluntariamente os trabalhos submetidos ao Simpósio. Além disso, cabe-nos agradecer aos nossos alunos/bolsistas que somaram às suas atividades de pesquisa a tarefa de colaborar na organização dos Anais: em especial, Dalila Petry Floriani (GRUPCIBER/UFSC), Amanda Melo (bolsista PIBIC, Jornalismo/UFSC) e Luis Gustavo Varela (bolsista do NECOM/IELUSC). Por fim, agradecemos a todos os autores que integram este ebook que, antes de tudo, levaram seus trabalhos ao debate durante o V Simpósio da ABCiber. Os artigos aqui reunidos evidenciam a amplitude e a diversidade características do campo de estudos da cibercultura no

Brasil, apontando para a centralidade que a comunidade científica brasileira vem conquistando no âmbito das pesquisas acerca desta inevitável articulação entre as tecnologias e a constituição do mundo contemporâneo.

Boa leitura.

Jean Segata
Maria Elisa Máximo
Maria José Baldessar

Sumário

- Entre o público e o privado: Questões sobre autoria a partir da internet
Lindevania de Jesus Martins Silva **17**
- O BlogEbook Grátis como ferramenta para o download de e-books
Gustavo Guilherme da Matta Caetano Lopes
Cíntia Silva da Conceição **27**
- O fake e o Twitter: Identidade e estigma no movimento social da hashtag #ForaMicarla em Natal-RN
Raquel Souza **41**
- Breves apontamentos e contribuições teóricas de McLuhan para o estudo de vlogs
Fausto Amaro **55**
- A transparência pública na era digital
Luis Eduardo Tavares
Natasha Bachini Pereira **71**
- Comunicação e violência silenciosa: Relações de dominação espelhadas na produção midiática das organizações empresariais na cibercultura
Angela Pintor dos Reis **85**
- A Cibercultura como campo de conhecimento: Constituição a partir do campo da Comunicação
Maria Cristina Palhares Valencia **97**

Deus digital, religiosidade online, fiel conectado: Um estudo sobre a interface em sites católicos Moisés Sbardelotto	105
Jogos digitais: Motivação para a aprendizagem contemporânea Onoél Neves de Oliveira Kamila Regina de Souza	119
Implicações do status de nativos digitais para a relação entre gerações (professor e aluno) no contexto escolar Luciana Santos	131
O Programa Um Computador Por Aluno: Mobilidade e conexão como propiciadores de novas experiências sociais Bruno França de Souza	141
A cultura digital nas escolas: Para além da questão do acesso às tecnologias digitais Daniel de Queiroz Lopes Eliane Schlemmer	155
Os jovens do Rio de Janeiro e as novas mídias Rita Peixoto Migliora Rosália Maria Duarte	169
Imagens nas redes sociais móveis: Mídias locativas e memórias coletivas sobre lugares Ana Lúcia Migowski da Silva Gabriela da Silva Zago	183

Entre o público e o privado

Questões sobre autoria a partir da internet

Lindevania de Jesus Martins Silva

Resumo

Este artigo discute os efeitos que as operações permitidas pela internet teriam deflagrado nas concepções sobre autoria de textos escritos, ampliando e atualizando questões que lhe antecederam, bem como trazendo novas problemáticas. Foca nas relações entre a abundância e escassez, na tensão entre profissionais e amadores, na naturalização da participação, colaboração e compartilhamento, bem como no aprofundamento da crítica aos Direitos Autorais e Copyright. Por fim, trata do aumento de uma percepção da existência de uma esfera pública e da atuação na mesma. Conclui, enfim, que as questões levantadas pela autoria, a partir da internet, realizam um movimento inverso ao individualismo, restaurando o senso comunitário e ampliando o espaço público.

Palavras-Chave: Autoria; Internet; Espaço público.

Abstract

This paper discusses the effects internet's operations would have deflagrated in the conceptions of authorship of written texts, expanding and upgrading issues that preceded it, as well as bringing new problems. It focuses on relations between abundance and scarcity, the tension between professional and amateur people, on the naturalization of participation, collaboration and sharing, as well as deepening criticism on Direitos Autorais and Copyright. Finally, it addresses on the awareness of the existence of a public sphere and the acting in it. It concludes, eventually, the questions raised by authorship, from internet, perform a reverse movement to individualism, restoring a sense of community and expanding the public space.

Keywords: Authorship; Internet; Public space.

1. Introdução

A escrita é uma coisa política. Não por ser um instrumento de poder ou a via real de um saber, mas “porque seu gesto pertence à constituição estética da comunidade e se presta, acima de tudo, a alegorizar essa constituição” (RANCIERE, 1995, p. 7), informando a identidade dessa comunidade. A atenção apaixonada que as sociedades escolarizadas dedicam ao aprendizado da escrita revelam que escrever não é apenas o exercício de uma competência, mas uma forma de ocupar e dar sentido ao sensível (Ranciere, 1995).

A escrita é um mito moderno. O mundo em que se vive e morre é nela ancorado e, no que se refere à internet, não é diferente. É ela que permite a construção e o ingresso no mundo virtual, onde as identidades se estabelecem, mais que através de imagens, através do que é escrito, onde teclar rápido ou usar as palavras de modo elegante e eficiente equivale a possuir um corpo atraente no mundo físico.

O presente estudo pretende tratar sobre o fenômeno da autoria a partir da internet. Não se tratará aqui de qualquer autoria, mas apenas da autoria de textos escritos, independente de sua classificação: literário, jornalístico, científico, etc. Tal recorte se justifica tanto pela importância da escrita na constituição de nossa sociedade, quanto pelo fato deste ser um tipo de autoria acessível para um grande número de pessoas, seja pela maior simplicidade em criar um texto que uma música, um filme, um programa de computador, etc., ou pelo pouco ou nulo investimento financeiro que requer.

2. O autor

Textos usam como matéria-prima algo que pertence a todos:

Partindo desse princípio que, na década de 60, Roland Barthes (2004) decretou a morte de um autor que nada mais faria que misturar escritas que lhe antecederam, construindo um texto composto por um tecido de citações. Afastando qualquer reivindicação de originalidade, afirmou que a emergência do autor estaria ligada ao crescente prestígio do indivíduo ocorrido na modernidade e que escrever, partindo de uma impessoalidade prévia, seria impossível: pois é a linguagem que fala, não o autor.

A concepção de Barthes sobre o autor se aproxima daquelas já formuladas na idade média, quando “Deus” era o substituto de “linguagem” (BURKE, 1995). Com efeito, se para Barthes o autor é aquele através do qual a linguagem age, na visão medieval, o autor seria aquele através do qual Deus agiria. Assim, também não caberia qualquer reclame à originalidade, na medida em que os textos derivariam da criatividade e autoridade divina para o qual a mão do escriba seria mero instrumento.

Em ambos os casos, os textos não se originam nem findam com a ação individual. Seja porque é a linguagem que fala através do autor, seja porque é Deus. O que transforma os textos mais em uma questão pública, que privada.

3. Autoria a partir da internet

As teorias de Barthes, bastante discutidas e criticadas mundialmente, com o surgimento da internet encontraram o exemplo perfeito, pois esta se tornou, por excelência, o local da experimentação da linguagem escrita. Digitalizados, os textos se tornaram disponíveis para vários tipos de manipulações, emendas, edições. Em grupo, as pessoas puderam se reunir, ainda que espaços físicos muito distantes, para produzir e compartilhar um imenso volume de textos, tanto disponibilizados espontaneamente por aqueles que os escreveram, quanto disponibilizados por outros sem aprovação ou conhecimento dos autores.

Os textos transitam na internet com uma dupla aceleração: de velocidade e de quantidade. Estes movimentos sintetizam aquilo que a internet é: “apenas um conjunto de acordos sobre como mover dados entre dois pontos” (SHIRKY, 2011).

3.1. Abundância Versus Escassez

Publicar um texto sempre foi uma atividade cara. Um manuscrito era o resultado de uma atividade longa e dispendiosa financeiramente, pelo que poucos poderiam se dar ao luxo de pagar por ela e pelo que o copista se ocupava principalmente dos clássicos, que poderiam garantir o retorno do investimento. O invento de Gutenberg barateou a produção de livros, os tornando acessíveis para parcelas sociais que antes não podiam pagar por eles, aumentando vertiginosamente o número de textos em circulação e permitindo o surgimento de novidades: novos autores, o romance, lucro, etc. No entanto, foi a tecnologia mais recente que eliminou por completo custo da publicação.

Com a possibilidade de disponibilizar um texto para um amplo público através de um mero clique, a autopublicação, a internet encorajou os indivíduos a produzir nova informação e a interagir com a informação já existente, em lugar de apenas consumi-la de forma passiva. Como resultado desse estímulo, o crescente excesso de informação na web.

Ocorre que a abundância ou escassez de algo têm uma estreita relação com o valor que lhe é atribuído. Quando uma coisa é rara, acredita-se que é mais valiosa do que algo que é abundante, sem que seja avaliado quanto do seu valor está condicionado a sua escassez. E quando algo que foi raro se torna abundante, deflagra uma desorientação entre os que se acostumaram à escassez (SHIRKY, 2011). O recurso da autopublicação teria feito com que aqueles acostumados à publicação tradicional, impressa, tomassem a publicação virtual por amadores como algo menor e frívolo. No entanto, a publicação tradicional ocorria dentro de um contexto de comércio, envolvendo sérios riscos financeiros em função do alto custo da atividade. Quando o custo da publicação é removido, como ocorre na internet, o risco também desaparece, demonstrando que o valor atrelado aquela atividade era absolutamente casual.

Daí se percebe que a abundância ameaça o mercado e a atividade financeira. Se acessível a todos, o valor mercantil de uma publicação desaparece e tende a ser zero. Assim, somente através da produção de uma nova escassez, ainda que artificial, se

pode “conferir às mercadorias o valor incomparável, imensurável, particular e único das obras de arte, que não possuem equivalente e podem ser postas à venda por preços exorbitantes” (GORZ, 2005, p. 11).

3.2. Tensão entre Profissionais e Amadores

Integrava a utopia iluminista, segundo Chartier (1998), o sonho de que os homens pudessem, a partir de suas experiências privadas, produzir um espaço comum de troca crítica de opiniões e ideias, bem como sonhava Kant com a possibilidade de que os indivíduos pudessem ser leitores e autores, emitindo juízos próprios sobre as instituições de seu tempo e refletindo sobre os juízos de seus semelhantes.

As propostas iluministas e kantianas, se concretizadas, implicariam numa montanha de textos. Implicariam, ainda, na possibilidade de um total dissenso, em razão da heterogeneidade dos que assim pudessem emitir seus julgamentos.

Em 1845, Edgard Allan Poe afirmou que um dos maiores males da terra era a enxurrada de livros em todos os campos do conhecimento, pois estes se apresentavam como obstáculos para a obtenção da informação correta, apresentando ao leitor pilhas de lixo que precisavam ser removidas para que fossem encontradas sobras úteis (SHIRKY, 2011).

O sonho dos iluministas e de Kant parece ter se realizado. E o discurso de Poe, atualizado, continua a ser reproduzido. Keen (2009) aponta que o ritmo alucinante de autopublicação na internet corrompe e confunde a opinião pública sobre todas as coisas, misturando notícias críveis de jornalistas profissionais e versões nada confiáveis de amadores. Afirma que a Wikipedia, produzida por amadores de forma anônima, é uma enciclopédia em que qualquer um com um polegar opositor e com mais de cinco anos de idade pode publicar qualquer coisa, sem qualquer exame sobre sua exatidão.

Seu discurso não é isolado. De fato, acompanha a crescente produção de textos na internet uma também crescente acusação de baixa qualidade, dirigida à maioria do material que é encontrada em meio virtual. Aparentemente, a liberdade para produzir seria inversamente proporcional à qualidade do que é publicado.

Admitindo problemas relativos à qualidade, Shirky (2011) afirma que não é este o ponto, que, de fato, mais importa. Sustenta que mais importante é liberdade de participar da discussão conferida a um número cada vez maior de pessoas, o que teria efeitos compensatórios quanto à alegada baixa qualidade. Adicionalmente, aponta a importância das experimentações possibilitadas pelos custos reduzidos para a produção. A redução de custos, especialmente quando se trata da comunicação, sustenta o autor, permitiria novas experiências naquilo que é pensado e dito, aumentando também o número de criadores e sua diversidade. Sob essa ótica, aponta o surgimento de jornais, romances e publicações científicas propiciadas pelo surgimento da prensa de Gutenberg e defende que, se a abundância implica numa rápida queda da qualidade média, com o tempo, a experimentação traz resultados, a diversidade

alarga os limites do possível e o melhor trabalho se torna melhor do que aquele que havia antes.

O autor também rebate as críticas de Keen (2009) ao amadorismo. Afirma que se os amadores frequentemente se diferenciam dos profissionais por habilidade, com mais frequência ainda se distinguem dos mesmos por motivação. Os primeiros usariam o espaço público para alcançar pessoas iguais a si mesmos, não a mais ampla audiência, como o fazem os profissionais, ancorados no valor existente no fato de pessoas comuns partilharem o que sabem e de fazerem algo que gera um sentimento de participação e generosidade.

As acusações de Keen (2009) contra a qualidade do que é produzido por “desqualificados” na internet explicitam um outro fato: o de produtores profissionais de textos se incomodarem com a atividade dos amadores. Os segundos não apenas competem no mesmo espaço por atenção, ameaçando a atividade econômica dos primeiros. Mas, como se não bastasse, rompem com uma tradição que designa o lugar que pertence a cada um, misturando a divisão das ocupações e identidades: os amadores deixam de ser apenas consumidores passivos e os profissionais podem passar a ser com os mesmos confundidos. A atividade dos amadores, ainda, afronta uma hierarquia que assinala um inferior e um superior, trazendo uma perturbação que Ranciére (2003) denominaria como “heresia democrática”: a chegada ao palco de uma voz popular que recusa qualquer tentativa de conter suas possibilidades de expressão e rejeita as distribuições tradicionais de papéis e competências.

3.3 Participação, Colaboração e Compartilhamento Naturalizados

A rede mundial de computadores é, por excelência, um espaço de participação, colaboração e compartilhamento cujo sucesso, enquanto propiciadora de tais atividades, está diretamente relacionado ao número e engajamento de participantes que, frequentemente, sequer conhecem de fato um ao outro. Daí se infere que mesmo quando uma ação se desenvolve de forma individual, recebe valor oriundo da presença de outros indivíduos e da interação com os mesmos.

Se as limitações e dificuldades para a publicação puderam originar uma classe de profissionais com acesso privilegiado ao discurso público, o computador, devidamente conectado à rede, tornou possível ao discurso público contar com a mais ampla participação. Tornou possível, principalmente, a elaboração de discursos ou textos gerados de forma coletiva, muitos de natureza anônima, como a Wikipedia.

Pode-se usar a televisão para demonstrar como a internet propicia um ambiente social que sugere participação, colaboração e compartilhamento. A televisão teria tido um papel decisivo na troca das atividades sociais pelas solitárias, fazendo com que os indivíduos subestimassem a importância das relações interpessoais para uma vida satisfatória, superinvestindo em atividades geradoras de renda e subinvestindo em atividades relacionais (SHIRKY, 2011). A internet teria ativado um desejo latente pela conexão com o outro, que persistiria mesmo quando a máquina é desligada, invadindo o mundo físico.

Shirky (2011) identifica quatro esferas de compartilhamento: a pessoal, que ocorre quando alguém posta, por exemplo, em seu blog na internet; a comum, que ocorre quando existe um grupo de colaboradores; a pública, quando um grupo de colaboradores deseja criar ativamente um recurso público; e a cívica, quando um grupo tenta ativamente transformar a sociedade. Se na primeira esfera o valor de compartilhar é distribuído apenas entre os participantes imediatos, na última esfera o compartilhamento visa gerar uma mudança real na sociedade na qual os participantes estão inseridos.

Os autores do blog coletivo Trezentos¹ declaram que a vida não se limita às relações de mercado, que gostam de compartilhar ideias e que se voltam contra aqueles desejosos por diminuir ou bloquear a liberdade e a diversidade cultural. O site Baixa Cultura² se define como espaço de divulgação e criação de conceitos, acontecimentos e propostas ligados à cultura livre e contracultura digital, declarando que lhe interessa tudo que contribui para a construção de um contexto cultural mais acessível para criadores e espectadores, mencionando explicitamente o download e a cópia livre.

A simplicidade das operações de escrever, digitalizar, publicar e compartilhar fez com que elas parecessem naturais aos olhos de seus usuários. No entanto, os Direitos Autorais e o Copyright não cansam de fazer lembrar que tais atividades não são naturais, mais culturais, devendo se sujeitar ao controle de uma economia de mercado e sua proteção jurídica.

É assim que, em sites como 300, Baixa Cultura, etc., existe a expectativa de que as discussões travadas na rede em torno de temas ligados aos direitos autorais e copyright, por exemplo, possam deflagrar efeitos reais nos documentos jurídicos que os asseguram. Assim, efeitos de ações cuja origem se encontra na rede mundial de computadores poderiam atingir até mesmo pessoas que nunca houvessem tido qualquer contato com ela.

3.4 Aprofundamento da Crítica aos Direitos Autorais e Copyright

Direitos Autorais e o Copyright são instrumentos jurídicos, leis escritas, que definem e regulam direitos de autores de obras artísticas, literárias ou científicas e o acesso a elas. Estabelecem prazos dentro dos quais os autores podem explorar suas obras de forma exclusiva, impedindo o acesso de terceiros às mesmas. Quando o prazo finda, a obra torna-se pública, o que faz com um bem, após ter sido individual, venha a ser comum.

Leis são projetos políticos e constituem, assim como a digitalização, formas de desmaterialização dos textos que protegem, que são destacados da realidade. O que é protegido é sempre um ideal. Um ideal no qual vigoram, entre outros, a escassez, o profissionalismo e ideia de originalidade.

Além de coisa política, a escrita também é uma coisa cultural e econômica. E

1 Disponível em: http://www.trezentos.blog.br/?page_id=2. Acessado em: 20.07.2011.

2 Disponível em: <http://baixacultura.org/baixacultura/>. Acessado em 20.07.2011.

protegida pelo Direito. O fundamento dessa proteção reside numa suposta originalidade. No entanto, se o autor não fala por si mesmo, sendo antes um instrumento da linguagem, sem que se possa falar em originalidade, como quer Barthes (2004), a proteção dada a ele perde seu sentido.

Os Direitos Autorais e o Copyright se revelaram como barreiras para o que a internet oferece de mais atraente: a possibilidade de participação e compartilhamento. A barreira que tais institutos representam se liga diretamente a sua capacidade de punir através de processos reais algumas das ações mais comuns na internet: a manipulação e compartilhamento de textos sem autorização de seus autores. Isto ilustra exemplarmente o fato de que a rede mundial de computadores não pode mais ser encarada como desvinculada do mundo físico. Não é possível isolar o mundo “on line” do mundo “off line”. Ou sob outro ponto de vista, pode-se dizer que as questões que a internet traz permanecem mesmo quando o computador é desligado.

O advento dos computadores deflagrou uma crise nos Direitos Autorais e Copyright, tornando possível o surgimento de propostas alternativas, que tanto retiravam barreiras para sua utilização, como Copyleft (STALLMAN, 2002) e Creative Commons (LESSIG 2004), quanto o aboliam de forma definitiva (SMIERS, 2006). Lessig (2004) é enfático ao afirmar que as regras jurídicas definidoras dos direitos autorais e copyright não fazem sentido quando se considera as atuais tecnologias digitais.

3.5 Aumento da percepção e atuação numa esfera pública

Arendt (2007), falando a partir do paradigma greco-romano, no qual a esfera pública seria o reino da liberdade, regida pela ação e pelo discurso, enquanto a esfera privada seria o reino da necessidade, daquilo que tornava possível a sobrevivência, postula que tais esferas foram esvaziadas com o surgimento do social, quando o que era privado passou a ser preocupação de todos e o que era público foi esquecido. A partir de então, o que as pessoas passaram a possuir em comum eram apenas seus interesses privados, reduzidos os laços societários e a possibilidade de ação política.

Condorcet, ao se referir aos efeitos da prensa de Gutemberg, assegurou que tal invenção, multiplicando indefinidamente e com pouco gasto os exemplares de uma mesma obra, permitiria que cada homem pudesse receber instrução pelos livros no silêncio e na solidão, mas alertou que a mesma invenção afastaria esse homem do exame crítico das ideias, do julgamento das opiniões e das paixões oriundas e exaltadas pela fala viva entre os homens (CHARTIER, 2003).

Diferente da prensa de Gutemberg, cujo surgimento já se vincula à exploração individual, a internet foi construída como um bem comum. Se nela se ingressa como indivíduo, gradativamente, esta singularidade é confrontada ante a um crescente senso da existência de iguais no ciberespaço, permitindo, inclusive, modos de existência em conjunto e ação política.

Jordan (1999), tratando especificamente sobre a distribuição de poder na internet, fala de três níveis interconectados, permeados por diferentes tipos de poder: um

nível individual, no qual aponta a internet como playground do indivíduo, no qual este se senta a frente do computador, digitando comandos e realizando escolhas; um nível social, entendendo-se a internet como um lugar no qual uma comunidade possui existência e localização, no qual muitos, após algum no espaço virtual, passa a entender que a comunidade possui direitos além do indivíduo; e um terceiro nível no qual a internet é compreendida como uma sociedade imaginada, uma nação digital, na qual os indivíduos reconhecem entre si um comum comprometimento com a vida virtual.

É imaginada, segundo o mesmo autor, que cita Benedict Anderson, em função da impossibilidade de todos os participantes dessa sociedade virem a se encontrar e se conhecer, o que os faz apenas imaginar a existência de algum tipo de afinidade, bem como em razão de, qualquer que sejam as diferenças entre os seus membros, serem eles concebidos como uma profunda e horizontal fraternidade, partilhando o mesmo projeto.

Assim, o indivíduo ingressa singularmente no mundo virtual onde descobre existência dos outros, com os quais interage através da troca de conteúdo, principalmente escritos. Impedimentos ou tentativas de restrições para essa troca de conteúdo, como o são a Lei de Direitos Autorais e o Copyright, fazem com que as discussões sobre a esfera pública possam vir à tona, através da resistência individuais e de grupos que descobrem a existência da comunidade.

4. Conclusão

As manipulações e modos de construção de textos pela internet permitidas, encaradas como naturais pelos seus usuários, exemplificaram as noções trazidas por Barthes (2004) de que autoria é sempre uma construção coletiva, na medida em que um autor nada possuiria de original, visto sua atividade consistir na apropriação do trabalho dos que lhe antecederam, misturando textos e usando a linguagem que é comum a toda coletividade.

Funcionando como um lugar social de encontro, o meio virtual propicia a participação, a colaboração e o compartilhamento que se realizam sobretudo através de uma abundância de palavras e textos, tanto oriundos de participantes que os produzem e os disponibilizam na rede para apropriação de outros, bem como de participantes que usam palavras e textos de terceiros e do mesmo modo os tornam disponíveis para a manipulação pública na rede mundial de computadores.

Tais comportamentos, que possuem sua própria lógica, ligada ao custo zero de publicação de textos, ferem a lógica do mercado e as regras do direito autoral e copyright, que ameaçam a livre transmissão de textos pela internet ao impor barreiras para circulação dos mesmos, pelas possibilidades jurídicas de punição. No entanto, dessas lógicas conflitantes surge um senso de comunidade e atuações que, superando interesses privados e o individualismo, defende um incremento no espaço do comum e do público.

Referências

- ARENDDT, Hannah. **A Condição Humana**. Rio de Janeiro: Forense, 2007.
- BARTHES, Roland. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BURKE, Sean. **Authorship: from Plato to the postmodern**. Edimburgh: Edimburgh Univ. Press, 1995.
- CHARTIER, Roger. **A Aventura do Livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: UNESP, 1998.
- DE CERTEAU, Michel. **A Invenção do Cotidiano: 1. as artes de fazer**. 16 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.
- GORZ, André. **O Imaterial: conhecimento, valor e capital**. São Paulo: Annablume, 2005.
- JORDAN, Tim. **Cyberpower: the culture and politics of cyberspace and the internet**. London and New York: 1999, Routledge.
- KEEN, Andrew. **O Culto do Amador: como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- LESSIG, Lawrence. **Free Culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity**. New York: Penguin, 2004.
- RANCIERE, Jacques. **Políticas da Escrita**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
- _____. **Politics and Aesthetics: an interview**. Angelaki: journal of theoretical humanities. London and New York, v. 8, n. 2, p. 191-211, aug. 2003.
- SMIERS, Joost. **Artes sob Pressão: promovendo a diversidade cultural na era da globalização**. São Paulo: Escrituras, Pensarte, 2006.
- STALLMAN, Richard. **Free Software, Free Society: selected essays from Richard Stallman**. Boston: Free Software Foundation, 2002.
- SHIRKY, Clay. **A Cultura da Participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

O BlogEbook Grátis como ferramenta para download de e-books

Gustavo Guilherme da Matta Caetano Lopes
Cíntia Silva da Conceição

Resumo

O presente artigo tem como objetivo mostrar de que forma o BlogEbooks Grátis vem sendo utilizado para o download de e-books. Analisaremos a estrutura do blog, como ela é constituída e sua ligação com as redes sociais. Passaremos por questões como a relação dos livros digitais e editoras e como a questão de direitos autorais são aplicadas quando se trata de e-books.

Palavras-Chave: Blogs; BlogEbook; Direitos autorais; Download; Editoras.

Abstract

This article aims to show how the BlogEbooks Grátis has been used to download e-books. We will review the blog structure, how it is constituted and the connection with social networks. We will go through issues such as the relationship of digital books and publishing companies and how the issue of copyright is applied in e-books cases.

Keywords: Blogs; BlogEbook; Copyright; Download; Publishing companies.

Introdução

O aparecimento dos weblogs é relativamente recente. De acordo com Rebeca Blood (2002), a idéia de weblog é antiga, websites “pessoais” ou “temáticos” que são constantemente atualizados, e remete ao início de 1999, quando começaram a aparecer os primeiros blogs.

Cada vez mais popular entre os usuários da internet, o blog é um formato de publicação on-line que desperta interesse por suas ditas simplicidade e facilidade de uso. Servindo a diversos tipos de sites (pessoais, notícias, intranets corporativas, etc.) os blogs são diários on-line, que reúnem uma coleção de textos, cujo conteúdo é um conjunto de mensagens (posts) publicadas instantaneamente na web, usualmente curtas e organizadas cronologicamente (PAZ, 2003, p.66)

Com o tempo, o blog deixou de ser uma simples ferramenta de escrita de texto online para se tornar algo com objetivos mais abrangentes. Com o crescimento dos gadgets, aplicativos que podem ser instalados na página possibilitando que esta adquira funções diferenciadas, e sua popularização, o blog passou a ser utilizado para outros propósitos, entre eles indexação de filmes e músicas, compartilhamento de imagens, notícias, venda de produtos, e o objeto de foco deste artigo, o download de livros digitais ou e-books como são popularmente conhecidos.

Os gadgets possibilitaram que os blogs alcançassem um novo patamar, como a ligação direta com outras redes sociais, temos como exemplo destas o Facebook, Orkut, Twitter, Lastfm, entre outros. Essa nova função acabou por ajudar na divulgação do conteúdo postado nos blogs, e permitiu que houvesse uma maior interação entre os autores e os leitores dessas páginas, interatividade essa que vai além dos comentários postados especificamente no site e abrange outro tipo de rede. Segundo Levy (1999 p.11), “o crescimento do ciberespaço é resultado de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem”. As redes sociais na internet tem provado essa teoria.

Com todo este leque de opções que os blogs disponibilizam na área de downloads, começa uma nova preocupação, a disseminação de conteúdo protegido por direitos autorais, que acabam sendo distribuídos de forma ilegal. Este artigo vem com o intuito de analisar os pontos citados acima usando o BlogEbook Grátis como forma de ponto de partida para a discussão dos tópicos mencionados.

Análise de estrutura do BlogEbook Grátis

O BlogEbooks Grátis tem como finalidade disponibilizar os mais variados tipos de arquivos para que seus usuários baixem na internet. Em cada página do blog, são encontrados por volta de seis postagens em ordem cronológica, do mais recente para

o mais antigo, e abaixo delas á presença de links com sugestões de textos relacionados com o tema do post principal:



Figura 1: Tela principal do BlogEbooks Grátis
<http://ebooksgratis.com.br/category/livros-ebooks-gratis/coletanias-especiais/>

No topo podemos encontrar guias com as páginas secundárias. Dentro das páginas secundárias vemos o ‘Fórum’ onde o usuário faz um cadastro, podendo assim compartilhar arquivos e interagir com outros leitores. ‘Dicas de post’, onde os indivíduos podem deixar dicas de filmes e livros interessantes para serem disponibilizados no blog. E a guia ‘Parcerias’, onde autores de outros blogs que desejam ser parceiros do BlogEbook Grátis encontram as informações necessárias para fazê-lo, esta guia também contem os links dos blogs que já são parceiros.

Os arquivos do blog são divididos em categorias e subcategorias. A primeira categoria é chamada de ‘Comunicados e Notícias’, onde são postadas notícias relacionadas á cultura em geral e comunicados com promoções realizadas pelo blog e seus parceiros. Em seguida o blog apresenta a categoria ‘Filmes e Documentários’, nessa categoria se encontram links para baixar os vídeos, algumas imagens, trailers e uma breve sinopse. A terceira categoria foi nomeada de ‘Informação e Cultura’, contendo curiosidades, dicas de leitura, fragmentos de poesias. Dentro desta se destacam as subcategorias, ‘Leia mais’, com propagandas e informações de projetos relacionados á literatura e o ‘Papo Cabeça’ com artigos e vídeos feitos por profissionais relacionados á área da literatura e de cultura.

A quarta categoria é ‘Livros (E-books Grátis)’ que conta com áudio books, e-books de auto ajuda, coletâneas especiais, gastronomia, literatura nacional e estrangeira, religião, romance, ficção, técnicos, entre outros. A quinta categoria é ‘Programas’, contendo como subcategoria em destaque o ‘Studio Vestibular’, que disponibiliza questões de vestibulares e o dicionário Oxford, ambos disponíveis para download. A sexta categoria é ‘Quadrinhos’, os quadrinhos estão subdivididos por editoras e temas. A sétima categoria é ‘Revistas Semanais e Mensais’, divididas em subcategorias com os temas das revistas e o nome da publicação. A última categoria é *Uncategorized*, com postagem sem categoria definida até o momento. Além da coluna principal, o BlogEbooks Grátis tem uma segunda coluna contendo as opções de download de arquivos, o código HTML para incorporação do blog a outros sites e um box com a opção de curtir no Facebook, com uma amostra de usuários que já curtiram a página do blog na rede social. Espaço com os parceiros e parceiros premiun. Twitter Counter com as estatísticas relacionadas ao blog no Twitter e box mostrando as últimas postagens feitas pelos autores no blog no Twitter. Finalizando a coluna, está presente o feed do site.

As ligações com as redes sociais; Twitter, Facebook e Orkut

Segundo LEMOS (2005 p.05) “os blogs agregam-se ainda em comunidades, onde usuários/leitores podem comentar e adicionar informações e comentários.” Há algum tempo os blogs começaram a contar com gadgets que possibilitam sua ligação com outras redes sociais, passando assim a ter uma interatividade maior na rede, interatividade essa, que acaba indo além dos simples comentários. O BlogEbook Grátis mantém ligação com três tipos de redes sociais, sendo elas o Twitter, o Facebook e o Orkut. “Uma rede social é definida como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais)” (RECUERO, 2006, p.67)

Segundo RECUERO (2009, p.174) “o Twitter é um site popularmente denominado de um serviço de microblogging. É construído enquanto microblogging porque permite que sejam escritos pequenos textos de até 140 caracteres a partir da pergunta “O que você está fazendo?””. A rede social Twitter teve um aumento de usuários tão significativos nos últimos que essa sua pergunta central de “O que você está fazendo”, mudou para “Descubra o que está acontecendo agora em algum lugar do mundo”.

O BlogEbook Grátis é usuário do Twitter sob o nome de PDL – Ebooks Grátis, seus tweets são de conteúdo de divulgação, com o nome do post e o link endereçado ao blog e retweets sobre lançamentos de livros e palestras, até o momento foram enviados 1,222 tweets. “O Twitter é estruturado com seguidores e pessoas a seguir, onde cada Twitter pode escolher quem deseja seguir, e ser seguido por outros.” (RECUERO, 2009, p.174), o blog conta com 5,140 seguidores, e segue 17 outros usuários da mesma rede social.

Figura 2 Tela principal do Twitter pertencente ao BlogEbook http://twitter.com/#!/ebooks_gratis

O Facebook é outra das redes sociais ao qual o blog se liga, segundo RECUERO “o Facebook funciona através de perfis e comunidades” (2009, p.172). A página do blog no site de relacionamentos não é pessoal e sim uma fanpage. Na fanpage, intitulada PDL – Ebook Grátis pode-se encontrar o mural onde são compartilhados links para os posts do blog, nos quais os usuários tem as opções de comentar e curtir, além da possibilidade de enviar mensagens com o conteúdo desejado, que no caso, são em sua maioria pedidos de e-books, algumas sugestões, críticas e pedidos de explicação, como o de uma usuária que esta com dificuldades de acessar o fórum do site:

Equipe PDL, o que aconteceu com o forum? Não consigo acessar com meu login e quando preencho a opção esqueci minha senha, não recebo nenhum e-mail. Estou tentando enviar um email para o administrador, mas isso também está difícil.

01 de junho às 23:47



PDL - Ebooks Grátis Olá ! , estamos em manutenção!

02 de junho às 16:03

Figura 3: Comentário feito por uma usuária do blog em sua fanpage no Facebook <http://www.facebook.com/pages/PDL-Ebooks-Gr%C3%A1tis/148442595216240>

Á também a categoria de informações com o link do website, seguida da categoria fotos e discussões. A partir dessa fanpage, as pessoas que utilizam o Facebook tem a opção de curtir a pagina, recebendo assim todas as informações divulgadas pela fanpage em seu mural, em média 3.876 usuários curtiram essa página:

The image shows a screenshot of a Facebook fanpage for 'PDL - Ebooks Grátis'. The page header includes the Facebook logo and a search bar. The main content area features a blue banner with the text 'Projeto Democratização da Leitura' and 'Biblioteca Virtual Gratuita'. Below the banner, there are navigation options: 'Mural', 'Informações', 'Fotos', and 'Discussões'. A statistics box shows '3.876 pessoas curtiram isso'. The page also has links for 'Criar página', 'Inscrever via RSS', and 'Denunciar página'. The main post area shows a post from a user with a profile picture, containing a message in Portuguese: 'Olá. Eu fui tentar fazer esse download http://ebooksgratis.com.br/quadrinhos/quadrinhos-pingo-de-gente-charlie-brown-edicao-01-charles-schultz/, mas não consegui porque o link não abriu. Será que alguém poderia re-postar? Obrigado'. Below the message is a link to the website and a timestamp 'Ontem às 02:03 · Compartilhar'. Another post from the same user follows, saying 'cara gostei muito do site! uma coisa q sempre gosto ler é melhor para ter conhecimento domingo às 12:38'. At the bottom, there is a small image of a globe and the text 'PDL - Ebooks Grátis' with a URL: 'http://ebooksgratis.com.br/informacao-e-cultura/curiosidades/curiosidades-biblioteca-publica-e-construida-com-mil-caixas-de-cerveja/'.

Figura 4: Fanpage do BlogEbook Grátis no Facebook.
<http://www.facebook.com/pages/PDL-Ebooks-Gr%C3%AAtis/148442595216240>

A terceira rede social com a qual o blog se liga é o Orkut, “o Orkut funciona basicamente através de perfis e comunidades. Os perfis são criados pelas pessoas ao se cadastrar, que indicam também quem são seus amigos (onde aparece a rede social conectada ao ator).” (RECUERO, 2009, p.166). O blog não possui perfil pessoal na rede, a exemplo do Facebook que cria fanpages, o Orkut possui comunidades, “as comunidades são criadas pelos indivíduos e podem agregar grupos, funcionando como fóruns, com tópicos (nova pasta de assunto) e mensagens (que fica dentro da pasta do assunto).” (RECUERO, 2009, p.167). A comunidade do blog é intitulada de PDL – Ebooks e Cultura, conta com a presença de 7.176 membros e o dono da comunidade serve como moderador de membros dessa comunidade, ou seja, o usuário que criou a página tem o poder de decidir quais pessoas podem ser membros da comunidade e quais não podem. Na página inicial da comunidade encontramos uma mensagem de boas vindas aos usuários, textos explicativos sobre o funcionamento da comunidade, links que redirecionam ao portal PDL e a categoria de fórum (ver figura 6).

Os fóruns nas comunidades do Orkut funcionam como um espaço para discussão e interação entre os usuários, Rheingold, um dos primeiros autores a usar o termo “comunidade virtual”, as define como:

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede, quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no ciberespaço (RHEINGOLD, 1995, p.20)

orkut página inicial perfil página de scraps amigos comunidades teste o novo orkut cintia... Sair buscar no orkut

PDL - EBOOKS E CULTURA
 Início > Comunidades > Culturas e Comunidade > PDL - EBOOKS E CULTURA

descrição: *Seja Bem-vindo à comunidade do Projeto Democratização da Leitura!*

Lançamentos inéditos, novos escritores, cultura, chat para entretenimento e muito mais, uma comunidade aberta para o compartilhamento de conhecimento!

www.portaldetonando.com.br

Registros abertos, contribua com nossa comunidade para que possamos continuar assim, maiores esclarecimentos em nosso fórum:

<http://www.portaldetonando.com.br/forum/julho-2010-ajude-o-pdl-doe-t16606.html>

idioma: **Português (Brasil)**

categoria: Culturas e Comunidade

dono: Coruja Bebê

tipo: moderada

privacidade do conteúdo: aberta para não-membros

local: Brasil

criado em: 1 de abril de 2005

membros: 7.176

membros (7176)

[ver membros >>](#)

Figura 5: Comunidade virtual do blog no Orkut
<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=1701059>

Partindo dessa definição, podemos constatar que em uma comunidade estão reunidos indivíduos com interesses comuns que discutem sobre determinado assunto. No caso da comunidade PDL – Ebook e Cultura, o fórum é utilizado pelos membros como meio para divulgação de artigos, livros digitalizados pelos usuários que podem vir a fazer parte do acervo do BlogEbook Grátis, divulgação de promoções, entre outros. Além dessas funções, alguns usuários da comunidade utilizam aquele espaço como meio de auxiliar a oferecer serviços a outros indivíduos. Um exemplo dessa prática é encontrado o tópico “E book Impresso” onde um usuário oferece um serviço:

E BOOKS IMPRESSO

Início > Comunidades > Culturas e Comunidade > PDL - EBOOKS E CULTURA > Fórum: > E BOOKS IMPRESSO

mostrando 1-3 de 3

primeira | < anterior | próxima > | última



Gente quem precisar imprimir seus e books é só mandar um scrap pra mim ok!!!
 Tenho um equipamento legal e posso garantir que a qualidade é ótima e o preço melhor ainda ok!!!

19/06/06

Figura 7: Divulgação feita por um leitor do blog na comunidade do Orkut
<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=1701059>

Esse tipo de oferta acaba atraindo outros membros da comunidade que se interessam pelo serviço prestado. Outro exemplo de uso da comunidade é o fórum intitulado de Revista Super e Mundo Estranho, onde o usuário pergunta ao moderador da comunidade quando o blog voltara a disponibilizar as publicações para download:

Revistas Super e Mundo Estranho

Início > Comunidades > Culturas e Comunidade > PDL - EBOOKS E CULTURA > Fórum: > Revistas Super e Mundo Estranho

mostrando 1-1 de 1

primeira | < anterior | próxima > | última

8 fev

Revistas Super e Mundo Estranho

Por que nao estao mais escaneando essas revistas? Sera que o PDL voltará e disponibilizar? Eu sempre estava atento la no site esperando pra baixar essas revistas... desde o ano passado nao vejo mais sinal delas...

Figura 8: Pedido de postagem de um leitor no blog no Orkut
<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=1701059>

Exemplos como esses mostram como os sites de redes sociais acabam se tornando uma nova forma dos usuários para interagirem entre si e com os organizadores do BlogEbook Grátis.

Os E-Books e sua relação com o Mercado Editorial

Com a popularização do e-book, surge um novo meio de leitura que vem ganhando adeptos por ser uma forma rápida de ter acesso a vários títulos. Segundo Amaral (2009) o “termo de origem inglesa, e-book é uma abreviação para electronic book, ou livro eletrônico: trata-se de uma obra com o mesmo conteúdo da versão impressa, com a exceção de ser, por óbvio, uma mídia digital”. Esse novo perfil de leitores que nasce com o e-book já conta com os aparatos tecnológicos que fazem de sua leitura algo mais confortável, tendo em vista que com o lançamento dos e-books readers, o leitor não precisa mais necessariamente de um computador para ler seu e-book:

Por volta de 1998 são lançados os primeiros dispositivos ou softwares de leitura digital: os ebooks reader device. Tais aparelhos permitem a leitura desses livros numa tela plana de cristal líquido colorido, portátil e com grande capacidade de armazenamento. O aparelho possui funcionalidades como paginação, mudança de orientação de página, marcação de página, destaque de texto, anotações do leitor, busca por texto, além de luz interna para leitura no escuro. (MESQUITA e CONDE, 2008, p.03)

É inegável que o e-book acaba tendo vantagens sob o livro impresso em vários quesitos, como a praticidade, já que uma biblioteca de e-books pode ser levada dentro de um pen drive para qualquer lugar. Também á a questão de custo, o livro digital custa menos para ser produzido e conseqüentemente fica mais barato. E para aqueles indivíduos que dizem não trocar a sensação de pegar no papel para ler, ou não se adaptam a ler em aparelhos eletrônicos, o e-book ainda pode ser impresso. Com essa popularização do livro digital, as editoras estão sendo obrigadas a se especializar em uma nova área editorial.

Não se pode prever o futuro dessas tecnologias para o mercado editorial em detalhes, mas os seus efeitos gerais serão permitir aos leitores e aos escritores um acesso bem mais direto entre si do que o possível no passado e desafiar as editoras a reconhecerem a redução de suas funções e se adaptarem à nova realidade. (Epstein, 2002, p.39)

O BlogEbook grátis oferece um leque de e-books para download, separados por categorias e temas como vimos do tópico estrutura do blog. Essas categorias contabilizadas se dividem em 116 temas, dentre eles o e-books em si, áudio books, revistas e quadrinhos. Até o momento ele conta com 1016 e-books disponíveis para download.

A categoria que conta com mais arquivos é a de 'literatura estrangeira', com 462 títulos, e dentro dessa, o tema 'literatura infanto-juvenil' é a que conta com o maior número de títulos. Outro tema que conta com um grande número de arquivos é o de 'técnicos e científicos', ao analisar essa categoria, podemos perceber que o público interessado no assunto é formado por estudantes e acadêmicos. Exemplos:

Obra sobre comunicação e mobilidade « Projetos de pesquisa em Jornalismo Disse:
abril 23rd, 2011 at 0:40

[...] bastante discutido nos projetos realizados na UniBrasil é abordado na obra "Comunicação e Mobilidade – Aspectos Socioculturais das Tecnologias Móveis no Brasil", organizado por André Lemos e por Fábio [...]

Rafael Dutra Disse:
fevereiro 1st, 2010 at 12:09

olá galera, gostei deste e-book, afinal faço publicidade e é bastante útil, se puderem postar outros livros sobre publicidade agradeço!

[Comunicação] A Semiologia dos Discursos da publicidade – Ana ... – comunicacao Disse:
fevereiro 1st, 2010 at 14:44

[...] <http://ebooksgratis.com.br/livros-ebooks-gratis/tecnicos-e-cientificos/comunicacao-a-semiologia-dos-...> O presente trabalho analisa as campanhas publicitárias de cerveja que têm como ponto em comum a [...]

Figura 9 e 10: Comentários feitos por um público relacionado à área acadêmica.
<http://ebooksgratis.com.br/>

A cultura de downloads desse formato de livros atinge os mais variados públicos, tanto aqueles que precisam de um e-book para ler por lazer, quanto aqueles que realizam o download de e-books para trabalho, como os estudantes. Um fator agravante para a escolha desse formato de leitura, além da praticidade, é o preço e a questão ecológica:

Ao compararmos as formas de publicação dos meios eletrônicos com as dos meios impressos, chegamos inevitavelmente à questão ecológica visto que a principal vantagem do livro eletrônico sobre o impresso é a não utilização do papel (o que evita o sacrifício de árvores), de tinta e de água, o que os torna mais baratos, além de ecologicamente corretos. (MESQUITA e CONDE, 2008 p.05)

Apesar disso, os e-books ainda causam uma certa insegurança no campo editorial. Apesar de terem um custo mais baixo de produção por não usar papel, não usar estoque, distribuição e nem ponto físico de venda, os e-books ainda apresentam uma certa instabilidade no quesito lucratividade para as editoras. Segundo Neto “o custo médio de digitalização de um livro é de R\$ 400 e este mercado, ainda em formação, não garante retorno. O diretor comercial da Livraria Cultura, Fabio Herz, diz que o preço do livro digital é 30% menor que o físico, mas as vendas no país ainda são incipientes” (2010). Esse fator tem uma ligação direta com o modo com que os e-books são distribuídos, já que essa distribuição é feita, na maior parte dos casos, de forma ilegal, o que faz as editoras terem um certo descrédito com a segurança da proteção das obras no mercado virtual.

O BlogEbook disponibiliza e-books de forma gratuita, ou seja, nenhuma taxa é cobrada aos leitores do blog pra que eles possam baixar os arquivos. Cada postagem do BlogEbook tem em média quatro comentários, tendo como conteúdo principal dúvidas, dicas e pedidos para que os donos do blog postem outros títulos (ver figura 11).

O número de pessoas que seguem o BlogEbook nas redes sociais, os comentários do blog e a quantidade elevada de e-books dentro do blog vem como uma forma de comprovar que os e-books vem ganhando um espaço cada vez maior no cotidiano das pessoas.

Download de E-Books: Um ato legal?

Com esse aquecimento do mercado de e-books, aumentam as discussões sobre os direitos autorais relacionados as obras:

Obviamente, será necessário um novo ordenamento dos direitos autorais. Sem tal providência, a ser normalizada internacionalmente, ficará difícil desenvolver e consolidar o mercado do e-book. Segurança quanto à autenticidade e legalidade dos conteúdos também

será fundamental. Não há dúvida de que a digitalização de conteúdos editoriais sob a tutela de direitos legais suscitará facilidades para reprodução ilegal, ampliando a ameaça de falsificação muito além das máquinas copiadoras que enfrentamos hoje. (BOSQUINI, 2010)

1. **celly** Disse:

agosto 25th, 2010 at 22:54

Parabéns pelo fantástico blog ! Obrigada por compartilhar tanto conhecimento. Gostaria de perguntar se vcs conhecem um bom organizador de ebooks, minha coleção está crescendo e desejo organizar de maneira mais fácil meus ebooks. Muito obrigada !

2. **Mark** Disse:

agosto 26th, 2010 at 17:24

Como eu faço pra mandar um livro?

3. **PDL** Disse:

agosto 27th, 2010 at 11:37

webmaster@ebooksgratis.com.br

4. **Ricky** Disse:

agosto 27th, 2010 at 17:18

Novo livro de Fernanda Moroso é só baixar gratuitamente no link a seguir
<http://www.megaupload.com/?d=GDT67855>

*Figura 11: Comentários contendo parabenizações, dúvidas e divulgação.
<http://ebooksgratis.com.br>*

A grande maioria dos e-books não são de domínio público, ou seja, seus direitos autorais pertencem aos autores das obras e em alguns casos às editoras que contratam os escritores. Em alguns casos, se o autor da obra não permitir que ela seja disponibilizada em formato digital, ela não poderá ser distribuída on-line, já que de acordo com a lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, a Lei dos Direitos Autorais “não havendo especificações quanto à modalidade de utilização, o contrato será

interpretado restritivamente, entendendo-se como limitada apenas a uma que seja aquela indispensável ao cumprimento da finalidade do contrato.”

Por não serem de domínio público, os livros digitais deveriam ser adquiridos mediante ao pagamento de uma taxa, como é feito com os livros impressos, mas são poucos os leitores que e-books que os compram na internet. Como vimos no tópico acima, o BlogEbook é um exemplo de blog que faz distribuição ilegal de e-books na internet, pratica cada vez mais frequente na rede. Segundo Schiefler:

Na conjuntura atual, por meio da facilidade encontrada na transmissão de informações e, também, do relativo anonimato virtual verificado devido à precária fiscalização, a desobediência da lei tornou-se um ato ilícito trivialmente cometido, reforçado ainda pelo fato de não existir legislação própria. Sistemas de busca virtuais remetem o usuário a sítios com banco de dados e obras integrais, na maioria, sem a devida regulamentação referente à Lei de Direitos Autorais. (2008)

Conclusão

O BlogEbook Grátis prova ser uma plataforma eficiente para downloads de e-books, visto que o site conta com um número elevado de arquivos, é interativo e promove um relacionamento interessante com os leitores da página devido ao fato de estar inseridos em outras redes sociais. Além de promover interatividade, a ligação com o Orkut, Facebook e Twitter acaba servindo para o BlogEbook como uma forma de divulgação, não só do seu material, mas também da própria página.

A forma de como os e-books são distribuídos no blog é ilegal, prática freqüente na maioria dos sites que disponibilizam esse tipo de conteúdo. Fatores como esses fazem as editoras e os autores sentirem uma certa instabilidade no mercado virtual, visto que, a maioria dos e-books obtidos pelos leitores vem de blogs como o BlogEbook, e não são comprados virtualmente. Apesar disso, o mercado de livros digital tende a crescer com o passar do tempo, e as editoras não podem ignorar isso, então mesmo com a baixa lucratividade, já disponibilizam esse formato de livro para compra em seus sites.

Em relação à funcionalidade dos e-books, podemos encontrar muitos contras, mas também vários prós que não podem ser ignorados. A disponibilização dos livros digitais de forma gratuita acaba transpondo barreiras geográficas limitadas pelos serviços de venda locativos, lenado cultura para pessoas que normalmente não teriam acesso aos livros impressos. Mesmo com seus lados positivos e negativos, o e-book é uma realidade que convive de perto com a dos livros impressos, com o barateamento da tecnologia, é uma tendência forte que futuramente se firmará como prática mercadológica.

Apesar dos mais conservadores ainda não aceitarem bem o fato de abandonar o papel, as novas gerações tendem a se interessar por esse tipo de leitura mais simples e

até mais interativa. Isso não quer dizer que vamos abandonar o livro impresso, como diziam que a televisão iria fazer com o rádio, e sim que o mercado pode se preparar para receber esse tipo de formato e que a população poderá escolher a forma que mais lhe agrada.

Referências

- AMARAL, Fabio Eduardo. **O que é e-Book?: Conceitos e definições, comparação com livros impressos**. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/1519-o-que-e-e-book-.htm>. Acesso em: 10/06/11
- BOSQUINI, Sueli. **A saudável convivência do e-book com o livro impresso**. Disponível em: <http://www.bytestypes.com.br/noticias/320-artigo-a-saudavel-convivencia-do-livro-impresso-com-o-e-book>. Acesso em: 12/06/11
- BLOOD, Rebecca. **“The Weblog Handbook”**. Cambridge, MA. Perseus Publishing, 2002
- EPSTEIN, Jason. **O Negócio do Livro: Passado, presente e futuro do mercado editorial**. Rio de Janeiro: Record, 2002.
- LÉVY, Pierre. **“Cibercultura”**. São Paulo, Editora 34. 1991
- LEMOES, André. **“Cibercultura Remix”**. São Paulo, 2005.
- NETO, Rui Barata. **Editoras investem em e-books**. Disponível em: http://www.brasileconomico.com.br/noticias/editoras-investem-em-ebooks_84893.html. Acesso em: 22/06/2010
- PAZ, Caroline Rodrigues. **“A Cultura Blog: Questões Introdutórias”**. Porto Alegre: Revista Famecos .
- RECUERO, Raquel. **“Redes Sociais na internet”**. Porto Alegre: Sulina. 2009
- _____. **“Comunidades em Redes Sociais: Proposta de tipologia baseada no Fotolog.com”**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. Tese de doutorado, 2006.
- RHEINGOLD, H. **“La Comunidad Virtual: Uma Sociedad sin Fronteras”**. Barcelona: Gedisa Editorial, 1995.
- MESQUITA, Isabel Chaves Araujo e CONDE, Mariana Guedes. **“A Evolução gráfica do livro e o surgimento dos e-books.”** In: X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. São Luiz, Maranhão, 2008. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2008/resumos/R12-0645-1.pdf> Acesso em: 20 de junho de 2011.
- SCHIEFLER, Gustavo Henrique Carvalho. **Livros Digitais (E-books): A Função Social e a Pirataria Digital - Direitos Autorais Frente aos Direitos Constitucionais**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

O *fake* e o Twitter

Identidade e estigma no movimento social da hashtag #ForaMicarla em Natal-RN

Raquel Souza

Resumo

Tendo como eixo central o movimento social da hashtag “#ForaMicarla” no Twitter – movimento de oposição a atual gestão da cidade de Natal-RN, este artigo busca pensar o *fake* a partir de duas concepções: sujeito/identidade e arma/estigma, em que ambas convergem para o conflito online mantido entre os integrantes do “#ForaMicarla” e os twitteiros da gestão da prefeita Micarla de Sousa (Partido Verde). Desta forma, compreendemos que os pesquisadores da cibercultura devem ir além do par oposicionista falso/verdadeiro para entender o *fake* como sujeito sociopolítico.

Palavras-Chave: *Fake*; Identidade; Estigma; Movimento social; Twitter.

Abstract

With the central axis of the social movement hashtag “#ForaMicarla” on Twitter - opposition movement to the current management of the city of Natal, this article attempts to think “the fake” from two concepts: subject / identity and weapon / stigma, both converging to the conflict kept online between members of the “#ForaMicarla” and users from Micarla de Sousa’s administration. Thus, we understand that cyber researchers must go beyond the oppositionist pair of true and false to understand “the fake” as a social and political subject.

Keywords: Fake; Identity; Stigma; Social movement; Twitter.

Introdução

É na fluidez do tempo e do espaço condicionada pelas tecnologias online de interação (LÉVY, 1999) que novas ações coletivas de protesto e ativismo surgem a cada dia no ciberespaço. Se antes estas ações estavam localizadas em fronteiras geográficas, hoje as ações extrapolam o local, se conectam ao global, e, ao mesmo tempo, retornam ao regional por meio da virtualidade digital (CASTELLS, 2003). Por isso, nos últimos meses, as pessoas em suas vidas “online” e “off-line” puderam presenciar o surgimento de diversos movimentos sociais: tais como a “#marchadamacanha”, a “#marchadasvadias”, entre outros. Estes movimentos são de indivíduos que não se conhecem de forma física, não moram no mesmo bairro, não estudam no mesmo colégio, mas possuem o desejo comum de reivindicação.

Podemos encontrar no centro destes movimentos sociais online uma condição tecnológica da plataforma de relacionamentos Twitter¹ (TT), sendo a hashtag “#²”. Entendemos que esta tecnologia permite aos usuários o encontro em torno de temáticas comuns e por isso vem sendo usada de forma sistemática como uma nova arma de protesto e ativismo online.

Assim, dentro deste contexto do uso da hashtag em uma rede de relacionamentos fluida, surgiu no mês de outubro de 2010 um ponto de adensamento³ na rede Twitter denominado de “#ForaMicarla”, que significa a insatisfação de cibernautas do TT com a atual gestão da prefeitura da cidade de Natal-RN, Micarla de Sousa (Partido Verde). Este movimento, além de ter sido formando em rede nesta plataforma, é mantido nela até os dias atuais pelos cibernautas por meio de suas práticas cotidianas. No final do mês de maio e no início de junho de 2011, várias passeatas do “#ForaMicarla” ocuparam as ruas da cidade de Natal-RN, que culminaram com a ocupação da sede do legislativo municipal durante 11 dias no período de 07 a 17 de junho.

Para este artigo vamos trazer à tona a discussão em torno de um sujeito que emerge da cultura digital - o *fake* - o qual se apresenta como categoria analítica de fundamental importância dentro do conflito online que é protagonizado pelo movimento “#ForaMicarla” no Twitter. A partir dos apontamentos de Simmel (1983, p.122-127), o conflito é pensado neste trabalho como uma unidade de “sociação” positiva em torno da temática “#ForaMicarla”, em que os cibernautas por meio das possibilidades das tecnologias online de comunicação podem extravasar seus sentimentos por meio da ação de protesto e de ativismo online. Estas são ações que levam

1 O Twitter - www.twitter.com - é uma plataforma onde os usuários podem postar mensagens de até 140 caracteres para uma rede de seguidores (followers). Além disso, a comunicação pode ocorrer de duas formas: através dos “Replies” (forma pública) e das “Messages” (forma privada).

2 A hashtag no Twitter é este símbolo “#” seguido de uma palavra ou frase. É usada pelos cibernautas como forma de marcar assuntos na plataforma.

3 Tendo o Twitter como uma rede social total, podemos encontrar vários pontos em que esta rede fica mais densa, entendida como redes parciais desta rede total. Densidade seria, dentro dos apontamentos de Barnes (1987, p.167-174), a extensão das relações que determinados indivíduos mantém. Estas relações quanto mais aproximadas em torno de determinados conteúdos são denominadas de mais densas que outras. No caso deste trabalho, percebemos que a interação online em torno do tema “#ForaMicarla” por um grupo específico e organizado pode ser entendido como um ponto de adensamento dentro da rede total.

os sujeitos deste movimento não se sentirem vítimas das circunstâncias produzidas pela gestão municipal da cidade de Natal-RN.

1. Um adensamento no Twitter: o “#ForaMicarla”

Este trabalho tem como pilar metodológico a etnografia virtual em conjunto com o modelo de rede social de J. Barnes (1957). De acordo com Chistine Hine (2000, p. 63-65), assim como a etnografia “tradicional”, a etnografia virtual sustenta como fundamentação a presença do etnógrafo no campo, sendo que neste caso o campo é a rede mundial de computadores com seus diversos espaços de sociabilidade. Por isso é necessário o intensivo engajamento do pesquisador na vida cotidiana dos habitantes desses “ciberespaços”.

Porém, ainda segundo Hine (2010, p.65), pensar os “ciberespaços” da Internet de forma totalizante é negar as redes complexas em que os seus navegadores estão inseridos, seja no “mundo online” ou no “off-line”. Ainda de acordo com a autora, não devemos separar a vida online de qualquer ligação com a interação face-a-face. Desta forma, podemos pensar o objeto etnográfico sendo remodelado do princípio de localização e fronteira como organização, para debruçarmos sobre fluxo e conectividade destas relações mantidas na Internet.

É justamente pelos argumentos expostos neste último parágrafo que esta pesquisa acredita que a teoria de redes sociais J. Barnes pode ser pensada para o contexto de interação online, como foi apontado por Maria Elisa Máximo (2010) em seu trabalho “Blogs: o eu encena, o eu em rede. Cotidiano, performance e reciprocidade nas redes sócio-técnicas”. Ao invés de buscar totalizar por meio de limites “geográficos” os espaços da web, queremos observar onde as redes têm pontos de adensamento, pois acreditamos que é uma forma viável para o pesquisador que imerge na complexidade da conexão online.

Como dito na introdução, este trabalho tem como ponto de partida a plataforma Twitter. Antes mesmo do intuito da realização do trabalho acadêmico, criei uma conta neste site em 2009. No início, o que me chamava atenção era como as pessoas lidavam com o consumo de diversas redes de relacionamento online em seu dia-a-dia. A partir da minha inserção no campo, através da construção de uma identidade nativa e tempos depois de uma identidade de pesquisadora, pude ao longo tempo compreender a linguagem, os códigos ético e moral, e o cotidiano dos twitteiros. Estes processos foram fundamentais para que eu pudesse construir as várias redes de relacionamento no Twitter.

Foi nesta construção diária e na observação das práticas dos twitteiros, os quais eu seguia, que percebi um adensamento na minha rede em torno do movimento “#ForaMicarla” em outubro de 2010. No princípio, não pensei em tratar este assunto como objeto de pesquisa. Porém, com o passar do tempo e aumento dos “posts” da minha rede com a hashtag “#ForaMicarla”, fui cada vez mais sendo perturbada com este movimento. Foi quando, em 25 de janeiro de 2011, realizei uma busca no site “Google” para contextualizar de forma espacial e temporal o movimento. Assim

encontrei a matéria⁴ do portal de notícias “Nominuto.com”, do dia 21 de janeiro de 2011, a qual relatava que o protesto contra a prefeita Micarla de Sousa era o assunto mais comentado no Twitter do Brasil com a hashtag “#ForaMicarla”. Na mesma notícia, existia a informação de que Micarla de Sousa estaria sendo alvo de críticas por causa do aumento da passagem de ônibus na capital. Por este fato os usuários agendaram uma manifestação no dia 22 de janeiro de 2011 no maior shopping de Natal. Outra informação encontrada nesta pesquisa foi a notícia do protesto contra aumento de passagens no dia 19 de novembro de 2010 do portal “Tribuna do Norte”. Nesta matéria⁵, Dayvson Moura foi apontado como líder do movimento contra o valor da passagem de ônibus que ia ser reajustado de R\$2,00 para R\$2,20.

Após esta pesquisa, passei a analisar em fevereiro de 2011 as ações de @dayvson, que até aquele momento eu o apenas seguia por ser um amigo da “vida off-line”. Foi quando percebi nas ações de @dayvson as diversas postagem com a hashtag “#ForaMicarla” e os conflitos que ele mantinha com a “twiteira” @thalitamoema, considerada “Rainha do Twiiter” pelo twiteiros do Rio Grande do Norte. Ela também é funcionária comissionada da prefeitura de Natal, empossada em outubro de 2010 após obter relevância de celebridade potiguar no TT.

Desta forma, no mês de fevereiro conversei com Dayvson Moura no “MSN”. Foi quando ele esclareceu algumas questões sobre o movimento “#ForaMicarla”. O “twiteiro” apontou @thalitamoema como cibernauta contratada pela prefeitura para publicizar e defender Micarla de Sousa no Twitter. Bem como @dayvson apontou um grupo de integrantes do movimento social online “#ForaMicarla”.

Foi a partir desta conversa que cheguei ao primeiro sujeito-*fake* do movimento “#ForaMicarla”, o @BlockdeMicarla. A foto deste “twiteiro” é um cachorro com uma mordação e a hashtag “#ForaMicarla”. Em seu perfil ele se apresenta como: “Comunidade feita para o registro de protesto dos cidadãos insatisfeitos e bloqueados⁶ pela Prefeita Micarla de Sousa que não permite críticas à sua administração”.

Assim, no dia-a-dia do conflito entre o “#ForaMicarla” e os twiteiros da gestão de Micarla de Sousa, outros perfis *fakes* foram nascendo. Neste artigo vamos tecer análises em torno destes sujeitos, que além do @BlockdeMicarla, apresentam notoriedade neste conflito online, são eles: @PaquetaMoema, @PrefeitaMimi e @milenatrismorn.

4 A matéria pode ser acessada em: <http://www.nominuto.com/noticias/politica/protesto-contra-micarla-e-um-dos-assuntos-mais-comentados-no-twitter/67615/print/>.

5 <http://www.tribunadonorte.com.br/noticia/estudantes-protestam-contra-aumento-de-tarifa/165495>.

6 No Twitter, a ação de bloquear um usuário é feita por meio do botão “block”. O twiteiro realiza este ato quando ele não quer que uma pessoa leia as suas postagens. Assim, a única forma de banir o usuário de sua lista de seguidores é bloqueando-o. Desta maneira, o ato de bloquear significa que a pessoa que recebeu o “block” não aparece mais na lista de contatos do usuário. Outros impedimentos: as atualizações não podem ser vistas pelo bloqueado e a pessoa que recebeu o “block” fica impedida de adicionar o twiteiro que te bloqueou.

2. *Fake*: identidade, estigma e conflito

As pesquisas sobre a cibercultura têm voltado nos últimos anos a atenção para um tipo de sujeito que surge nas redes online de relacionamento a partir das possibilidades tecnológicas de se viver uma “segunda vida”- o *fake* (CAMOZZATO, 2007; SEGATA, 2007). Na cultura online, este sujeito, como a própria tradução da palavra aponta, é um perfil falso de usuário. O *fake* é um avatar construído na plataforma que não faz referência ao corpo físico e nem aos papéis sociais do sujeito off-line que comanda o perfil.

No trabalho de Jean Segata (2007) sobre a comunidade “Lontras” da rede de relacionamentos online Orkut (www.orkut.com), o autor afirma que para os nativos desta plataforma o *fake* é uma “espécie de personagem para brincar” (p.41). Entretanto, para os nativos do movimento “#ForaMicarla” do Twitter, o *fake* vai além de um personagem criado com a função de divertir os habitantes do TT.

Dentro do contexto do movimento “#ForaMicarla”, o *fake* é pensado a partir de duas concepções. Porém, partirmos do princípio de que estas concepções estão diretamente relacionadas com o conflito online entre o grupo “#ForaMicarla” e os twitteiros ligados à gestão municipal de Micarla de Sousa. Assim, o *fake* é o sujeito/identidade criado a partir dos contextos conflituais do movimento “#ForaMicarla” e em outro momento é uma palavra acionada como arma/estigma por parte da administração municipal.

2.1 A construção do sujeito *fake* no “#ForaMicarla”

Não me considero um “*fake*”. O que é um “*fake*”. Entendo que “*fake*” é alguém que usa uma imagem (foto) falsa, que não é a sua, um nome falso com a intenção de agredir pessoas. Seria uma pessoa covarde escondida por trás de imagem e nome falsos para atingir pessoas de verdade, pessoas que tem rosto e nome próprios. Eu não uso foto nem nomes falsos. Adotei uma imagem que simboliza a mordada imposta ao cidadão que intenta lançar críticas direcionadas a um determinado perfil (no caso o da prefeita) e não pode pela censura do bloqueio.

O trecho destacado é uma declaração do @BlockdeMicarla dita em entrevista realizada por e-mail em 08 de abril de 2011, em que o sujeito da pesquisa responde a pergunta: “O que levou você a criar um *fake* no Twitter?”. Este trecho nos faz refletir o quanto é complexo definir o que é ser *fake* em uma rede de relacionamentos online. Porém, defendemos que mais do que discorrer sobre a definição do que é o *fake*, para este trabalho, o fundamental é compreender o jogo político gerado por e através deste sujeito.

Quando Erving Goffman (1985-1956) pensa a vida social como uma representação teatral, em que esta “apresenta coisas reais, e, às vezes, bem ensaiadas” (p.09), o

autor trata o indivíduo com um ator que “se apresenta sob a máscara de um personagem para personagens projetados por outros atores” (p.09). E esta apresentação ocorre em um palco que se encontra espacialmente e temporalmente localizado. Dentro deste jogo, existe a platéia para qual a encenação é projetada. Desta forma, “na vida real, os três elementos ficam reduzidos a dois: o papel que um indivíduo desempenha é talhado de acordo com os papéis desempenhados pelos outros presentes [...]”. Então, o jogo da vida social é realizado por meio da construção diária da identidade do indivíduo na relação com os outros em um determinado contexto, em que este pode conter a tradição do grupo o qual pertence a pessoa, as tradições pessoais do próprio ator, as questões morais projetadas por ele no grupo e do grupo a ele, as circunstanciais espaciais e temporais, e entre outros fatores que “projetarão de maneira efetiva uma definição da situação” (p.18).

Dentro deste quadro teórico de Goffman, é que entendemos que o *fake*, assim como indivíduos da interação face-a-face, tem que ser apreendido a partir dos aspectos e elementos que formam o “quadro de referência” característico da interação social.

Este quadro de referência é formal e abstrato, no sentido de poder ser aplicado a qualquer estabelecimento social; não é, contudo, simplesmente uma classificação estática. O quadro de referência está em conformidade com questões dinâmicas, criadas pelas necessidades de sustentar uma definição da situação que foi projetada diante de outras pessoas. (2003, p.219)

O “quadro de referência” que temos como base neste artigo é o conflito político “#ForaMicarla”, em que toda a construção da identidade do sujeito/*fake* - @BlockdeMicarla, @PaquitaMoema, @PrefeitaMimi e @milenaTristorn - é realizada de forma cotidiana no Twitter por meio da interação deste sujeito com os twitteiros do movimento “#ForaMicarla”, e do *fake* com os que apoiam o movimento. Bem como esta identidade é originada nas divergências com o grupo de twitteiros da gestão municipal de Micarla de Sousa. Desta forma, o *fake* é um sujeito sociopolítico.

Como mostra o trecho da entrevista que inicia esta sessão, o @BlockdeMicarla não se afirma na rede como *fake*. Mesmo assim, pensamos o @BlockdeMicarla como *fake* a partir do que os nativos do Twitter entendem por ser um perfil verdadeiro e um perfil falso no “#ForaMicarla”.

O verdadeiro é aquele que a imagem e as ações estão em consonância com a identidade física e social do usuário que comanda o perfil. Também são considerados verdadeiros aqueles twitteiros que não têm a imagem física apresentada na plataforma, mas suas ações estão em acordo com sua “vida off-line” e não é segredo para a sua rede de seguidores quem ele é na interação face-a-face.

Os perfis falsos são identificados de três formas: 1º) a imagem não é de uma pessoa que existe na interação off-line. As ações pautam-se no conflito político entre os pró-Micarla e os contra, porém, sua vida social apenas existe no mundo online.

Esta é a categoria de *fake* em que se enquadra o @BlockdeMicarla. 2º) a imagem é de um dos twitteiros do “#ForaMicarla”, de um twitteiro da situação ou mesmo da prefeita Micarla de Sousa. Contudo, as ações são sátiras aos twitteiros “verdadeiros” do conflito online. Nesta categoria, podemos encaixar @PaquitaMoema e @PrefitaMimi. 3º) a imagem é de uma pessoa, mas nenhum cibernauta do Twitter confirma a existência deste usuário na “vida off-line”. E suas ações são de ataque ou defesa da prefeita “Micarla de Sousa”. Reconhecemos como representante desta última categoria de *fake* a twitteira @milenatrismorn.

2.1.1 O *fake* “vigilante”: @BlockdeMicarla

O @BlockdeMicarla nasceu no Twitter em agosto de 2010 e mantém até hoje em seu perfil a imagem de um cachorro da raça pitbull com uma mordança na boca e na parte inferior a hashtag “#ForaMicarla”. Em sua home page, a imagem de fundo é composta pelas fotos dos twitteiros que o segue⁷ na plataforma. Assim, podemos inferir que esta é uma forma do @BlockdeMicarla reafirmar a sua representatividade de “porta-voz” de uma coletividade insatisfeita com a atual gestão de Micarla de Sousa. Também é o modo encontrado pelo *fake* de reafirmar a descrição do seu perfil, sendo o de: “Comunidade feita para o registro de protesto dos cidadãos insatisfeitos e bloqueados pela Prefeita Micarla de Sousa que não permite críticas à sua administração”.

Na entrevista realizada por e-mail em 08 de abril, @BlockdeMicarla falou da sua trajetória no Twitter e em qual momento resolveu criar o *fake*. Segundo o “Block”, ele era antes um twitteiro “verdadeiro” que mantinha a ação de fazer críticas à gestão municipal por meio da citação do perfil da prefeita @micarladesousa, bem como a de *retwittar*⁸ “as críticas de outras pessoas insatisfeitas”. Com esta atitude, o perfil “verdadeiro” dele foi bloqueado pelo de @micarladesousa. Desta forma, ele passou a observar que outras pessoas também haviam recebido “Block” da prefeita Micarla de Sousa por causa das críticas direcionadas ao perfil. “Daí surgiu a idéia de criar um espaço para estas pessoas (assim como eu) manifestar o seu protesto do bloqueio. Bem como a de uma arena livre para fazermos as críticas à gestão e debatermos entre nós, os bloqueados.”

O @BlockdeMicarla, desde o início do trabalho de campo em 24 de março de 2011, apenas não postou em dois dias do feriado de “Tiradentes” e “Páscoa” no mês de abril. Esta “folga” foi anunciada no dia anterior aos seus 1.220 seguidores, pois naquela época existiam os rumores em relação ao enfraquecimento do movimento “#ForaMicarla”. Podemos entender com estas ações que o @BlockdeMicarla possui uma “vida digital” e uma “agenda virtual”, isto podemos pensar a partir dos apontamentos da antropóloga Laura Graziela (2007).

Entendemos a vida do @BlockdeMicarla como digital no momento em que esta apenas existe por meio das condições tecnológicas do Twitter. E é por meio

7 No Twitter, existem os followers, usuários que recebem diariamente postagem que você posta, e os following, twitteiros que você segue, e assim recebe informações destes.

8 É a ação de repassar informações de uma pessoa que você segue para os seus seguidores.

desta possibilidade da ferramenta que o “Block” pôde nascer e desenvolver até os dias atuais um fazer cotidiano. Desta maneira, todos os dias o @BlockdeMicarla fiscaliza os atos da prefeitura postando links de matérias de sites jornalísticos da cidade de Natal e dos atos administrativos publicados no Diário Oficial do Município (DOM). Por muitas vezes, o @BlockdeMicarla diz: “devemos ficarizar o DOM todos os dias”. O conteúdo destes links são todos relacionados a supostos casos de improbidade administrativa da prefeita Micarla de Sousa. Podemos citar como exemplos: a greve das escolas municipais, a compra de copos descartáveis por R\$1,50 a unidade, e, a contratação de uma empresa de Pernambuco pelo valor de R\$ 8,1 milhões para gerenciar durante três meses ações de combate a dengue em Natal-RN.

@BlockdeMicarla também sempre realiza a ação de *retwittar* as postagens de twitteiros que lhe enviam casos de “fraude administrativa” da gestão de Micarla de Sousa. Nestes “tweets”, as pessoas contribuem com o @BlockdeMicarla oferecendo informações sobre “absurdos” realizados ou pela omissão da Prefeitura de Natal. O twitteiro @JobsonAlvaro enviou o link de uma matéria da Tribuna do Norte que descreve a espera da população para recarregar o NatalCard - cartão de passagem de ônibus. Outro twitteiro, @_MrAlex, enviou ao @BlockdeMicarla a informação de que os funcionários da “Samu” iam entrar em greve após descumprimento do acordo por parte da Prefeitura de Natal. O twitteiro @joaovictorgd chamou a atenção do @BlockdeMicarla sobre a situação da Zona Norte da cidade, que apresenta casos de dengue, buracos nas vias públicas e falta de energia nos bairros.

O @BlockdeMicarla também conversa com outros twitteiros e dentre eles os integrantes do “#ForaMicarla” e políticos que fazem parte da bancada oposicionista. São eles: @KallynaKelly (jornalista), @PauloSBarbosa (perfil acusado de ser um *fake*), @LidianeMary (jornalista), @profluisarlos (vereador de Natal), @vereadoranieri (vereador de Natal), @celinhahc_, @flanelson, @dayvson (twitteiro “#ForaMicarla”) e @DELLRN (twitteiro “#ForaMicarla”).

Afirmamos que o @BlockdeMicarla mantém uma agenda virtual porque percebemos em sua ação uma rotina constante de ações cronológicas. Ele amanhece saudando os seus seguidores com um “Bom dia!” e no mesmo *post* ele coloca a hashtag “#ForaMicarla”. Em seguida, o Block tweeta assuntos polêmicos que foram publicados pelos jornais online e no DOM. A partir destes temas, ele mantém debates com a sua rede tendo como base a polêmicas trazidas à tona por estas postagens. Ao mesmo tempo, ele ajuda os integrantes do movimento “#ForaMicarla” na articulação online das passeatas que são realizadas nas ruas. Antes de “dormir” ele deseja “Boa Noite” aos twitteiros que o segue.

2.1.2 O *fake* cômico: @PrefeitaMimi e @PakitaMoema

@PrefeitaMimi nasceu em 11 de maio. Ela se descreve como “uma pessoa que ama os buracos, a merenda escolar, a dengue, o trânsito, a insegurança e os problemas na

saúde. Ou seja, uma pessoa que Ama Natal!”. Todos estas citações fazem referências às polêmicas em torno da gestão de Micarla de Sousa trazidas à tona para o Twitter pelo movimento “#ForaMicarla”.

Diferente do @BlockdeMicarla, @PrefeitaMimi tem uma atuação cômica e assume uma identidade “escrachada” da prefeita Micarla de Sousa. Estas características podem ser facilmente identificadas por meio do nome do *fake*, pela autodescrição e pela imagem do perfil - uma foto de Micarla de Sousa fazendo um sinal de “V” com a mão em um ângulo que no contexto evoca a imagem de uma prefeita ameninada e que debocha da população. @PrefeitaMimi no dia 03 de junho mudou a imagem do perfil para uma foto de um buraco aberto em uma rua por causa das chuvas que caíram naquele dia na cidade de Natal-RN.

Em suas primeiras postagens, ela ironiza o caso da merenda escolar e dos contratos de aluguéis de imóveis realizados pela prefeitura para abrigar as sedes de algumas secretarias municipais. A merenda escolar foi alvo do “#ForaMicarla” depois da veiculação em rede nacional, na noite do dia 08 de maio de 2011, de uma reportagem que descrevia a falta de merenda nas escolas da rede municipal de ensino e do fornecimento de alimentos que estavam fora do prazo de validade aos alunos. A reportagem foi publicada no programa Fantástico da Rede Globo de Televisões. Assim, @PrefeitaMimi escreveu: “almocei merenda escolar e passei o dia com dor de barriga”.

Os twitteiros “#ForaMicarla” apontavam possíveis irregularidades nos contratos de aluguel de imóveis que servem como sede das secretarias municipais. Por isso que @PrefeitaMimi perguntou aos seus seguidores: “Pessoal!!! Tô procurando p alugar a preço de mercado! Apartamento quarto/sala por R\$ 15.000. Alguém tem um?”.

@PrefeitaMimi em pouco tempo conseguiu um número expressivo de seguidores e hoje tem 2.700 followers (dados acessados em 10 de julho). É um número expressivo ao comparar com o número de habitantes da cidade Natal-RN, que é de pouco mais de 800 mil. Porém, @PrefeitaMimi não vem postando desde 6 de junho de 2011.

Um movimento empenhado por @PrefeitaMimi e retwittado pelos seus seguidores foi o “#CanteComAPrefeitaMimi”. É uma série de postagens que fazem paródia com músicas conhecidas e a letra ironiza a situação da cidade e a prefeita @micarladesousa.

Músicas do #CanteComAPrefeitaMimi:

- a) Vou no cabelereiro/No esteticista/Malho o dia inteiro/Na prefeitura sou uma artista.
- b) Dengue, Chuva, Buraco, salada mixta/Diz o que você quer/ Sem eu dar nenhuma pista (2x).
- c) Foge, foge dos buraquinhos/Foge, foge com seu carrinho/A cidade está esburacada/ Agora não tem mais saída!

Já o *fake* @PaquetaMoema nasceu em 31 de maio de 2011. O interessante no caso da criação deste *fake* é a relação com o momento em que estava vivendo o movimento da *hashtag* “#ForaMicarla”. Em 25 de maio de 2011, os twitteiros marcaram a primeira passeata do movimento social da *hashtag* “#ForaMicarla”, que saiu

do Twitter para as ruas da cidade. A passeata reuniu o número inédito de duas mil pessoas em um único protesto em Natal-RN. Assim que o ato terminou, os manifestantes retornaram ao Twitter e marcaram uma nova passeata para o dia primeiro do mês de junho.

Com o aumento das manifestações tanto no Twitter como nas ruas da cidade, @thalitamoema começou a intensificar seu ataque aos twitteiros do “#ForaMicarla”. Uma das ações da “Rainha do Twitter” neste momento do conflito era o de retweetar as postagens do Twitter oficial da prefeitura - @AvancaNatal – que publica notícias do site da gestão municipal (www.natal.rn.gov.br).

Foi também no dia da criação de @PaquitaMoema que o @PauloSBarbosa ameaçou @thalitamoema por causa da sua atitude de defesa à Micarla de Sousa. Em seguida, @thalitamoema perguntou se ele estava ameaçando-a. Desta forma, @PauloSBarbosa respondeu dizendo que não ameaça ninguém, mas estava de olho nas atitudes da “Rainha do Twitter”.

@PaquitaMoema tinha como imagem do perfil a foto de @thalitamoema. A autodescrição do *fake* era: “Só vence quem se vende”, sendo um trocadilho com a descrição do perfil verdadeiro de Thalita Alves: “Só vence quem supera”.

Assim que @thalitamoema soube da existência de @PaquitaMoema, ela pediu aos seus seguidores: “Pessoal gostaria que vocês ajudassem a denunciar este FAKE que está usando a minha imagem”. Depois a “Rainha do Twitter” disse: “Tudo bem um dia vai e outro vem. Fazemos hoje e colhemos amanhã”.

@PaquitaMoema também fazia sátira a partir das ações do seu perfil original e sua relação com a gestão da prefeita Micarla de Sousa. Em uma das postagens, o *fake* disse: “Tooda louca não. Odeio gente pobre! Ainda mais sabendo que Miguelzinho (grifo meu - Miguel Weber é marido da prefeita de Natal-RN) odeia gente sem dente”.

@PaquitaMoema morreu em 03 de junho de 2011.

2.1.3 É fake? @milenatristorn

Eu conheci @milenatristorn no dia primeiro de junho de 2011 através de um dos integrantes do “#ForaMicarla”, sendo o @DELLRN. Após a passeata realizada neste mesmo dia, que ocorreu das 18h00 às 21h00, conversei com este integrante por meio do “MSN Messenger”. Foi quando @DELLRN disse que passou por um dos momentos mais tenso da manifestação do “#ForaMicarla”.

Segundo o manifestante, ele e @dayvsoon estavam nas proximidades do estádio de futebol “Machadão”, quando se aproximou uma mulher de vestido vermelho e decotado. @DELLRN disse que logo relacionou a @milenatristorn, pois ela havia dito no TT que ia aparecer desta forma na passeata. “DELL” se aproximou da mulher vestida de vermelho e perguntou se ela era Milena. De acordo com o manifestante, a mulher de vermelho saiu correndo. Desta forma, @DELLRN disse: “descobrimos mais uma *fake* e agora @dayvsoon está trollando com ela no Twitter”.

Existia uma dúvida até aquele momento entre os twitteiros do “#ForaMicarla”

se @milenaTristorn era ou não um *fake*. Este perfil tem como ação a defesa de Mícarla de Sousa e o “ataque” ao movimento “#ForaMícarla”. No dia 25 de junho, @milenaTristorn postou: “Parece o povo do #foramícarla RT:@BrunoGiovanni: @thalitamoema A torcida do América quebrou banheiros, vazos, pias, e no último jogo quebrou um bar e bateu num ambulante.”

@milenaTristorn tem a em seu perfil a imagem de uma mulher que não é uma fotografia de um artista, mas não é de uma pessoa que algum tuitteiro de Natal conhece na “vida off-line”. Em seu perfil ela se descreve como “alguém que acredita na vida e nas pessoas de bem. Pronta para amar e ser feliz (risos)”.

2.2 O *fake* como categoria de estigma

A palavra “*fake*” é usada de diversas formas nas interações online. No caso do contexto do conflito entre os integrantes do “#ForaMícarla” e a base situacionista da gestão municipal, o termo é uma categoria acusativa que busca depreciar os atos dos sujeitos do movimento social. Assim, o vocábulo “*fake*” ganha a posição de arma no conflito por meio da geração do estigma no grupo opositor. Segundo Goffman,

O termo estigma, portanto, será usado em referência a um atributo profundamente depreciativo, mas o que é preciso, na realidade, é uma linguagem de relações e não de atributos. Um atributo que estigmatiza alguém pode confirmar a normalidade de outrem, portanto ele não é, em si mesmo, nem honroso nem desonroso. (1988, p.13)

A partir deste trecho podemos entender que o estigma não é apenas uma atribuição de determinada característica a alguém ou a um grupo, mas se apresenta como atribuição depreciativa a partir de determinada situação de interação.

Durante o trabalho de campo desta pesquisa, diversas vezes a palavra *fake* foi atribuído ao movimento social da hashtag “#ForaMícarla” como uma forma de invalidar as ações e a repercussão do movimento no Twitter e em outros ambientes, on-line ou não. Um dos casos mais recente ocorreu no dia 14 de junho de 2011, quando os manifestantes estavam há 08 dias acampados no edifício da Câmara Municipal de Natal.

Neste dia, a prefeita convocou a imprensa de Natal para uma coletiva na sede da prefeitura. O encontro de Mícarla de Sousa com a imprensa tinha a finalidade de esclarecer as acusações referente a irregularidades nos contratos dos alugueis dos imóveis das secretarias municipais e sobre a ocupação e manifestação do “#ForaMícarla” na sede do legislativo municipal. O encontro foi marcado para 09h00. A prefeita não fez pronunciamento no Twitter e as informações iam sendo divulgadas por meio do portal de notícias Nominuto.com e Tribuna do Norte. A assessoria de imprensa de Mícarla de Sosas anunciou a realização de uma twitcam direto da

coletiva, mas os “twitteiros” disseram que não conseguiram ver a transmissão, pois esta aparecia off-line.

Durante a coletiva, Micarla afirmou que não ia aceitar ataques de golpistas e de twitteiros falsos contra ela. Assim, @DELLRN afirmou: “Micarla nessa entrevista mostra o seu total despreparo! minha opinião e não sou fake”. E depois também @LidianeMary disse “Eu devo ser fake ... :P”

Com a indignação dos manifestantes em relação ao pronunciamento da prefeita, o twiteiro @danieldantas79 escreveu: “Micarla nos chamou de fake. Usemos a tag #MicarlaEuSouFake.” Por isso, @PauloSBarbosa escreveu “Agora é só esperar a tropa de rosa choque de @micarladesousa começar a enaltecere a performance da patroa na coletiva. #MicarlaEuSouFake.” Outra manifestação de indignação foi de @KeyteCosta que disse: “@DELLRN todo mundo que pede #ForaMicarla é fake?! CPF tem outro significado agora: #CadastrodePessoaFake rrsrs.” Outra ações de alguns twitteiros foi a de postar fotos como comprovação de que não eram um *fake*. O @BlockdeMicarla entrou na briga dizendo: “Então @micarladesousa meus 1.670 seguidores da Comunidade BlockdeMicarla são FAKE S? Me poupe, ñ tente desvirtuar sua incompetência #ForaMicarla.”

Considerações finais

Podemos resumir este trabalho em dois eixos em que se convergem. No primeiro eixo encontramos a questão da identidade *fake* que é construída por meio do jogo social. E no segundo eixo a questão do *fake* como atributo de estigma na interação entre agentes. Estas duas formas apenas são pensadas a partir do contexto do conflito online “#ForaMicarla”. Assim, acreditamos que o *fake* é o sujeito inerente às redes de relacionamento online. Porém, esta pesquisa parte do princípio que os pesquisadores devem pensar além do par oposicionista de sujeito verdadeiro/falso e se debruçar no papel social que este sujeito exerce em determinados contextos da interação online, da mesma forma que estudamos os indivíduos em suas interações face a face.

Referências

- BARNES, J. A. “Redes Sociais e Processo Político”. Em: Feldmann-Bianco, B. (org) Antropologia das Sociedades Contemporâneas. São Paulo: Global, 1987.
- CAMOZZATO, Viviane Castro. **Habitantes da cibercultura: corpos “gordos” nos contemporâneos modos de produzir a si e aos “outros”**. 2007. 181f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.
- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os Negócios e a Sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
- GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Petrópolis: Vo-

zes, 2003.

_____. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada.** Rio de Janeiro: Guanabara, 1988.

GOMES, Laura Graziela. **Fansites ou o “consumo da experiência” na mídia contemporânea.** Horiz. antropol. vol.13 no.28 Porto Alegre. 2007

HINE, Christine. **Virtual Ethnography.** London: Sage, 2000.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

MÁXIMO, Maria Elisa. **Blogs: o eu encena, o eu em rede: Cotidiano, performance e reciprocidade nas redes sócios-técnicas.** 2010. 283 f. Tese (Doutorado) - Curso de Antropologia Social, Departamento de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

SEGATA, Jean. **Lontras e a construção de laços no Orkut.** 2007. 123 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Antropologia Social, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

SIMMEL, George. **A natureza sociológica do conflito,** in Moraes Filho, Evaristo (org.), Simmel. São Paulo: Ática, 1983.

Breves apontamentos e contribuições teóricas de McLuhan para o estudo dos vlogs

Fausto Amaro

Resumo

Com o advento da banda larga, os brasileiros vêm presenciando uma popularização crescente da internet, o que, conseqüentemente, acarreta novas apropriações e usos do meio. Dentro desse contexto de desenvolvimento, vemos a emergência dos vlogs (ícones do Youtube). Pretendo com esse artigo fazer algumas considerações teóricas sobre esse fenômeno, utilizando-me principalmente das contribuições de Marshall McLuhan.

Palavras-Chave: Videolog; Meio de Comunicação; McLuhan.

Abstract

With the advent of broadband, the Brazilian has been witnessing a growing popularity of the Internet, which consequently leads to new appropriations and uses of the medium. Within this development context, we see the emergence of vlogs (Youtube icons). I intend to do with this article some theoretical considerations on this phenomenon, using mainly the contributions of Marshall McLuhan.

Keywords: Videolog; Media; McLuhan.

Introdução

Inicialmente, é pertinente salientar que a proposta desse artigo está inserida dentro das pesquisas realizadas durante o desenvolvimento de minha monografia na Faculdade de Comunicação Social da Uerj. Aqui apresento minhas primeiras reflexões, achados estatísticos e os avanços teóricos iniciais do meu projeto. Este surgiu da percepção de uma lacuna nos estudos brasileiros sobre os videologs, fenômenos da cultura contemporânea. Acredito que, pela variedade de conteúdo disponível e pela crescente qualidade visual e técnica dos vídeos, o vlog, e obviamente também o Youtube¹, mereçam maior atenção da academia.

É importante esclarecer também qual nomenclatura utilizarei quando falarmos dessas videografias de si (COSTA, 2009a)². Para escolher o melhor termo para defini-las, efetuei uma busca comparativa no site Twitter Venn³ para verificar qual seria a palavra mais empregado pelos usuários (do Twitter) para designar esse fenômeno⁴. Como esperado, o resultado pendeu amplamente para “vlog”⁵.

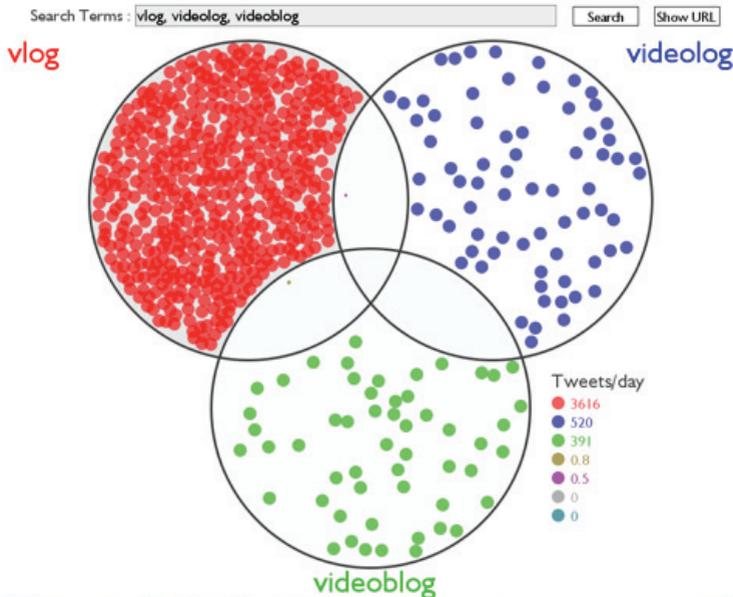


Figura 1: Comparativo entre vlog, videolog e videoblog. Fonte: Twitter Venn

1 Entendido aqui não como a ferramenta apenas, mas como o conteúdo produzido e veiculado nele.

2 Oliveira (2009), de forma similar, chama os vlogs de “videobiografias”.

3 Ver: <<http://www.neoformix.com/Projects/TwitterVenn/view.php?q=vlog,+videolog,+videoblog>>. Acesso em: 08 jun. 2011. Em tempo, a descoberta desse site foi feita por meio da Revista Info, n. 304, p. 120, Jun. 2011.

4 Os termos videografia e videobiografia não foram incluídos nesse gráfico por não apresentarem número suficiente de menções, quando comparados aos outros três (vlog, videolog e videoblog).

5 Em dados momentos, para evitar a repetição exaustiva do termo, optarei pelos seus sinônimos.

Segundo Burgess e Green:

O vlog (abreviação para ‘videolog’) é uma forma predominante do vídeo “amador” no Youtube, tipicamente estruturada sobre o conceito do monólogo feito diretamente para a câmera, cujos vídeos são caracteristicamente produzidos com pouco mais que uma webcam e pouca habilidade em edição. Os assuntos abordados vão de debates políticos racionais a arroubos exacerbados sobre o próprio Youtube e detalhes triviais da vida cotidiana. (2009, p. 192)

A princípio, este será o conceito de vlog empregado durante o artigo, feitas apenas algumas considerações. Apesar de inicialmente todo canal de vlog possuir um caráter eminentemente amador, com o tempo há um claro refinamento das habilidades de edição e produção dos vídeos, aproximando-se e confundindo-se com produtos profissionais. O caráter primordial dos vídeos é realmente o monólogo, ainda que em alguns casos haja a presença de mais de um “protagonista”⁶, o que, a meu ver, retira um pouco da essência do vlog (o relato de apenas uma pessoa em frente à câmera). Os assuntos abordados estão realmente dentro do espectro variado sinalizado pelos autores no excerto.

Hospedados majoritariamente no Youtube, os vlogs demandam relativamente poucos recursos, como uma câmera de vídeo ou uma webcam e um computador conectado a internet de alta velocidade. Com efeito, temos a proliferação de um sem número de novos produtores de conteúdo audiovisual para internet. Esse crescimento da importância do usuário, agora também produtor, foi determinante para a revista americana Time escolher simbolicamente “Você” (em referência a todos os internautas) como “Personalidade do Ano” de 2006. Interessante notar que há uma clara referência aos produtores de vídeos, uma vez que o “You” (você, em inglês) aparece dentro de uma janela do Youtube. Reproduzo a justificativa oficial para a escolha: “por tomarem as rédeas da mídia global, por forjarem a nova democracia digital, por trabalharem de graça e superarem os profissionais em seu próprio jogo, a personalidade do ano da Time é você” (GROSSMAN⁷, apud SIBILIA, 2008, p.9). E curiosamente no final desse mesmo ano, 2006, a própria revista Time elegeu o Youtube como a “invenção do ano”.

Dessa forma, percebe-se a importância dos videologs no cenário midiático contemporâneo, enquanto meios de comunicação emergentes (ou veículos inseridos dentro de um meio maior, qual seja, o Youtube - essa questão será discutida mais a frente), o que por si só já demanda estudos mais aprofundados para análise e reconhecimento de padrões nesses produtos culturais⁸. O presente artigo está dividido

6 Por exemplo, os “Vagazoides”, onde dois adolescentes opinam sobre os mais variados temas, principalmente aqueles que afligem a juventude atual (em 2011, um dos vlogueiros deixou o canal, que passou então a se chamar “Vagazoid”); e o “Nerd Office”, dos mesmos criadores do site Jovem Nerd, Deive Pazos e Alexandre Ottoni.

7 GROSSMAN, Lev. Time’s person of the year: you”. In: Time, v.168, n.26, 25 dez. 2006.

8 Marshall McLuhan, citado no documentário “McLuhan’s Wake”, já salientava que o “truque” para entender os novos meios techno-informacionais é “reconhecer o padrão [desse novo meio], antes de ele estar

em três partes. Na primeira, abordo o Youtube, principal suporte para o armazenamento e visualização dos vlogs, enfocando sua história e as motivações iniciais dos criadores desse site. Em seguida, exponho a proposta de “blog com vídeos” de Maria Bethânia para refletir se os vlogs podem também ser considerados meios de comunicação (ainda que possa parecer um pouco óbvia, essa discussão é, sim, necessária). Por último, mostro como algumas ideias de McLuhan podem ser utilizadas para melhor entendermos o objeto deste artigo.

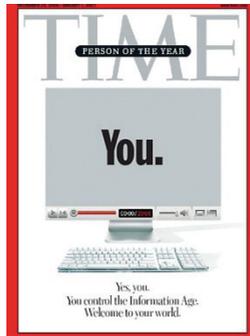


Figura 2: Internauta eleito a personalidade do ano. Fonte: Revista Time (2006)

Youtube: um pouco de história

Dados do IBOPE/Nielsen de janeiro de 2011 relatam que 29,8 milhões de brasileiros assistem vídeos pela internet, o que representa aproximadamente 70% do total de internautas daquele mês. Somente na subcategoria Vídeos/Filmes, a que mais me interessa aqui, por incluir os vídeos assistidos em sites de compartilhamento de vídeo como o Youtube, foram 28,1 milhões de usuários únicos. Segundo o Alexia⁹, site de ranqueamento e medição de visitação de páginas da web, o Youtube é o 4º site mais visitado do Brasil.

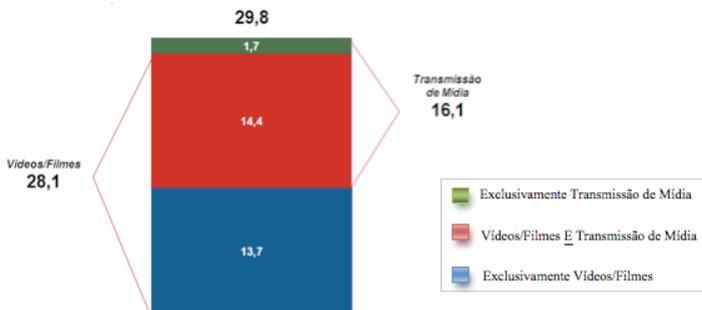


Figura 3: Audiência das subcategorias Vídeos/Filmes e Transmissão de Mídia – total de usuários únicos e audiência comum, em milhões. Fonte: IBOPE Nielsen Online

completo”.

9 Fonte: <<http://www.alexia.com/siteinfo/youtube.com>>. Acesso em: 08 jun. 2011

A popularização da transmissão desses vídeos online foi impulsionada pela disseminação da banda larga no Brasil¹⁰. O tempo gasto para carregar um arquivo de vídeo na internet de alta velocidade quando comparado com a conexão discada (aproximadamente, 56 kbps de velocidade de conexão) é revelador dessas diferenças, como nos mostra a tabela da União Internacional das Telecomunicações¹¹.

Connection speed		256kbps	2Mbps	10Mbps	100Mbps
Content					
Google home page	(160 KB)	00:00:05	00:00:01 *	00:00:00 *	00:00:00 *
Music track	(5MB)	00:02:36	00:00:20	00:00:04	00:00:00 *
Video clip	(20MB)	00:10:25	00:01:20	00:00:16	00:00:02 *
CD / low quality movie	(700MB)	06:04:35	00:46:40	00:09:20	00:00:56
DVD / high quality movie	(4GB)	34:43:20	04:26:40	00:53:20	00:05:20

Figura 4: Pesquisa “The World in 2010”. Fonte: União Internacional das Telecomunicações

Após essa contextualização inicial sobre os dados de acesso, relevante para entendermos o crescimento da produção e visualização de vídeos online, abordarei agora especificamente o Youtube.

Evidentemente, há uma lacuna nos estudos sobre esse portal de vídeos, talvez devido a sua recente criação (em 2005). Contudo, em 2009, ela foi parcialmente preenchida com o lançamento do livro “Youtube e a revolução digital: Como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade”, de autoria de Jean Burgess e Joshua Green. Além de analisar o Youtube como empresa de sucesso, eles se preocupam também em contar a história do site e citar casos de pessoas comuns que através de seus canais conquistaram destaque na grande rede.

O livro se propõe a fomentar o debate e servir de estímulo para pesquisas futuras mais aprofundadas. Os autores no decorrer da obra traçam um estado da arte sobre os estudos acerca do Youtube. Nesse sentido, eles delimitam o possível início de um despertar da academia:

O livro *The Television Will Be Revolutionized* (A Televisão Será Revolucionada, 2007), de Amanda Lotz, é um dos primeiros trabalhos acadêmicos publicados a tratar especificamente do Youtube. Suas considerações sobre o Youtube foram evidentemente adicionadas em um momento posterior à conclusão do livro, que

10 Segundo dados da Telebrasil (Associação Brasileira de Telecomunicações), os acessos à banda larga (fixa e móvel) totalizaram 34,2 milhões em 2010 (<http://www.telebrasil.org.br/artigos/outros_artigos.asp?m=1068>). Não obstante, apenas 47% dos municípios brasileiros dispõe desse serviço, segundo dados de abril de 2010 do Ipea (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada - <http://www.ipea.gov.br/portal/imagens/stories/PDFs/comunicado/100426_comunicadoipea46.pdf>)

11 Pesquisa “The World in 2010” realizada pela ITU-D.

foi finalizado no final de 2006, quando o serviço estava apenas começando a receber maior atenção da imprensa e do meio acadêmico. (BURGESS; GREEN, 2009, p.58)

Em outro capítulo do livro supracitado, os autores abordam o surgimento do Youtube, criado por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, ex-funcionários do PayPal (site de serviços de pagamento online) em fevereiro de 2005. Seu propósito inicial era “eliminar as barreiras técnicas para maior compartilhamento de vídeos na internet” (BURGESS; GREEN, 2009, p.17). Daí, o primeiro slogan do site ser: “Your Digital Video Repository” (Seu Repositório de Vídeos Digitais, em tradução livre). Hoje, com as múltiplas apropriações feitas pelos usuários, que acabaram subvertendo aquele propósito inicial, o slogan é “Broadcast yourself” (algo como “Transmita Você Mesmo”). Em seu segundo ano de “vida”, com 100 milhões de visualizações por dia e 65 mil novos vídeos publicados diariamente, o Youtube foi adquirido pelo Google, o gigante de buscas da internet, pelo “singelo” valor de US\$ 1,65 bilhão. Quatro anos depois, em 2010, sua popularidade disparou e, hoje, já são 24 horas de vídeos publicados por minuto e 2 bilhões de visualizações por dia (um aumento de quase 2.000% em relação a 2006)¹².

É válido lembrar que, inicialmente, o Youtube era alvo de críticas da imprensa e da opinião pública por hospedar apenas conteúdo de baixa qualidade técnica e artística, e também por publicar na rede ilegalmente o conteúdo de canais de TV e de filmes. Essa visão mudou quando os usuários, e algumas produtoras de vídeo, passaram a produzir conteúdo exclusivamente para o Youtube. Obviamente, o conteúdo ilegal (trechos de programas de TV, de cliques musicais, de filmes) continua presente, mas vem cedendo espaço às produções originais (BURGESS; GREEN, 2009). Atualmente, as barreiras à circulação de conteúdo protegido por direitos autorais são maiores. O Google vem fiscalizando mais atentamente a veiculação de músicas e vídeos postados sem a devida autorização dos autores.

Trazendo a discussão para o problema específico do artigo (os vlogs), os autores do livro também relatam uma pesquisa de 2007, realizada por eles, com os 4320 vídeos de maior acesso no Youtube (nas categorias Mais Vistos, Mais Adicionados aos Favoritos, Mais Respondidos e Mais Comentados). Destes, aproximadamente 50% eram publicados por usuários comuns¹³; e, dentro do universo dos vídeos Mais Comentados¹⁴, 40% eram vlogs. Esses dados demonstram o papel proeminente dos vídeos produzidos pelos usuários já em 2007. Os vlogs também são vistos por Burgess e Green (2009) como promotores de uma socialização no Youtube, por meio dos comentários de usuários, o compartilhamento de links e a “troca de visitas”¹⁵.

12 Dados extraídos do próprio Youtube. Fonte: <http://www.youtube.com/t/press_timeline>. Acesso em: 23 mar. 2011

13 Todos aqueles que não são produzidos por “empresas de mídia tradicional”.

14 Uma das categorias que medem a popularidade de um vídeo no Youtube.

15 Os produtores de vídeo, como tática de divulgação, visitam os canais do Youtube de outros usuários esperando uma retribuição dessa visita e, conseqüentemente, angariando mais visualizações para o seu próprio canal.

Vlog como meio de comunicação

Henry Jenkins, na introdução de seu livro *Convergence culture: where old and media collide* (2006), nos fala do modelo de comunicação proposto por Lisa Gitelman¹⁶ (2008), o qual atuaria em dois níveis. De um lado, “um meio é uma tecnologia que permite a comunicação”; por outro, “é um conjunto de protocolos associados ou práticas socioculturais que tem crescido em torno da tecnologia” (JENKINS, 2006, p.14, tradução nossa). Assim, as novas tecnologias, enquanto ferramentas, são substituíveis, mas os meios, enquanto linguagem cultural, sobrevivem. O Youtube, por exemplo, pode vir a desaparecer, da mesma forma como ocorreu com outros grandes portais anteriormente. No entanto, o formato dos vídeos produzidos por usuários (vlogs), enquanto novas formas de comunicação, continuará presente.

Fiz essa inserção inicial, pois, recentemente (em meados de março), um debate esquentou a discussão sobre os meios de comunicação. Conforme noticiado no jornal *O Globo*, na matéria “O valor da cultura na internet em discussão”¹⁷, a famosa cantora brasileira Maria Bethânia recebeu aval do governo para captar R\$ 1,3 milhão de reais, por meio da Lei Rouanet, para o seu projeto artístico pessoal “O Mundo Precisa de Poesia”¹⁸. A princípio, essa notícia não representaria nada demais, em se tratando de um projeto para rádio, teatro, cinema ou televisão. O que despertou a discussão, em jornais, revistas e nas redes sociais, foi o fato de o meio que irá suportar tal ação ser a internet. Os principais argumentos utilizados pelos críticos para condenar tal proposta foram o valor elevado, que não corresponderia aos custos reais, e o alto cachê cobrado por Maria Bethânia (cerca de R\$ 600 mil, segundo a matéria). O que particularmente me interessa dessa questão é o teor do projeto. “O Mundo Precisa de Poesia” pretendia ser um blog em que Bethânia postaria diariamente seus vídeos declamando poesias de autores consagrados. Em outras palavras, ela faria um videoblog.

Mesmo não sendo contemplado originalmente na Lei Rouanet, projetos criativos para internet surgem cada vez mais e se destacam, mesmo sem suporte financeiro. A conquista desse polpudo auxílio, à parte o debate criado em torno da questão, sinaliza que a internet começa a ser vista como um meio de comunicação com potencial para atingir grande parte da população brasileira. Segundo pesquisa do IBOPE Nielsen Online¹⁹, no quarto trimestre de 2010, 73,9 milhões de pessoas acessaram a internet no Brasil.

Por meio da internet, as pessoas podem acessar o Youtube, onde é possível consumirmos cultura de qualidade, e não somente vídeos engraçados, trechos de programas de TV, cliques musicais e famosos em situações embaraçosas. McLuhan, ainda

16 GITELMAN, Lisa. *Always Already New. Media, History, and the Data of Culture*. Massachusetts: The MIT Press, 2008.

17 MIRANDA, André; VENTURA, Mauro. O valor da cultura na internet em discussão. *O Globo*, Rio de Janeiro, 20 mar. 2011. Segundo Caderno, p. 10.

18 Essa mesma notícia repercutiu também em outras matérias do próprio jornal *O Globo*, bem como em outros jornais, sites e revistas brasileiros.

19 Fonte: <http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&nome=home_materia&db=caldb&docid=EA0526673CE1740D832578570054B23B>. Acesso em: 05 maio 2011.

que se referisse a outros meios, pode contribuir para entendermos melhor essas discussões sobre o vlog de Bethânia:

É instrutivo acompanhar as fases embrionárias de qualquer desenvolvimento, pois em geral elas são muito mal compreendidas — quer se refiram à imprensa, ao automóvel ou à TV. Justamente porque as pessoas, no início, não se dão conta da natureza do novo meio, a nova forma vibra alguns golpes reveladores nos espectadores de olhos mortos-vivos. (MCLUHAN, 1969, p. 281)

Em tempo, vlogs não são produtos culturais novos. Antes de iniciar a pesquisa para esse artigo, acreditava que os primeiros vlogueiros haviam surgido entre o final da década de 1990 e o início dos anos 2000. No entanto, descobri que o primeiro videolog foi produzido há 35 anos, como explicarei mais adiante. Uma das primeiras notícias sobre vlog publicadas no Brasil data de novembro de 2004, veiculada na Folha de São Paulo. Ela relata da seguinte forma o fenômeno que ocorria na internet: “Estimulados pelo acesso à internet com conexão de banda larga e pela queda dos preços das câmeras digitais, internautas começaram a incrementar seus blogs com vídeos e criaram uma nova categoria de diário virtual: os videoblogs” (BARRETO, 2004).

A matéria em nenhum momento cita o Youtube, pois até então esta não era uma ferramenta disseminada entre os vlogueiros. Eles se utilizavam de outros recursos, como sites próprios, blogs pessoais, portais exclusivos para videologs. A matéria enfatiza as dificuldades enfrentadas por esses “desbravadores” de um novo formato de produção de conteúdo.

De qualquer forma, acredito que já podemos, sim, encarar a vlogosfera como um potente meio comunicacional. O’Reilly, inclusive, fala que “a ‘blogosfera’ pode ser pensada como um novo meio de comunicação entre os usuários” (2006, p.14). Se nos apropriarmos das reflexões de Sarah Thornton, no quarto capítulo de seu livro “Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital”, sobre os três níveis midiáticos que perpassavam o cenário musical underground londrino nas décadas de 1980/90 (clubes noturnos e raves, principalmente), podemos entender também o tipo de meio que os vlogs representam. Acredito que, de maneira geral, eles sejam mídias massivas em potencial de audiência, mídias de nicho se pensarmos o público realmente fiel a canais específicos (sobre games, autobiográficos, sobre filmes, dentre outros), e micromídias no que tange ao modo de produção e circulação (passível de ser realizado por qualquer internauta). Essa minha análise pode em breve se apresentar equivocada, mas ela efetivamente reflete o cenário atual.

A título de informação, elenco alguns artigos brasileiros, não explorados aqui pelas limitações físicas do artigo, mas que abordam, sob enfoques teóricos diferentes, aspectos importantes do vlog e do próprio Youtube: Reis (2009), Costa (2009a, 2009b, 2009c), Arruda et al (2011), Oliveira (2009). Nos EUA, destaco o

trabalho do professor Dr. Michael Wesch da Universidade de Kansas que coordena um grupo de pesquisa sobre etnografias digitais, com foco no Youtube²⁰.

McLuhan: uma contribuição teórica para o estudo dos vlogs

McLuhan continua atual?

Não é fácil pensarmos em um teórico da comunicação atual que tenha alcançado ainda em vida a mesma notoriedade acadêmica, pública e midiática que Marshall McLuhan obteve. Durante as décadas de 60 e 70, era usual a participação de McLuhan em programas de rádio, talkhows e outros programas de auditório na TV americana, como fica retratado nas imagens do documentário “McLuhan’s Wake”. Vemos também como ele não se iludia com o fato de ser uma celebridade, aliás, nem gostava de usar essa palavra para descrevê-lo. Simplesmente, aproveitava o fato de as pessoas, o cidadão comum, poderem ter acesso a suas ideias e pensar por si próprios. Por esse motivo, aliás, seus conceitos teóricos se tornaram tão populares na época, ainda que muitos não o tenham captado em sua essência.

O ponto que pretendia chegar com essa digressão inicial é que as ideias de McLuhan, ainda que em descrédito no meio acadêmico atualmente, foram assimiladas pela opinião pública e são utilizadas muitas vezes como expressões do senso comum, vide o conceito de aldeia global e o aforismo “os meios como extensão do homem”. Alguns exemplos passaram por mim recentemente e, por isso, os citarei abaixo. Eles demonstram que ainda hoje, McLuhan possui bastante relevância.

Em 1996, em matéria da revista *Wired*²¹, McLuhan foi declarado o “patrono da revolução digital”. Já em recente matéria no jornal *O Globo*²², que abordava as relações de dependência do homem em relação ao gadgets, o nome de McLuhan voltou mais uma vez a ser lembrado. Coube a professora Karin Breitman, do Departamento de Informática da PUC-Rio, enriquecer o debate, lembrando que já nos anos 60 McLuhan alertava para os efeitos dos meios sobre os sentidos humanos. Em suma, o texto da matéria tratava da menor demanda de memória que exigimos de nosso cérebro, uma vez que podemos armazenar todos nossos dados pessoais e profissionais em artefatos tecnológicos externos. Ora, isso nada mais é do que o entorpecimento dos sentidos que um novo meio sempre ocasiona, como já dizia McLuhan (1969).

No documentário “A Era do Videogame”, veiculado no Discovery Channel e dividido em cinco episódios de aproximadamente 45 minutos cada, um dos entrevistados, Ken Perlin, professor de Ciências da Computação da NYU, utiliza claramente uma ideia de McLuhan - os meios como extensão do homem - mas, talvez por desconhecimento, não oferece os devidos créditos. Outro exemplo, envolvendo

20 Ver: < <http://mediatedcultures.net/>>.

21 WOLF, Gary. The Wisdom of Saint Marshall, the Holy Fool. *Wired*, Jan. 1996. Disponível em: <http://www.wired.com/wired/archive//4.01/saint.marshall.html?person=marshall_McLuhan&topic_set=wiredpeople>. Acesso em: 06 maio 2011.

22 MACHADO, André. É a tecnologia, estúpido! *O Globo*, Rio de Janeiro, 23 maio 2011. Caderno Digital & Mídia, p. 19.

essa mesma questão das extensões do homem, permeou toda a “matéria de capa” da Revista Galileu²³. Sob o título de “Máquinas que pensam”, a matéria mostrava como as máquinas, no caso, os supercomputadores, cada vez mais, ampliarão o potencial físico e psíquico do homem no desempenho de suas atividades profissionais e pessoais. Qualquer semelhança com as ideias defendidas por McLuhan em seu livro mais famoso não é mera coincidência.

No que tange ao resgate acadêmico de McLuhan, Erick Felinto em seu artigo “Materialidades da Comunicação: Por um novo lugar da matéria na Teoria da Comunicação” (2001) sinaliza para “o recente retorno das menções a McLuhan na área da teoria da comunicação, após um prolongado período de quase completo esquecimento” (FELINTO, 2001, p.6). McLuhan é um autor-instaurador de discurso²⁴, nos termos propostos por Foucault (1992). Dito isto, é sempre válido um retorno à sua obra por meio da reatualização, que é “a reinserção de um discurso num domínio de generalização, de aplicação ou de transformação que é para ele novo” (FOUCAULT, 1992, p.64). A novidade aqui são os vlogs.

Diálogo teórico com McLuhan para o estudo dos vlogs

Uma das proposições de McLuhan diz respeito às influências que um meio de comunicação recebe de seus antecessores. Nesse sentido, o vlog se beneficiou de uma cultura participativa e de uma “liberação do pólo emissor” (Lemos, 2003) que já estava presente na internet desde os blogs, fotologs, podcasts, fanfictions. Aliás, o próprio fenômeno de vídeos independentes produzidos por pessoas comuns é mais antigo do que poderíamos pensar. Já na década de 1970, videoartistas famosos, como Yoko Ono, John Cage, Nam June Paik e Wolf Vostell, realizavam suas performances, happenings e festivais (MORAN, 2010, p. 1213-1214). As grandes barreiras, no entanto, eram o alto custo de uma ilha de edição e a forma de divulgação do conteúdo produzido. Esses dois obstáculos começaram a ser transpostos com o surgimento do vídeo digital e com o advento da internet (e suas redes sociais).

Outro ponto convergente, em relação à teoria mcluhaniana, diz respeito ao vídeo como uma extensão do homem moderno. McLuhan, em sua obra mais famosa, “Os meios de Comunicação como extensões do homem”, propõe que os meios de comunicação atuariam como amplificadores de nossas faculdades físicas e mentais. Na Enciclopédia Intercom de Comunicação (2010), no verbete sobre Vídeo, temos a seguinte afirmação:

O vídeo está em toda parte: no âmbito doméstico como memória familiar, na arte, no entretenimento, em sistemas de vigilância, na

23 AFFARO, Victor. Supercomputadores. As máquinas começam a pensar. Revista Galileu, São Paulo, n. 238, p. 42-51, maio 2011.

24 “Estes autores têm isto de particular: não são apenas os autores de suas obras, dos seus livros. Produziram alguma coisa mais: a possibilidade e a regra de formação de outros textos” (FOUCAULT, 1992, p.58).

nanotecnologia, na medicina e é claro *como extensão do olho humano no espaço extra-terrestre*. Quase onipresente, ele se encontra em diversas áreas de conhecimento. (MORAN, 2010, p. 1211, grifos nossos)

Os vlogs potencializam, assim, a visão e a audição humana ao proporcionarem múltiplas possibilidades de representação e construção do conhecimento, principalmente, a partir desses dois sentidos. Eles também facilitam o processo comunicacional ao permitirem uma redução das distâncias, uma nova relação com o tempo, uma maior difusão de ideias e pensamentos, criam novos entendimentos e propiciam outra dinâmica para a lógica da interação humana. Nesse sentido, Woods²⁵, segundo Sibília (2008, p.48), afirma que “nesse novo contexto, além de mais ‘interativos’, os sujeitos estão se tornando ‘mais visuais do que verbais’”.

De forma complementar, Bruno Costa, doutor em Comunicação pela PUC/RS, afirma que “as videografias de si podem revelar de modo especialmente singular como o olho eletrônico da câmera se torna mais um elemento presente na criação das imagens de si mesmo, faz parte do processo de constituição dos selves” (COSTA, 2009a, p. 208).

Outrossim, para McLuhan (1969), os meios são extensões de nós mesmos e ao mesmo tempo dependem de nós para existir. Sua inter-relação e evolução começam a funcionar antes mesmo de nos darmos conta desses novos meios. As condições e as apropriações do vídeo na internet por usuários comuns são anteriores ao surgimento do Youtube e, até mesmo, da nomenclatura vlog. Aliás, podemos ir além e situar a “estrutura de sentimento”²⁶ (WILLIAMS, 1997) para os vlogs atuais em um período bem anterior à própria internet.

Ainda que, inicialmente, acreditasse que os primeiros vlogueiros haviam surgido entre o final da década de 1990 e o início dos anos 2000, acabei descobrindo que o primeiro videolog foi produzido há 35 anos. Segundo o site de notícias Brainstorm²⁷, Sam Klemke²⁸ desde os seus 19 anos (na década de 70) já fazia vídeos de curta duração, onde relatava seu amadurecimento pessoal. Klemke produzia seus vídeos como um experimento pessoal, acima de tudo. Inegável associá-lo aos atuais vlogueiros.

Nos anos 1980 com o vídeo digital e a redução de preço das câmeras, as filmagens de família aumentam em quantidade e também podem ser consideradas apropriações do usuário a uma tecnologia nascente. Finalmente, no início da década de 90, encontramos um exemplo brasileiro do que poderia ser considerado os primórdios de um

25 WOODS, Richard. The next step in brain evolution. In: The Sunday Times. Londres: 9 jul. 2006.

26 Segundo Williams (1977, p.133), “The idea of a structure of feeling can be specifically related to the evidence of forms and conventions - semantic figures - which, in art and literature, are often among the very first indications that such a new structure is forming”.

27 MERIGO, Carlos. Há 35 anos, Sam Menkle começou o primeiro videolog do mundo. Brainstorm9, maio 2011. Disponível em: <<http://www.brainstorm9.com.br/web-video/ha-35-anos-sam-menkle-comecou-o-primeiro-videolog-do-mundo/>>. Acesso em: 16 maio 2011.

28 Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=K2xTBHyfOks>. Acesso em: 16 maio 2011.

formato parecido com o vlog atual. Rafinha Bastos, apresentador do CQC e homem mais influente do mundo no Twitter²⁹, revelou, em entrevista a Revista Info³⁰, que já fazia vídeos para internet no início da década de 1990:

Nos anos 1990, Rafinha [Bastos] mudou-se para os Estados Unidos para tentar a sorte no basquete profissional. Foi lá que ligou a facilidade de criação e edição de vídeo como poder de distribuição de conteúdo na internet. Montou a página do Rafinha, site onde publicava suas piadas, e começou a fazer sucesso com sátiras de videoclipes [...] Mas a relação do comediante com a internet vai além do microblog. No YouTube, divulga trabalhos e publica esquetes. Um deles, a série sobre os nojos específicos do seu cachorro Walmor, foi visto mais de 2 milhões de vezes.

Na década de 2000, enfim, temos o “boom” dos vlogs, com um aumento exponencial na quantidade e qualidade dos vídeos produzidos. É difícil precisar quem primeiro se auto intitulou como tal. No Brasil, além de Rafinha Bastos, um dos primeiros e mais populares vlogueiros talvez tenha sido Ronald Rios, do canal “Com a palavra, Ronald Rios”³¹. Um dado interessante sobre Rios é que após ser contratado pela MTV para ter seu próprio programa, ele parou de postar novos vídeos em seu canal original no Youtube.

Atualmente, o grande nome da vlogosfera brasileira é PC Siqueira. Seu canal MASPOXAVIDA está sempre entre os mais populares e mais comentados do Youtube. A saudação inicial “Oi, como vai você?”, sempre presente na abertura de seus vídeos, e a linguagem direta e informal podem ser considerados convites à conversa, ao estabelecimento de um diálogo, ou seja, marcas de oralidade. Talvez por isso é que tenhamos uma grande quantidade de comentários aos seus vídeos, além de vários vídeos-resposta, veiculados no próprio Youtube, em concordância e, principalmente, discordando das posições e atitudes de Siqueira. Da mesma forma, o “Boa noite” de Fátima Bernardes e William Bonner no Jornal Nacional nos impulsiona quase que a responder esse cumprimento inicial. Nesse caso, não obstante, a abertura à interação é limitada e pautada pelo modelo tradicional de comunicação (emissor-mensagem-receptor). Com isso, podemos dizer que o canal de PC Siqueira se aproxima mais de uma cultura oralizada do que o JN.

Mais um ponto em comum com McLuhan é a separação do indivíduo do grupo que a palavra escrita, e posteriormente a imprensa, provocam, e que se faz presente na estrutura de produção dos vlogs. Por mais que o modo de comunicação primordialmente utilizado nesses vídeos seja o oral³², sua estrutura remete a mentalidade escrita em dados momentos, principalmente, no que se refere à gestão do tempo e

29 Eleito pela revista Times 2011.

30 POLONI, Gustavo; MAIA, Felipe; CAPUTO, Victor. O Império Nerd contra ataca. Revista Info, n. 303, p.46-55, maio 2011.

31 No Youtube, o primeiro vídeo do canal foi subido ao site em 23 de dezembro de 2006.

32 Entendido aqui como a palavra, o gesto, a expressão, o tom da voz.

da memória e ao contexto social (sociedade letrada) que permeia os produtores dos vídeos. Os discursos produzidos nos vlogs não se esgotam em um tempo e espaço determinados, assim como ocorre com a escrita. Essa atemporalidade do vlog, ou seja, a possibilidade de assistir um vídeo em qualquer tempo sem perda de sentido e conteúdo é similar ao que temos com a leitura de um livro. Além disso, o vídeo não é produzido por uma coletividade, mas, sim, por uma única pessoa³³, isolada de seu grupo social, em seu quarto e com uma câmera focalizando, normalmente, seu rosto. Esta pessoa é a única que tem “a palavra”. A privacidade do quarto, presente desde a escritura de diários íntimos³⁴, ganha mais um uso. Há uma ressignificação do quarto em si, que deixa ser apenas um lugar de repouso para se tornar cenário para um veículo de comunicação. Essa discussão sobre os modos de comunicação, oral e escrito, presentes nessas “videobiografias” é bem ampla e não se encerrará com meu artigo.

Os vlogs também se aproximam cada vez mais de pertencerem ao que McLuhan chamou de aldeia global, isto é, uma retribalização do mundo, retomando aspectos presentes nas culturas orais. Deve-se ressaltar, no entanto, que a simultaneidade temporal (ação e reação ocorrendo ao mesmo tempo), marca da oralidade e característica das sociedades tribais, ainda está ausente na grande maioria dos vídeos no Youtube, já que eles são gravados. Não obstante, esse entrave é passageiro, já que o Youtube possui projetos de transmitir alguns de seus canais de maior sucesso ao vivo. Isso já é feito em alguns shows³⁵ e eventos esportivos.

Na reflexão suscitada ainda na introdução sobre qual seria o meio de comunicação, o Youtube ou o vlog, creio que podemos nos valer da analogia que McLuhan faz com a luz elétrica. Segundo ele:

Não percebemos a luz elétrica como meio de comunicação simplesmente porque ela não possui ‘conteúdo’. É o que basta para exemplificar como se falha no estudo dos meios e veículos. Somente compreendemos que a luz elétrica é um meio de comunicação quando utilizada no registro do nome de algum produto. O que aqui notamos, porém, não é a luz, mas o ‘conteúdo’ (ou seja, aquilo que na verdade é um outro meio). (MCLUHAN, 1969, p.23)

Nesse sentido, o Youtube seria como a luz elétrica, um meio de comunicação sem conteúdo, e os vlogs (assim como os outros gêneros de vídeo) seriam o conteúdo do Youtube, logo, um outro meio de comunicação.

Percebemos, assim, como pode ser profícua a contribuição de McLuhan para o estudo de uma nova mídia. Concluo com mais um trecho da obra desse autor que diz respeito à resistência do homem a mudanças nos meios:

33 Existem, é claro, casos de vlogs, criados e “apresentados” por mais de uma pessoa. Entretanto, o vlog de caráter autobiográfico pressupõe a presença de apenas uma pessoa.

34 Para um histórico dos diários íntimos, de sua origem até os blogs atuais, ver: SCHITTINE, Denise. Blog: comunicação e escrita íntima na internet. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

35 Em 2010, Simone Pereira de Sá e Ariane Holzbach produziram um artigo que tem como objeto um evento transmitido ao vivo pelo Youtube e com cobertura simultânea pelo Twitter.

O estudioso dos meios logo verá que os novos meios de qualquer período não tardam em ser classificados como pseudo, por aqueles que viviam em função dos padrões de meios anteriores — quaisquer que tenham sido [...] Quando há uma tendência numa certa direção, a resistência a ela assegura maior velocidade à mudança. (MCLUHAN, 1969, p. 226)

À guisa de conclusão

As mudanças proporcionadas na era da internet se dão muito rapidamente. A velocidade das transformações supera de longe todos os outros meios antecessores (rádio, TV, mídia impressa em geral). Isso, inegavelmente, gera uma profusão de conteúdo e uma dificuldade na apreensão teórica desse meio em sua essência. A dificuldade, no entanto, não pode ser encarada como um impedimento à pesquisa. Pelo contrário, deve ser um estímulo. Nunca antes, um meio pôde ser tão bem estudado em sua gênese e ao mesmo tempo em que ocorrem suas transformações. Outrosim, é necessário relativizar as conclusões a que chegamos, evitando determinismos - ainda que nesse artigo tenha sido utilizado um autor dito determinista por seus críticos- e teorias pretensamente absolutas e fechadas em si mesmas.

Citando Henry Jenkins, creio que está “além das minhas habilidades descrever ou documentar completamente todas as mudanças que estão ocorrendo” (JENKINS, 2006, p.12). No meu caso, refiro-me as transformações concernentes ao vlogs e ao próprio Youtube. Esse é, aliás, um dos pressupostos básicos de qualquer estudo acadêmico envolvendo os novos media, já que os fluxos de informação e inovação são constantes e em grande quantidade. Metaforicamente falando, seríamos como pescadores tentando pescar um cardume com uma simples vara de pescar.

Algumas questões podem ser conjecturadas ao término desse artigo: O vlog tende a desaparecer com a apropriação de suas características principais pela TV? Os vlogs tendem a se complexificar, adotando um caráter mais informativo e comprometido e menos humorístico? O Youtube, graças aos seus usuários, irá substituir a TV ou será incorporado por ela, sendo apenas um imenso canal com múltiplas opções de “programas”? As respostas a estas indagações ainda são uma incógnita, mas proporcionam excelentes reflexões e debates.

Referências

- ARRUDA, Byanca et al. **A Exposição do Jovem na Internet: Um estudo sobre o caso Felipe Neto**. BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, 2011. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/arruda-et-al-a-exposicao-do-jovem-na-internet.pdf>>.
- BARRETO, Juliano. **Internautas incrementam blogues com vídeos digitais**. Dis-

ponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u17523.shtml>>. Acesso em: 27 mar. 2011.

BURGUESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph, 2009.

COSTA, Bruno. **Personagens de si nas videografias do Youtube**. Revista Eco-Pós, Rio de Janeiro, v.12, n.2, p.206-219, maio-ago. 2009a.

_____. **Práticas Autobiográficas Contemporâneas: as videografias de si**. Doc On-Line, n. 6, p. 141-157, ago. 2009b. Disponível em: <http://www.doc.ubi.pt/06/artigo_bruno_costa.pdf>.

_____. **Videografias de si**. Registros do novo ethos da contemporaneidade. 2009c. 137f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação e Artes, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Lisboa: Passagens/Vega, 1992.

FELINTO, Erick. **Materialidades da Comunicação: Por um novo Lugar da Matéria na teoria da Comunicação**. Ciberlegenda, Niterói, n. 5, jan. 2001.

JENKINS, Henry. **Convergence culture: where old and media collide**. New York: New York University Press, 2006.

LEMOS, André. **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução Décio Pignatari. São Paulo: Editora Cultrix, 1969.

MCLUHAN'S WAKE. Direção: David Sobelman e Kevin McMahon. Produção: Kristina McLaughlin, Michael McMahon. Canadá: National Film Board of Canada, 2002. Documentário. DVD (94 min.), color, NTSC.

MORAN, Patrícia. Vídeo Experimental (Verbete para Enciclopédia). In: Enciclopédia INTERCOM de Comunicação. São Paulo: Intercom, 2010. v.1, p. 1213-1214. Disponível em: <<http://www.folkcom2011.com.br/Enciclopedia.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2011

_____. Vídeo (Verbete para Enciclopédia). In: Enciclopédia INTERCOM de Comunicação. São Paulo: Intercom, 2010. v.1, p. 1210-1211. Disponível em: <<http://www.folkcom2011.com.br/Enciclopedia.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2011

OLIVEIRA, Daniela. **Navegando pelo tubo: a comunicação individual de massa e os vídeos transmitidos pelo usuário comum**. 2009. 122f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Departamento de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

O'REILLY, Tim. **O que é Web 2.0 - Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software**. Disponível em: <<http://www.cipedia.com/web/FileDownload.aspx?ID File=102010>>

PEREIRA DE SÁ, Simone Maria Andrade; HOLZBACH, Ariane Diniz. **#u2youtube e a performance mediada por computador**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 20, p. 146-160, dez. 2010.

REIS, Vanessa. **O Caso Lonelygirl15 – Charles Sanders Peirce e a Narrativa no Ciberespaço**. Ciberlegenda, Niterói, n. 21, dez. 2009.

SIBILIA, PAULA. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: 2008.

THORNTON, Sarah. **Club Cultures**. Hannover: Wesleyan University Press, 1996.

WILLIAMS, Raymond. **Marxism and Literature**. New York: Oxford University Press, 1997.

A transparência pública na era digital

Luis Eduardo Tavares
Natasha Bachini Pereira

Resumo

O presente artigo procura explorar as relações entre a morfologia social e as tecnologias comunicativas digitais expressas na construção histórica do sentido de transparência pública, abordando duas experiências brasileiras contemporâneas, a Transparência Brasil e a Transparência Hacker. Tais experiências, seguindo o acelerado fluxo de inovações das tecnologias comunicativas digitais, representam, num curto espaço de tempo, respectivamente dois momentos do entendimento acerca do conceito de transparência e de sua relevância no âmbito social e político.

Palavras-Chave: Transparência; Sociedade informacional; Ciberpolítica.

Abstract

This article seeks to explore the relationship between social morphology and digital communication technologies expressed in the historical construction of the sense of public transparency by addressing two contemporary brazilian experiences, Transparency Brazil and Transparency Hacker. Such experiences, following the rapid flow of innovations in digital communication technologies, represent a short space of time, respectively, two moments of understanding the concept of transparency and its relevance in the social and political.

Keywords: Transparency; Information society; Cyberpolitics.

Introdução

As atuais transformações sociais que se processam a partir da inserção cada vez maior na vida cotidiana de tecnologias comunicativas digitais demonstram importantes diferenças entre estes meios de comunicação e os anteriores. Esta percepção torna-se principalmente notável pela rapidez com que diversas mudanças estão sendo instauradas, deixando visível uma influência direta da nova tecnologia e, mais do que isso, ampliando uma percepção das relações históricas entre meios de comunicação e formas de organização sociais, econômicas e políticas. O presente artigo procura explorar estas relações expressas na construção histórica do sentido de transparência pública, abordando duas experiências brasileiras contemporâneas, a Transparência Brasil e a Transparência Hacker. Tais experiências, seguindo o acelerado fluxo de inovações das tecnologias comunicativas digitais, representam, num curto espaço de tempo, respectivamente dois momentos do entendimento acerca da transparência pública.

As sucessivas invenções nas técnicas de comunicação e linguagem sempre mantiveram estreitas ligações entre as formas de organização política e o funcionamento da esfera pública, condicionando os processos interativos entre governos e cidadãos. As transformações que hoje experimentamos advêm da passagem de uma mediação da esfera pública baseada em meios de comunicação analógicos para meios de comunicação digitais, cada qual correspondendo a um certo diagrama de forças. Dessa maneira, para melhor descrever estas transformações e analisar seus sentidos, vamos adotar aqui uma diferenciação de modelos de meios de comunicação. Classificamos como tecnologias comunicativas de massa ou analógicas aqueles meios de comunicação emergentes na sociedade industrial, tais como o jornal diário, o rádio, o cinema e a televisão que ajudaram a formatar a sociedade de massa do século XX e sua cultura. E classificamos como tecnologias comunicativas colaborativas ou digitais os meios de comunicação emergentes na sociedade pós-industrial ou informacional, tais como o computador pessoal e todos os dispositivos móveis de comunicação, o software, a internet e a world wide web, os quais, arriscamos afirmar, estão ajudando a formatar uma sociedade e cultura de novo tipo no século XXI. Nesse sentido, como discutimos aqui, as possibilidades técnicas oferecidas pelos meios de comunicação digital estão atualizando o conceito de transparência pública, o qual apresenta-se em correlação com os processos de formação da opinião pública e de participação cidadã.

No caso político brasileiro, o debate sobre a transparência pública emerge do processo de abertura política pós ditadura militar e reorganização da sociedade civil. Sob as condições democráticas, a estrutura arraigadamente corrupta da política institucional brasileira vem à tona em seguidos escândalos nos meios de comunicação, gerando diversas ações de combate à corrupção na sociedade civil organizada. Com o surgimento da internet, não demora para que esta seja utilizada em novas ações nesse sentido, é o caso da organização não-governamental Transparência Brasil, fundada em abril de 2000. Julgando a falta de transparência pública, assim como a desinformação do cidadão, importantes fatores que alimentam a corrupção, os idealizadores

da Transparência Brasil organizaram diversos projetos visando publicizar na web informações sobre a biografia e ficha dos políticos, financiamentos eleitorais, processos de licitação, votação de leis, entre outros.

Ao longo da década, o rápido desenvolvimento da internet e seus aplicativos engendraram novos padrões de tratamento da informação pública e, por conseguinte, de novas possibilidades de ações da sociedade civil. A constituição de uma rede de ciberativistas formou, em outubro de 2009, a comunidade Transparência Hacker, cujas ações estão focadas principalmente na abertura e na disposição de dados das administrações públicas ou de instituições financiadas com dinheiro público de forma a permitir novos tratamentos por parte dos próprios cidadãos. A partir da aplicação de softwares, os dados podem receber diferentes cruzamentos e recombinações que resultem em novas informações, conhecimentos e serviços. Para isso, emprega-se tanto as últimas novidades em ferramentas de software, quanto as habilidades de usuários hackers na manipulação destas no sentido de aperfeiçoar desde a produção dos dados até a sua disponibilização na web para o público.

Este artigo visa alcançar uma compreensão de como estas duas experiências manifestam diferentes momentos da evolução do conceito de transparência pública, condicionada pela correlação entre o desenvolvimento das tecnologias comunicativas e a esfera pública e, dessa forma, como inscrevem-se no cenário político brasileiro.

A evolução do conceito de transparência pública

A forma e o funcionamento da esfera pública numa dada sociedade são condicionados pelo sistema dos meios de comunicação. No ocidente, a liberalização dos regimes políticos e a formação da democracia moderna estão relacionados ao desenvolvimento das tecnologias comunicativas e seus correspondentes tipos de mediação social. No que se refere as formas de interação entre os governos e as populações, estas podem ser expressas no grau de visibilidade do poder ou transparência e, correlatamente, na formação da opinião pública e na qualidade da participação cidadã. Estes elementos estão hoje sendo radicalmente reconfigurados pelos atuais padrões de comunicação da chamada Web 2.0.

A transparência pública sob as tecnologias comunicativas analógicas

O conceito de transparência, aplicado na política, está intimamente relacionado ao significado de público, isto é, da própria constituição da esfera pública. Embora sua origem possa nos remeter a vida na polis grega e a res publica romana, é no início da idade moderna que ela começa a assumir a forma como a conhecemos hoje. Basicamente, de acordo com John B. Thompson (1998), é neste período que a esfera pública começou a significar aquilo que pertence ao Estado, bem como as ações executadas por ele, e a esfera privada circunscrevendo o domínio das atividades econômicas de mercado, relações pessoais e familiares, separadas do Estado.

O nascimento da esfera pública moderna também coincide com o surgimento da imprensa e, por conseguinte, da palavra “publicada”, donde emerge um segundo sentido associado a uma mudança na visibilidade do poder. Segundo Thompson:

“De acordo com este sentido, ‘público’ significa ‘aberto’ ou ‘acessível ao público’. Público nesse sentido é o que é visível ou observável, o que é realizado na frente de espectadores, o que está aberto para que todos ou muitos vejam ou ouçam. Privado é, ao contrário, o que se esconde da vista dos outros, o que é dito ou feito em privacidade ou segredo ou entre um círculo de pessoas. Neste sentido, a dicotomia tem a ver com publicidade versus privacidade, com abertura versus segredo, com visibilidade versus invisibilidade” (THOMPSON, 1998: 112).

Assim, este autor define dois tipos de publicidade pré e pós o surgimento da imprensa. Antes, a publicidade dos indivíduos ou dos acontecimentos era ligada ao compartilhamento de um lugar comum, ou seja, um evento tornava-se público quando era representado diante de pessoas reunidas numa praça ou num mercado, por exemplo. Thompson descreve este tipo como “publicidade tradicional de co-presença”. Com o desenvolvimento da imprensa, foi criado um tipo bem diferente de publicidade, ligada às características da palavra impressa e a seu modo de produção, difusão e apropriação. Entramos na era da “publicidade mediada”, em que fenômenos podem tornar-se públicos para indivíduos que não estão fisicamente presentes. Estes indivíduos abrangem uma coletividade dispersa que não pode ser localizada no tempo e no espaço e que não interagem uns com os outros em encontros face a face. Graças a imprensa, o ato de tornar algo público libertou-se do intercâmbio presencial, porém instituiu uma dependência do acesso aos meios de produção e transmissão da palavra impressa. No que concerne a visibilidade do poder, os efeitos da publicidade mediada vão intensificar-se com os meios de comunicação eletrônicos no século XX, na medida em que os representantes do governo são diretamente ouvidos e vistos por milhões de pessoas.

O grau de exposição dos políticos nos meios de comunicação, nos dias de hoje, é tanto que chegamos a criar uma certa familiaridade com estes e até julgamos conhecê-los. Por isso, é curioso pensarmos que ao longo de toda história até uma época relativamente próxima, no começo do século XX, a maior parte da população jamais vira o rosto de seus governantes, exceto quando este era impresso em moedas. As cortes reais e a cúpula da igreja eram confortavelmente protegidos da exposição pública, agindo no interior de seus palácios sem qualquer intervenção de seus súditos.

“Nos primeiros escritos teóricos sobre a *raison d'état*, a privacidade dos processos de tomada de decisão era justificada pelo recurso ao arcana imperii – isto é, à doutrina do segredo de Estado, que sustentava que o poder do príncipe é mais efetivo e verdadeiro com seus

objetivos se for escondido da contemplação das pessoas e com a vontade divina invisível” (THOMPSON, 1998: 113).

A liberalização dos regimes a partir do século XVIII impôs diversos limites a invisibilidade do poder. A instauração do parlamento substituiu o gabinete fechado, a doutrina do arcaica imperii dá lugar ao Segredo de Estado, restrito a questões consideradas de segurança e estabilidade nacionais, e o princípio da liberdade de imprensa ao pressionar pela difusão de informações de interesse social exerce as primeiras formas de controle público do governo. Todas essas questões representam profundas alterações no exercício do poder, contudo, os efeitos do rádio e principalmente da televisão sobre a visibilidade do poder vão reconfigurar completamente as ações dos governantes.

A administração da visibilidade dos governantes se restringia a suas aparições públicas diante daqueles com quem interagiam face a face. Eles então só precisavam transmitir uma aura de poder através de modos pomposos de se vestir, de montar, de empunhar a espada. Mas, com os meios de comunicação de massa, sobretudo a televisão, a exposição dos governantes é amplificada de tal forma que sua vida privada é devassada e cada palavra e gesto seu deve ser minimamente calculado, diante de uma audiência que não está fisicamente presente.

“Eles devem se policiar continuamente e empregar um alto grau de reflexividade para monitorar suas ações e expressões, pois um ato indiscreto ou uma observação inconsequente podem, se forem gravadas e transmitidas a milhões de expectadores, ter desastrosas consequências” (THOMPSON, 1998: 127).

Toda essa exposição do poder nos meios de comunicação, moldou as práticas políticas de massa, característica do século XX. Os regimes totalitários utilizaram amplamente os meios de comunicação, fazendo da exposição de seus déspotas um culto à personalidade, sempre ancorados nos princípios da informação sigilosa do segredo de Estado. Os regimes democráticos, por sua vez, caminharam no sentido da abertura da informação pública não tendo, seus políticos, possibilidade de prescindir à exposição aos meios de comunicação para disputar os votos. Neste segundo caso, a visibilidade tem a conotação de transparência pública, dentro da concepção de público enquanto algo que deve ser aberto, acessível, permitindo o monitoramento e o controle por aqueles a quem o assunto diz respeito. À medida que algo de interesse público é fechado ou tornado secreto pode-se dizer que é anti-democrático.

A transparência pública sob as tecnologias comunicativas digitais

A ascensão da tecnologia digital instaura uma mudança estruturante nas formas dos meios de comunicação ao alterar a posição e a identidade dos sujeitos interagentes. Enquanto que a tecnologia analógica procede com o repasse das informações procedentes de um emissor em direção a milhares de receptores em

fluxos unidirecionais que constituem a comunicação de massa, a comunicação digital apresenta-se como um processo em rede de fluxos multidirecionais e interativos, onde os papéis de emissor e receptor se fundem e o conteúdo comunicado é construído colaborativamente. A importância de tal mudança consiste na ruptura estabelecida com padrões tecnológicos de comunicação num período que vai desde o advento da palavra escrita até os meios de comunicação de massa no século XX.

Este potencial de comunicação em rede da tecnologia digital não se realizou imediatamente ao seu surgimento, mas somente com o advento da internet e, sobretudo, com a arquitetura aberta da world wide web. Projetada por Tim Berners-Lee aproximadamente em 1990, a web apresenta uma estrutura simples pensada “para que qualquer pessoa pudesse compartilhar informações com qualquer outra pessoa, em qualquer lugar”¹. Funcionando, desde o início, com padrões abertos e livres de licenças, ela permite que seus usuários criem aplicativos sem permissão ou sem ter que pagar, assim ela vem expandindo até hoje suas capacidades a partir do trabalho coletivo de milhares de pessoas ao redor do mundo. No entanto, poucos notaram nos primeiros dez anos de sua existência que o seu grande potencial residia justamente nestes padrões abertos e na sua arquitetura participativa. O grande divisor de águas nesse sentido foi o estouro da bolha das empresas ponto-com em 2001, com a eliminação de diversos atores, a afirmação do sucesso de outros e a compreensão do que os distinguia. Uma série de novos sites emergentes após a crise (Google, Wikipédia, Youtube, Facebook, Twitter) que cresceram incrivelmente e redefiniram o mercado, tem a característica comum de envolver a inteligência coletiva da rede.

Este novo cenário foi denominado de Web 2.0, um conceito criado numa conferência organizada pelas empresas O'Really Media e MediaLive Internacional, em 2004, cujo objetivo era entender o fenômeno. De fato, não se tratava de uma nova web, esta continuava a seguir seus mesmos padrões e protocolos, o que mudava mesmo era a compreensão do mercado sobre esta ferramenta. Nesta conferência, concluiu-se algumas das principais lições da Web 2.0, baseadas nos sucessos desses novos sites, tais como a arquitetura participativa que permite e incentiva o engajamento dos usuários na produção de conteúdos e auto-serviços, a utilização de licenças não-proprietárias ou flexíveis que favorecem a “hackeabilidade” e “remixabilidade” dos conteúdos e a possibilidade de funcionar em diversos dispositivos de acesso à internet, não somente o PC².

Estas lições tiradas para novas plataformas, orientadas para a participação e o trabalho colaborativo dos usuários começam a formar também uma mutação no conceito de transparência pública, uma vez que tornar a informação visível já não satisfaz as novas demandas de participação, sendo preciso que ela seja também manipulável. Quando se considera que o envolvimento da inteligência distribuída em

1 Long Live the Web: A Call for Open Standards and Neutrality: <http://bit.ly/aUB28Z>. Acesso em 01/03/2011.

2 Baseado em O'Reilly, Tim (2005), O que é Web 2.0: Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software: <http://bit.ly/ih2GKW>. Acesso em 02/03/2011.

rede é o principal fator da geração de inovação e valor, modifica-se as premissas relativas ao acesso às fontes de informação. Surgem, então, novos modelos de fazer negócios e política.

Nesse sentido, outra tendência importante que se estabelece nas plataformas da Web 2.0 são os mash-ups³, que ganharam evidência com as possibilidades do Google Maps de ser combinado com outras fontes de dados para gerar os mais diferentes tipos de pesquisas e serviços interativos. O sucesso desses mash-ups levou diversos outros sites importantes a abrirem suas API's – Application Programming Interface e poderem ser combinados a outros dados. Esta possibilidade técnica foi um dos estopins para as ações de Civic Hacking que operam cruzamentos e combinações de diferentes fontes e bases de dados numa mesma interface para se chegar a resultados inesperados, mas que potencializam as informações, tal como praticado pela comunidade Transparência Hacker. Os mash-ups representam a cultura do remix que se constitui na sociedade informacional e que para se efetivarem requerem o copyleft.

No âmbito do mercado, eclodiu numa nova categoria de trabalho denominada “crowdsourcing”, como uma nova forma de terceirização de serviços à rede. O termo adveio de “outsourcing” que vinha sendo empregado a mais tempo e se referia a forma mais tradicional de terceirização, mas de serviços informacionais. A ideia de outsourcing, que é mais um tipo de mão de obra barata, começou a ser usado para nomear práticas trabalhistas como a de trabalhadores de telemarketing indianos contratados por empresas estadunidenses. A ideia é de que não importa onde estejam os operários contanto que estejam conectados a rede. Já o crowdsourcing, nomeado pela primeira vez por Jeff Howe, num artigo da revista Wired⁴, em 2006, funciona de maneira distinta, pois não há uma equipe de trabalhadores a serem contratados, a inteligência coletiva da rede é quem faz o trabalho, em alguns casos de maneira voluntária, em outros mediante premiações. Uma empresa, por exemplo, lança um problema na rede como um desafio e premia aqueles que conseguirem solucioná-los, como no caso mencionado por Don Tapscott em entrevista a revista Veja:

“O caso da Goldcorp, empresa do setor de mineração, é exemplar. A companhia estava insegura sobre onde tentar explorar ouro e tomou uma atitude inédita: divulgou seus dados geológicos, que normalmente são o grande segredo desse setor, e ofereceu um prêmio a quem tivesse a melhor análise que indicasse onde fazer uma exploração. A empresa pagou 500 mil dólares em prêmio e encontrou 3,4 bilhões de dólares em ouro. O valor de mercado da Goldcorp pulou de 90 milhões para 10 bilhões de dólares”.⁵

3 Da Wikipédia: “Um mashup é um website ou uma aplicação web que usa conteúdo de mais de uma fonte para criar um novo serviço completo.” Acesso em 02/03/2011.

4 The Rise of Crowdsourcing. Wired Magazine, junho de 2006: <http://bit.ly/BHpY>. Acesso em 29/04/2011.

5 A Inteligência Está na Rede. Revista Veja, 13/04/2011: <http://bit.ly/gUIVpT>. Acesso em 01/05/2011.

No âmbito da política, estas práticas colaborativas definem novas relações entre governos e cidadãos e implicam novas exigências nos padrões de transparência pública, como demonstra o princípio de Dados Governamentais Abertos. Este princípio está baseado nas lições tiradas da Web 2.0.

Trata-se de uma filosofia e de uma prática que consiste na abertura dos dados produzidos pelos governos de forma que os cidadãos possam não apenas acessá-los, mas manipulá-los afim de produzir novas informações e conhecimentos capazes de gerar serviços mais eficientes. Nasce no contexto tecnológico digital como replicação de modelos representados pelo software livre (open source), da world wide web e todo o desenvolvimento da tecnologia de compartilhamento de arquivos e produção colaborativa aplicado à gestão pública governamental. Implica numa nova técnica de governo, também chamada de Governo 2.0, que o entende como uma plataforma aberta a inteligência distribuída em rede para o trabalho colaborativo como um novo sentido da participação cidadã.

O grande marco das diretrizes de Dados Governamentais Abertos foi desenvolvido em dezembro de 2007 num encontro em Sebastopol, na Califórnia, em que reuniram-se presencial ou virtualmente trinta ativistas convidados por Tim O'Really (O'Really Media) e Carl Malamud (PublicResouce.org), entre eles Lawrence Lessig, o fundador do Creative Commons. O objetivo, como definido por eles, foi: “desenvolver um entendimento mais robusto de porque dados governamentais abertos são essenciais para a democracia”.^{6 7} O encontro resultou na formulação de 8 princípios, que reproduzimos abaixo, aos quais devem seguir a publicação de dados governamentais para serem considerados abertos:

Completos	Todos os dados públicos são disponíveis. Dado público são dados que não se submetem a limitações válidas de privacidade, de segurança ou de privilégios de acesso.
Primários	Os dados são como os coletados na sua fonte, com o maior nível possível de granularidade, não estando em formas agregadas ou modificadas.
Atualizados	Os dados são disponibilizados tão rápido quanto necessário para preservar seu valor.
Acessíveis	Os dados são disponíveis para a o maior escopo possível de usuários e para o maior escopo possível de finalidades.
Legíveis por máquinas	Os dados são razoavelmente estruturados para permitir processamento automatizado.
Não-discriminatórios	Os dados são disponíveis para todos, sem necessidade de registro para acessá-los.
Não-proprietários	O dados são disponibilizados num formato sobre o qual nenhuma entidade tem controle exclusivo.

6 Open Government Data Principles: http://resource.org/8_principles.html. Acesso em 03/04/2011.

7 Programação do encontro e participantes: <http://bit.ly/Yoa9L>. Acesso em 03/04/2011.

Livres de licenças	Os dados não estão sujeitos a nenhuma regulação de direitos autorais, patentes, propriedade intelectual ou segredo industrial. Restrições razoáveis de privacidade, segurança e privilégios podem ser permitidas.
--------------------	---

Esta filosofia foi impulsionada mundialmente com a adoção pela Casa Branca em 2009 de diretrizes de governo aberto, como parte do programa de modernização trazido pela eleição do presidente Barak Obama. O documento que as institui discorre da seguinte maneira:

“Os três princípios de transparência, participação e colaboração formam a base de um governo aberto. A transparência promove a responsabilização pela prestação de informações ao público sobre o que o Governo está fazendo. A participação permite aos membros público contribuir com ideias e conhecimentos para que seu governo possa fazer política com o benefício da informação que está dispersa na sociedade. A colaboração melhora a eficácia do Governo, incentivando parcerias e cooperação no âmbito do Governo Federal, através dos níveis de governo, e entre o governo e instituições privadas.”⁸

Após essa breve contextualização a respeito da atual acepção de transparência pública decorrente da inserção das tecnologias comunicativas digitais na vida cotidiana e suas potencialidades, trabalharemos este conceito de acordo com as proposições de dois movimentos civis brasileiros, a Transparência Brasil e a Transparência Hacker, considerando as possibilidades de participação política que estes reivindicam.

Transparência Brasil

A Organização Não-Governamental Transparência Brasil, foi fundada por membros da sociedade civil brasileira no mês de abril do ano 2000, com o objetivo de auxiliar no combate a corrupção no país. A Transparência Brasil inspirou-se em uma iniciativa da sociedade civil global, a Transparency International⁹, entidade com a qual manteve parceria até o ano de 2007.

Ao observar as disparidades entre as esferas econômica e social, a ONG às atribui a falta de transparência do cenário político brasileiro contemporâneo. Com base nisso, a Transparência Brasil se propõe a “ajudar as organizações civis e governos de todos os níveis a desenvolver metodologias e atitudes voltadas ao combate à corrupção”¹⁰. Nesse sentido, a ONG se dedica ao levantamento de dados empíricos sobre a incidência da corrupção no país em diferentes esferas e a criação de instrumentos de Internet que monitorem este fenômeno.

8 Open Government Directive: <http://1.usa.gov/arNG2A>. Acesso em 04/04/2011.

9 <http://www.transparency.org>

10 Estatuto da ONG: <http://www.transparencia.org.br/index.html> Acesso em: 05/07/2011

Todo este trabalho da organização é viabilizado por meio de seu site¹¹, sendo esta sua principal ferramenta, onde são expostas informações divulgadas por instituições públicas e pela imprensa sobre os nossos políticos. Estas informações são disponibilizadas através de um banco de dados mantido e atualizado permanentemente pela ONG sobre os políticos e as instituições brasileiros. Além disso, são formulados relatórios sobre estes dados com o intuito de tornar mais acessíveis as informações apresentadas de forma complexa nos sites governamentais, dispondo-as de forma que sejam compreendidas pelo cidadão leigo. A publicização destes dados é organizada entre as seguintes ferramentas do site da Transparência Brasil:

Excelências – O projeto traz o histórico da vida pública de todos os parlamentares federais e estaduais. Conta também com o noticiário sobre corrupção no país, revelando os processos a que respondem na Justiça, multas recebidas por Tribunais de Contas, declarações de bens, padrões de financiamento eleitoral, frequência ao trabalho, etc. Este projeto foi vencedor do Prêmio Esso de Jornalismo em 2006.

As Claras – Se trata de um banco de dados com informações e análises sobre o financiamento eleitoral.

Deu no Jornal – Um arquivo de reportagens sobre corrupção dos principais veículos do noticiário nacional, que é atualizado diariamente.

Assistente Interativo de Licitações – Aplicativo que tem o intuito de identificar desvios comparando editais de licitação com as exigências legais. O aplicativo foi realizado em parceria com o Tribunal de Contas de Santa Catarina.

Desempenho em Licitações nos Municípios de Santa Catarina – Projeto realizado em parceria com o Tribunal de Contas de Santa Catarina que levantou as aquisições realizadas pelos 293 municípios do estado desde o ano de 1997.

Meritíssimos – Projeto mais recente da ONG voltado ao desenvolvimento de indicadores de desempenho do Judiciário brasileiro cujo principal objetivo é mensurar o tempo de resolução dos processos. Como ainda se trata de uma versão piloto, o projeto observa inicialmente o trabalho dos ministros do Supremo Tribunal Federal.

A iniciativa da Transparência Brasil na divulgação dos dados públicos pela Internet foi pioneira entre os meios de comunicação e até mesmo entre a maior parte de nossas instituições políticas, motivo pelo qual a ONG foi selecionada como objeto desse estudo. Essa iniciativa deu um novo significado ao conceito de transparência presente na agenda política e alterou a relação entre as instituições e sociedade civil no país. Essas informações veiculadas pela Transparência Brasil ao longo dos anos contribuíram para o volume de denúncias da imprensa em relação à políticos brasileiro e trouxe à tona novas discussões referentes à questão da representatividade na democracia brasileira. Seu surgimento contribuiu para um comportamento mais transparente das instituições, que passaram cada vez mais a publicizar seus dados através de seus sites oficiais.

Ao exigir transparência daqueles que deveriam representar os interesses do povo e agir em prol do bem comum, a organização atenta para a necessidade de coibição de “brechas” no sistema político que permitam o comportamento corrupto. Embora a publicização dos dados referentes ao funcionamento e desempenho das instituições públicas esteja prevista na Constituição Brasileira, antes da iniciativa da Transparência Brasil, os órgãos governamentais que se utilizavam da Internet para este fim eram raros, um cenário que se alterou ao longo da década de 2000.

No entanto, as propostas da ONG não abarcam as potencialidades inerentes à estrutura da Web para proporcionar uma participação política direta dos cidadãos sobre os dados públicos, operando ainda por meio da lógica da visibilidade e de fluxos unidirecionais de informações, características das tecnologias comunicativas de massa.

Transparência Hacker

A comunidade Transparência Hacker é um movimento social brasileiro típico da sociedade informacional, tanto por suas características organizacionais quanto programáticas. Trata-se de uma coalizão de ciberativistas, organizados em rede e mobilizados através do ciberespaço, dedicada ao tratamento, em diversos níveis, de dados de interesse público, utilizando-se das tecnologias comunicativas digitais disponíveis e visando a apropriação e utilização social desses dados para os mais variados fins.

A Transparência Hacker, ou simplesmente Thacker como é chamada, forama-se em outubro de 2009 como efeito da situação histórica marcada pela emergência da sociedade informacional, bem como pela transição das formas de mediação social pelas tecnologias comunicativas de massa para as tecnologias comunicativas colaborativas; apresentam-se como produtos de uma conjuntura marcada pelo crescimento de práticas colaborativas em rede alimentadas pelas Web 2.0; e expressam conflitos relacionados ao direito de acesso a informação, pelas necessidades cidadãs de dispor de dados públicos abertos conforme os padrões atuais de transparência e a resistência dos governos em implementá-las. Esta rede de ciberativistas ainda promove ações para evidenciar a importância da liberalização desses dados em formato aberto, bem como pressões sobre órgãos governamentais para que adotem tais medidas.

Em setembro de 2009, a clonagem do Blog do Planalto por dois ciberativistas de São Paulo foi um fato marcante para o surgimento da Thacker. A Secretaria de Comunicação Social ligada à Presidência da República inaugurou o Blog do Planalto, em plataforma Wordpress, no dia 31 de agosto de 2009 como uma nova estratégia de comunicação com os cidadãos até então nunca utilizada por uma presidência no Brasil, apesar de os blogs já serem amplamente difundidos na Web, sendo inclusive utilizados por muitos políticos brasileiros, principalmente em campanha eleitoral. Contudo, a direção do Blog decidiu por não ativar a função de comentários dos posts impedindo a interatividade com o público e as possibilidades de debates naquele espaço, a partir das informações vinculadas. Dessa forma, estando on-line,

o Blog do Planalto desagradou logo de início o público habituado a comunicação interativa na internet, gerando grandes críticas na rede.

Contudo, apesar de o Blog não permitir a interatividade, ele dispunha de dois elementos importantes para o tratamento de dados abertos. O primeiro era o RSS – Really Simple Syndication, um protocolo bastante utilizado em blogs e sites de notícias destinados ao compartilhamento dos conteúdos com outros sites. E o segundo era que o Blog estava licenciado em Creative Commons sob a CC-by-sa-2.5¹², que permite a reutilização dos conteúdos por outros usuários, desde que citada a fonte. Com a facilidade do RSS e a permissão legal do CC, no dia 01 de setembro, um dia após o lançamento oficial, em 30 minutos e sem gastar um centavo os ciberativistas conseguiram clonar o Blog do Planalto no endereço <http://planalto.blog.br/> (o endereço do Blog original é <http://blog.planalto.gov.br/>) também utilizando a plataforma Wordpress, mas ativando a função de comentários. Como eles contam, em dois dias o clone do Blog já alcançava cerca de 20.000 visitas e mais de 1.600 comentários¹³. A Secretaria de Comunicação da Presidência da República ao tomar conhecimento da clonagem discutiu internamente e considerou legítima a ação e alegou que não ativou os comentários por falta de staff para moderá-los. Ainda hoje, ambos os Blogs coexistem de forma sincronizada, permanecendo o oficial com os comentários desativados. Diversas lições puderam ser extraídas desta ação provocativa, principalmente sobre as possibilidades de se trabalhar dados públicos para gerar novas funcionalidades. Dessa forma, a clonagem do Blog do Planalto serviu para impulsionar uma comunidade voltada a esta modalidade de ação política, que levou o nome de Transparência Hacker.

Os principais projetos desenvolvidos pela comunidade Thacker são:

Blog do Planalto: já descrito acima;

Legisdados¹⁴: Espelha os dados de tramitação parlamentar no Brasil, inicialmente da câmara e senado, mas extensível a outras casas legislativas estaduais e municipais. A ideia é permitir que a sociedade acompanhe e cobre os governantes.

Alagamentos-SP: Utilizando dados do CGE SP – Centro de Gerenciamento de Emergência de São Paulo, organiza de forma simples e clara dados públicos sobre alagamentos em São Paulo para contribuir com o entendimento sobre o tema e para a conscientização da importância da transparência de dados públicos.

Debutados Analytics: visa analisar as estatísticas dos deputados e gerar rankings mais compreensivos pela comunidade em geral, com base nos dados disponíveis na página do congresso nacional.

Leigos: visa a implantação de uma plataforma colaborativa que tornará a linguagem jurídica mais acessível ao cidadão, por meio da “tradução” colaborativa de documentos da legislação brasileira para um vocabulário mais próximo ao da comunicação cotidiana. A ideia é “leigalizar” o conhecimento jurídico.

12 <http://eleicoes.mamulti.com/>. Acesso em 03/03/2011.

13 Ver <http://blog.esfera.mobi/moderacao-colaborativa-para-o-clone-do-blog-do-planalto/>. Acesso em 03/03/2011.

14 <http://eleicoes.mamulti.com/>

Sabe com quem está falando?: Projeto pensado para agregar, organizar e divulgar registros de abusos por parte das autoridades brasileiras.

O trabalho Xerifes do DF¹⁵: Mapa da influência territorial de políticos locais de Brasília.

Conclusão

De acordo com a exposição realizada, podemos observar que os dois movimentos, oriundos da sociedade civil, o Transparência Brasil e o Transparência Hacker, representam respectivamente dois momentos do entendimento acerca da transparência pública, cujo marco divisor é a constituição da chamada Web 2.0.

Como já frisamos anteriormente, a Web 2.0 não se trata de uma nova Web, mas sim uma nova fase da compreensão desta ferramenta de comunicação enquanto uma plataforma fundamentalmente participativa que favorece o trabalho colaborativo. Tal compreensão ficou clara após o estouro da bolha ponto-com, em 2001, quando emergem novos sites que exploram devidamente estas funcionalidades participativas, gerando novos modelos de fazer negócios e política. Nesse sentido, o conceito de transparência pública ganha novos contornos, abarcando as possibilidades participativa introduzidas por esta nova tecnologia comunicativa. Transparência pública não denota somente a visibilidade de informações de interesse público, mas também as possibilidades dos cidadãos engajarem-se na constituição dessas informações, tal como expresso o nos princípios de Dados Governamentais Abertos.

Nota-se, portanto, o fato de que a Transparência Brasil constituiu-se, em 2000, num momento anterior ao estouro da bolha ponto-com, quando ainda não se tinha a devida compreensão da Web no sentido do envolvimento da inteligência coletiva da rede na construção colaborativa da plataforma. Dessa maneira seus projetos buscam a transparência pública apenas no sentido da visibilidade da informação de forma a qualificar o voto, isto é, a democracia representativa.

A Transparência Hacker, por sua vez, surgida no momento em que a lógica da Web 2.0 se tornara dominante, elabora suas ações no sentido do engajamento dos cidadãos na construção de políticas públicas, concebendo a esfera do Estado como uma plataforma que deve ser aberta tanto quanto a web.

Referências

- SARTORI, Giovanni (2001), **Homo videns: televisão e pós-pensamento**. Bauru: EDUSC.
- THOMPSON, John B (1998), **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes.

Comunicação e violência silenciosa

Relações de dominação espelhadas na produção midiática das organizações empresariais na cibercultura

Angela Pintor dos Reis

Resumo

Este trabalho analisa as relações entre comunicação e violência silenciosa no contexto da produção midiática das organizações empresariais, pertinentes ao relacionamento formal com a comunidade e os funcionários. A comunicação é considerada como experiência da alteridade, com base nas formulações de Lorenzer (2001) para uma teoria da socialização do sujeito, e como esquema de compartilhamento de repertórios socioculturais no conceito do agir comunicativo de Habermas (2003). A violência silenciosa apresenta-se como força intensa e contínua, em estado pré-simbólico, que almeja assegurar a conservação de uma ordem hegemônica, assentada sobre a mentalidade da técnica, que impõe sobre o sujeito a vontade de transformá-lo em objeto, para adequá-lo às normas de eficácia do capital.

Palavras-Chave: Comunicação; Violência silenciosa; Alteridade; Agir comunicativo; Técnica.

Abstract

This article analyzes the relationships between communication and silent violence within the context of the mediatic production of business organizations, in terms of their formal relationship with the community and their employees. Communication is understood as an experience of alterity, based on the formulations of Lorenzer (2001) for a theory of socialization of the subject, and as a scheme for sharing sociocultural repertoires within Habermas's theory of communicative action (2003). Silent violence appears as an intense and continuous force, in a pre-symbolic state, that seeks to ensure the conservation of a hegemonic order, founded upon the technical mentality, which imposes on the subject the desire to transform him into an object in order to align him with the standards of efficiency of Capital.

Keywords: Communication; Silent violence; Alterity; Communicative action; Technical.

I - Nota introdutória

Este trabalho discute as relações entre comunicação e violência silenciosa na produção midiática das organizações empresariais na cibercultura. A comunicação é entendida em duas perspectivas combinadas, a saber, (1) da alteridade e das bases da socialização do sujeito contextualizadas por processo social-histórico (LORENZER, 2001) e (2) do agir comunicativo (HABERMAS, 2003) como compartilhamento do sistema de representações simbólicas das relações de poder. A violência silenciosa é considerada força intensa (WILLIAMS, 2007, p. 405-407), recorrente e contínua, exercida entre sujeitos com o objetivo de assegurar a conservação de determinada ordem sociocultural predominante.

Considera-se que as duas categorias conceituais comparecem ligadas na produção midiática das organizações empresariais, mais especificamente (e para a finalidade deste trabalho) nas atividades de comunicação organizacional pertinentes ao relacionamento com a comunidade e com funcionários. Essa especificidade se justifica pelo fato de as relações das empresas com esses dois grupos de interesse apresentarem marcante assimetria entre as partes quando comparadas com as relações estabelecidas com outros grupos como a imprensa, os acionistas e os órgãos governamentais.

Entende-se que as organizações empresariais, ao reproduzirem a mentalidade da técnica (como ideologia de dominação) por meio de práticas de gestão, entre as quais se encontram as atividades de comunicação organizacional, estão impregnando sua produção midiática com evidências de uma força de controle e de constrangimento do sujeito, quando deixam entrever a intenção de enquadramento do ente humano em determinados padrões representativos do sentir, pensar e agir hegemônicos, típicos de época. As evidências em questão versam, *grosso modo*, sobre a condição objetual que a visão instrumental e maquinal impõe ao corpo, buscando sua conformação a normas e a regimes de eficácia do capital, que se forcem sobre a subjetividade e sensibilidade do sujeito.

Esse posicionamento das organizações empresariais, espelhado em sua produção midiática, é guarnecido pela configuração e pelo repertório da cibercultura. Esta é entendida no presente estudo como comando contemporâneo estruturante do social que engendra a virtualização da existência (TRIVINHO, 2007), a partir de um projeto social-histórico posto em marcha para modular o empreendimento humano como experiência de “dominação metódica, científica, calculada e calculista” (MARCUSE, 1998, p. 132) do capital em seu estágio avançado. A cibercultura é vista como o contexto atualizado da técnica moderna, que se posiciona ideologicamente em direção à exploração e disposição das forças da natureza e também do próprio ente humano (HEIDEGGER, 2008, p. 18-20). Na mentalidade da técnica, nessas condições, “encontra-se projetado o que uma sociedade e os interesses nela dominantes pretendem fazer com o homem e com as coisas” (MARCUSE, 1998, p. 132).

II – Comunicação organizacional e produção midiática como práticas de gestão

As organizações empresariais se valem de práticas de comunicação no sentido midiático do termo como suporte para seu relacionamento com grupos de interesse, a saber, acionistas, clientes, funcionários, imprensa, órgãos governamentais e comunidade. Nessa produção midiática estão incluídos, de modo técnico e generalizado, materiais impressos como cartazes, folhetos, cartilhas, boletins, revistas, jornais; produções em meio eletrônico ou digital como hotsites, blogs, plataformas de informação e serviços por Internet e Intranet; além de vídeos, brindes, totens e toda uma variedade de suportes concebidos para veicular mensagens ligadas às diretrizes dos negócios.

O relacionamento das empresas com grupos de interesse, por princípio, compõe as estratégias e as correspondentes ações táticas que formam o corpo da gestão empresarial; também é modulado por relações de força, de dominação, que preexistem às práticas de comunicação mencionadas porque dizem respeito à necessidade de gerenciamento de recursos e de pessoas para a produção de receita, controle de despesas e geração de lucro. Isto é, por pressuposto uma organização empresarial opera a mentalidade de dominação e controle para um determinado fim ao participar do esquema de articulação da produção capitalista. Esse modo de produção se nutre, historicamente, da racionalidade econômica, extraindo a produtividade do trabalho por essa via, produtividade esta que exige uma ofensiva à subjetividade e às vicissitudes do corpo (WEBER, 2004, p. 67).

As próprias definições do que são as organizações empresariais põem o controle no centro da cena, justificado pela ideia de gestão. Para Champion (1985, p.1), por exemplo, a empresa é “um arranjo predeterminado de indivíduos cujas tarefas inter-relacionadas e especializações permitem que o agregado total atinja metas”; no entendimento de Hall (2004, p. 30), trata-se de uma “coletividade com uma fronteira relativamente identificável, uma ordem normativa (regras), níveis de autoridade (hierarquia), sistemas de comunicação e sistemas de coordenação dos membros (procedimentos)”.

Vê-se, assim, que para a empresa ser o que é depende, essencialmente, de uma força entre sujeitos exercida em nome da razão orientadora da gestão de recursos e de pessoas. A força em questão precede e independe das relações hierárquicas porque atua como comando de ação do próprio sujeito; comparece como impulso e vontade de disposição da natureza (e do ente humano) para explorar suas energias e obter o maior rendimento possível com o menor gasto (HEIDEGGER, 2008, p.19). A essa força corresponde a técnica [moderna, no sentido desenvolvido por Heidegger (2008)], ideologia que se organiza como esquema, arquitetura de um modo de vida, validada socialmente com o objetivo de transformar o sujeito em objeto da administração (ADORNO; HORKHEIMER, 2002, p. 44), impondo ao corpo todos os tipos de interditos para moldá-lo a estilos obrigatórios de conduta, transformando-o em coisa (ibid., p. 35-36).

Por seu caráter totalitário e por figurar como discurso de dominação sociocultural, a técnica abriga em seu esquema de reprodução componentes de violência e

de comunicação para adentrar e ocupar a cultura no mais recôndito lugar. Comunicação e violência, nessas condições, comparecem como perspectivas de um mesmo processo de reprodução. No contexto específico das organizações empresariais e de sua produção midiática, a comunicação é vista como manifestação formal, simbólica, com o objetivo informar e convencer grupos sociais a respeito de questões do interesse empresarial como parte da necessidade de relacionamento e de obtenção de eficácia dos empreendimentos econômicos. A violência comparece subliminarmente (daí seu aspecto silencioso) como o pré-simbólico, o não dito entre interlocutores que sabem da assimetria entre si e não conferem expressividade simbólica a essa consciência [por meio da linguagem (ORLANDI, 2010, p. 49)] ou a expressam de modo não explícito.

III – Comunicação e violência silenciosa na produção midiática das organizações empresariais

Em uma situação convencional, quando a empresa planeja a instalação de uma unidade industrial nas imediações de uma comunidade, por exemplo, ela se vê diante da necessidade de definir um modo ou uma política de relacionamento com as famílias da localidade; está consciente da força de sua presença, da expectativa que ela produz na população (principalmente se esta for carente de infraestrutura e de condições de cidadania) e do imperativo do próprio êxito do negócio. A consciência sobre a força da presença da organização empresarial também é da própria população, que projeta sobre a empresa demandas econômicas e sociais em circunstância de relações de troca. O relacionamento que se produz a partir daí é perfilado pela evidente assimetria de forças entre empresa e comunidade, assimetria essa “gerenciada”, normalmente, por um comitê ou uma equipe profissional, com ou sem a participação de representantes da população, com a função primordial de atuar como mediador para que o projeto empresarial seja executado com êxito, isto é, seja assimilado pela comunidade, administrado e produza resultados econômicos satisfatórios.

O espaço da comunicação entre organização empresarial e comunidade, nesse exemplo, é construído na confluência de interesses das partes e na relação de dominação gerenciada pelo comitê ou pela equipe profissional responsável pelas mediações, com suporte de meios de comunicação no sentido midiático do termo, para a veiculação de informações e mensagens representativas do ideário da parte interveniente. A situação lembra o conceito de hegemonia desenvolvido por Gramsci por prever um estado de consentimento da parte subalterna nas relações socioeconômicas quanto a uma orientação dominante na esfera da produção (GRAMSCI, 1974, p. 394). Isto é, empresa e comunidade compartilham da consciência sobre o conjunto de conhecimentos atuantes na relação de dominação.

Os materiais midiáticos participam da construção desse espaço de dominação (de comunicação ou de mediação, a depender do ponto de vista por meio do qual se queira entender a situação), sendo alimentados pela temática que circunstancia as relações de poder (a instalação de um determinado projeto industrial, por exemplo);

complementam ou ilustram o sentido das relações com a justificativa de informar e de formar percepções a respeito da empresa. Considera-se, assim, a produção midiática sucedendo a intenção orientadora das relações de dominação, existente em estado pré-simbólico porque pré-verbal, e refletindo essa intenção quando veicula, por meio do simbólico, uma condição pregressa da empresa como representante da mentalidade da técnica desejosa da dominação de forças do ambiente. O simbólico, no caso, esforça-se por ocultar o pré-simbólico quando recorre a modos eufemísticos de dizer o que não seria aceitável nas relações sociais por explicitar a cruza da vontade de dominação.

Essa forma de atuação da produção midiática pode ser percebida em materiais (cartilhas, boletins, cartazes, vídeos etc.) dedicados à disseminação de valores representativos dos modos de sentir, pensar e agir próprios da mentalidade totalitária que se atribuiu a tarefa de “educar” o sujeito para ser força de trabalho na sociedade. Esse processo educativo inicia-se com a práxis estabelecida em contexto familiar, nas primeiras relações de socialização, nas quais a mãe atua como intermediária na construção simbólica do “trabalhador genérico” (LORENZER, 2001, p. 119); desenvolve-se por meio do sistema de ensino com a modelação das aptidões do sujeito para sobreviver em uma sociedade da reprodução técnica; e ganha acabamento no mercado de trabalho, que finaliza o treinamento do indivíduo para que ele assimile propriedades compatíveis com o modelo de pensamento predominante.

Ao disseminar informações e mensagens aparentemente em benefício do grupo social ao qual se destina, a produção midiática espelha o modelo mental orquestrador do processo educativo mencionado, que se forja na coerção, na força exercida entre sujeitos, uns sobre outros, pela vontade de disposição do outro; traz ocultas, em textos e imagens, narrativas pré-simbólicas do sujeito, que remontam a cicatrizes formadas no esquema primário de socialização entre mãe e filho (ibid.); cicatrizes estas registradas no inconsciente individual e projetadas na elaboração da alteridade, na fase adulta do indivíduo, moduladas pelo repertório ideológico de época.

Está-se falando de uma intrincada operação que funde condições de constituição da psique, de construção da identidade do sujeito e da dinâmica sociocultural contemporânea. Em termos processuais, o entendimento é o de que a predisposição para o exercício da força sobre o outro parte das experiências primárias de socialização, nas quais instituem-se registros de representações da alteridade, e encontra elementos de época que lhe conferem uma nuance especial, típica de determinado contexto histórico. Nos registros organizadores da alteridade estão representações de acontecimentos percebidos pelo sujeito como conflitos e contradições (ibid., p. 116) que atrapalham ou interrompem as experimentações de afeto. Os registros estruturam uma “tela mental” que atuará como parâmetro para o sujeito, na fase adulta, reger suas relações; na tessitura da “tela mental” estão forças de propulsão que organizam a ação relacional, buscando a permanência das representações da alteridade enquadradas na memória de afeto. A força de propulsão que se move cegamente para manter a integridade da memória de afeto é entendida como violência

por empreender todos os esforços para reelaborar e reestabelecer a conservação e não-interrupção (ou continuidade) da estética de afeto.

À primeira vista todo esse entendimento poderia não se relacionar com a comunicação organizacional e, principalmente, com sua correspondente produção midiática. Ocorre que a comunicação pode ser considerada um estado de consciência sobre o acoplamento, a composição, o pacto, o entendimento primordial representado pela primeira experiência de socialização compartilhada pelo par mãe-filho, com toda a sorte de significações de afeto que o preenchem. A comunicação, então, corresponderia à tarefa de reelaboração dessa consciência de afeto, no sentido simbólico da recomposição da subjetividade pertinente à memória de socialização. Por essa razão, a violência pode ser considerada parte da comunicação (ou uma forma de comunicação) porque para restaurar e viver permanentemente a memória de afeto o sujeito precisa pôr-se na alteridade com força suficiente para reviver um estado progresso de plenitude. Na experiência relacional, trata-se de um acontecimento de sujeitos, uns contra os outros porque cada um, à sua maneira, está comprometido com o projeto solitário de conservação dessa consciência.

Se essa situação é transposta para o contexto empresarial, a comunicação organizacional comparece como reprodutora de um modo de violência embutido na técnica e referenciado na cibercultura, esta como modo de interpretação da vida em sociedade que confere legitimidade às iniciativas de redução das singularidades e, por extensão, de apagamento da alteridade. A comunicação organizacional, no caso, corresponde à manifestação formal da empresa com o objetivo de preencher sua distância com as partes que com ela se relacionam; a violência equivale à força atuante na comunicação que pensa harmonizar e uniformizar interesses como sinônimo da uniformização do outro e da ocultação das diferenças como sinal da vontade de prevalectimento de uma classe de sujeitos sobre outra classe. A essa força convém atuar em bases pré-simbólicas para tornar-se não perceptível, compatível com o silêncio do inconsciente.

Talvez essa forma de agir (silenciosa e inconsciente) seja necessária como recurso para o sujeito lidar com as cicatrizes formadas com a dessimbolização das narrativas de afeto, ocorrida nos estágios iniciais de suas relações de socialização, quando a criança percebe contradições no comportamento da mãe e as experimenta como rupturas no circuito fechado mãe-filho. As contradições são experimentadas como conflito (LORENZER, 2001, p. 116), como antes visto, sugerindo que a violência pode estar relacionada aos registros pré-linguísticos, sendo entendida como condição ontológica assim como a comunicação (humana) o é. Quando esse esquema de constituição do sujeito encontra modelos mentais que narram formas de dominação, encontra, de fato, recursos para realizar comandos originários.

A técnica como ideologia de dominação e a cibercultura como atualização da mentalidade da técnica têm, por esse caminho, terreno fértil para se desenvolverem, pois contam com a cumplicidade do sujeito com formas de dominação, de violência, representativas de modos de pensar, sentir e agir que miram, no horizonte, a aniquilação do outro como representação simbólica do que é percebido como contradição,

incerteza, ambiguidade, contrariedade. Esse modelo mental busca, em última análise, alisar rugosidades como representações de vicissitudes do sujeito, desestabilizadoras da idealização do afeto; almeja eliminar tudo o que representa a contrariedade do sentimento de afeto significado pela estética da ubiquidade do par mãe-filho. Trata-se de buscar apartar da vida ou do mundo tudo o que simbolicamente representa a não-mãe (LORENZER, 2001) ou o contrário da estética de afeto experimentada no interior da cumplicidade mãe-filho, para viver plenamente o prazer da sedução de tudo o que simbolicamente significa o sentimento de plenitude do trato da mãe.

IV - Comunicação e violência na elaboração da alteridade

Essa via de interpretação exige repensar o significado da comunicação no contexto organizacional. O primeiro ponto a se considerar é o (corriqueiro) entendimento da comunicação como sendo a própria produção midiática. Por meio da metáfora da máquina ou do conduíte (PUTNAM; PHILLIPS; CHAPMAN, 2004) predominante entre as empresas, ainda se consideram mensagem, canal, transmissão e quantidade de dados como representações da comunicação, e esse entendimento limita a compreensão das significações da atuação das empresas em relação a grupos de interesse. A comunicação pede para ser entendida como experiência transcorrida sobre a plataforma da alteridade; estado relacional entre sujeitos, estruturado, *grasso modo*, sobre um eixo linguístico e outro pré-linguístico.

Nessa plataforma, a comunicação no âmbito das empresas equivale a movimentos não-lineares entre sujeitos, organizados em estruturas entrelaçadas que excedem em complexidade o que se pretende aprisionar em conceitos ou definições. O entendimento da comunicação requer, de partida, a consideração do que se pode compreender como sendo o sujeito, construído biológica e socialmente, representando a “síntese das relações existentes e também da história dessas relações”, o “resumo de todo o passado” (GRAMSCI, 1974, p. 439). Integra esse transcurso do sujeito o compartilhamento de um arcabouço de significações montadas sem linearidade entre significante e significado, para que a mensagem seja considerada válida, a interpretação ocorra (segundo o repertório disponível) e o suposto entendimento entre as partes se concretize. A comunicação surge como alguma medida de reciprocidade nas relações, nos níveis simbólico e pré-simbólico, costurada por dispositivos culturais (linguagem, representações simbólicas de papéis sociais e de poder, significações) e psíquicos, num intrincado jogo de elementos de ordem privativa da história familiar do sujeito e de elementos socioculturais e econômicos combinados.

Faz parte desse ambiente de comunicação todo o conjunto simbólico e pré-simbólico que instaura e realimenta permanentemente as relações de poder que explicam o sujeito em uma dada realidade; relações de poder que guardam a violência no sentido de uma força que constrange o sujeito para que ele se enquadre e se limite a normas de eficácia econômica. Essa força busca descontinuar a subjetividade, agindo para elevar à máxima potência a dessimbolização das narrativas fundadoras de afeto. A violência presente nas relações entre sujeitos, vista na perspectiva da comunicação

organizacional e de sua correspondente produção midiática, passa despercebida por equivaler ao próprio processo de comunicação. Isto é, o liame estabelecido entre organizações empresariais e grupos de interesse, instituído formalmente como um processo de comunicação, carrega a violência por ser a própria força em ação com o objetivo de inibir, constranger, diminuir, limitar, enformar o sujeito em modelos representativos de um modo hegemônico de ser na sociedade. Emoldurado por uma lógica de época, esse modo hegemônico corresponde ao governo dos objetos, das normas e dos processos sobre o sujeito, tratando-se de um esforço pela redução ou pelo ocultamento da complexidade do ente humano.

Comunicação e violência são entendidas como faces de um mesmo processo relacional. A produção midiática empresarial é vista, assim, como parte de um esquema de reprodução da dominação e, por conseguinte, como refletora da violência pressuposta nesse esquema, do qual participam a empresa e seus interlocutores em situação de cumplicidade. Este estado colaborativo pode ser explicado pela vontade de autoconservação do sujeito, como antes analisado, quando este busca explicações e justificativas para assegurar sua continuidade [no sentido do asseguramento da permanência simbólica corpo, como discutido por Bataille (2000, p. 125)]; também pode ser tomado em contexto sociocultural como um “processo cooperativo de interpretação no qual os participantes se referem simultaneamente a algo no mundo objetivo, no mundo social e no mundo subjetivo, ainda que em sua manifestação só enfatizem tematicamente um destes três componentes” (HABERMAS, 2003, p. 171, grifos do autor; tradução nossa). Nesse processo, “falantes e ouvintes empregam o sistema de referência que constitui os três mundos como marco de interpretação dentro do qual elaboram as definições comuns de sua situação de ação” (ibidem). “Essa situação de ação apresenta-se como uma esfera de necessidades atuais de entendimento e de possibilidades atuais de ação” (ibid., p.175).

Significa dizer que a ação entre partes à qual Habermas se refere (no desenvolvimento da teoria da ação comunicativa) compartilha um sistema de significações comum, em graus variados, porque construído desde a célula familiar, nos estágios iniciais de socialização da criança, até o campo sociocultural do qual o sujeito participa na fase adulta. Em seu trajeto de desenvolvimento, o sujeito “aprende” sobre a carga simbólica das instituições sociais (CASTORIADIS, 1982)¹, localizando-se a partir daí na malha sociocultural e assumindo as representações simbólicas que entende lhes serem imputadas e cabíveis. A cibercultura comparece nessa situação como trama de produção de sentido, matizando as interpretações do sujeito sobre o que ele entende ser sua realidade; como modo de vida contemporâneo, atualiza a mentalidade técnica quanto à lógica do governo da racionalidade, dos processos, das normas, dos instrumentos, objetos e da tecnologia sobre o corpo, oferecendo ao sujeito e às relações sociais, na trama econômica liderada pelo capital (e por decorrência pelas empresas), todo um repertório orientador de modos de

1 Para Castoriadis, as instituições sociais são arranjos econômico-funcionais e simbólicos necessários para organizar e dar sentido à existência do humano em uma determinada sociedade. A instituição, nessas condições, “é uma rede simbólica, socialmente sancionada, onde se combinam em proporções e em relações variáveis um componente funcional e um componente imaginário” (ibid., p. 159).

pensar, sentir e agir. Nas circunstâncias da ação orientada para o entendimento, como propõe Habermas (2003), a cibercultura, embora correspondendo diretamente ao agir estratégico, também faz as vezes da arquitetura contemporânea representativa da “complexidade do mundo da vida” (ibid., p. 176), que se constitui “como um depósito de autoevidências ou de convicções não questionadas, das quais os participantes na comunicação fazem uso nos processos cooperativos de interpretação” (ibidem). O mundo da vida, argumenta Habermas (ibidem), estaria representado pelo “acervo de padrões de interpretação transmitidos culturalmente e organizados linguisticamente”, acervo este que, para ser instalado e sancionado, depende de uma força de imposição.

A qualificação dessa força de imposição também pode ser analisada a partir das formulações de Bourdieu e Passeron (2010) para uma teoria da violência simbólica no contexto do sistema de ensino. Os autores qualificam a ação pedagógica como violência simbólica na medida em que impõe um arbitrário cultural por meio de um poder arbitrário (ibid., p. 26); “a ação pedagógica não pode produzir seu efeito próprio, isto é, propriamente simbólico, a não ser na medida em que se exerce numa relação de comunicação” (ibid., p.28). Como a ação pedagógica é violência simbólica no entendimento dos autores, pode-se dizer que ela produz seu efeito a partir de relações de comunicação qualificadas pela violência. Por essa via, podem-se entender os processos de reprodução da mentalidade da técnica como equiparados à relação de comunicação pedagógica operante na ação pedagógica como imposição ou inculcação de um arbitrário cultural (ibid., p. 27).

O que se vê como produção midiática das organizações empresariais assenta-se sobre uma estrutura equivalente à da ação pedagógica, na medida em que representa a própria força de dominação em ação; reflete no plano simbólico, linguístico, a arquitetura de relações de entendimento em torno de um eixo de poder, no sentido da “obtenção de um acordo” (HABERMAS, 2003, p. 171) entre partes a respeito de suas próprias condições sociais e econômicas; acordo este como “reconhecimento intersubjetivo da pretensão de validade que o falante vincula a ela” (ibidem). Se a empresa pode ser considerada uma instituição tecida no plano das representações simbólicas, reunindo componentes funcionais (técnicos e normativos), simbólicos e imaginários (CASTORIADIS, 1982, p. 159), entende-se que ela reúne condições de validade como enunciadora pelo fato de ser socialmente sancionada como poder dominante. Essa condição coloca a organização empresarial, de partida, no polo de dominação no espaço de mediação gerenciado pela comunicação organizacional (sem considerar, evidentemente, a posição dominante da empresa, decorrente do poder econômico e da dependência que este poder desencadeia na vida do sujeito).

A vontade de dominação e a violência como modo de comunicação são evidentes, também, na produção midiática que confere suporte às relações formais entre organizações empresariais e funcionários. Exemplos, nesse caso, são as campanhas dirigidas à “integração” de culturas organizacionais nos processos de fusão de empresas e os programas de comunicação que apoiam as operações de implantação de

políticas, normas e modelos de gestão, visando a otimização do trabalho e a melhoria de resultados decorrentes dela.

Quando se trata de instalar uma “nova cultura” organizacional entra em funcionamento um esquema que envolve, pelo menos, três frentes de ação, a saber, campanhas motivacionais, treinamentos e um trabalho de corpo a corpo entre lideranças e equipes para a disseminação de modelos de comportamento típicos da mentalidade da técnica. Esses modelos traduzem aquilo que se espera das pessoas, segundo os referenciais da técnica e da cibercultura – apreço pelo alto desempenho, velocidade, desprezo por resultados medíocres, engajamento, intolerância com o medo de ser superado pelo outro, transparência no agir e no manifestar-se e gosto pela produção em equipe. Sustentar que esse perfil correspondente factualmente ao ente humano é ironia, “violência da comunicação”, como denomina Jeudy (2001, p. 12), “uma arma voltada contra os outros” (ibid., p.75), modo de manifestação que resta ao sujeito para lidar com o que sobrou dele após o dismantelamento de ideais, de crenças e da moral (ibid., p. 9-10).

Quanto aos materiais midiáticos que dão suporte às campanhas motivacionais e aos treinamentos, estes exibem, em geral, imagens de pessoas sorridentes, trabalhando pacificamente em equipe; os textos que acompanham as imagens são impositivos, intolerantes com o sujeito, veiculam ideais de subjugação da sensibilidade do corpo pela técnica e por seus prometidos resultados econômicos, sintetizando o desejo de uma existência permanentemente viril, ascensional, solar (DURAND, 2002). Esse ideário reproduzido pela comunicação organizacional corresponde à mentalidade que se organiza nos arquétipos do puro, do claro, do alto, e nos esquemas verbais orientados para a distinção, a separação, a elevação (ibid.). A estrutura simbólica carrega ameaça, constrangimento do sujeito por seu esperado enquadramento no modelo existencial que combina com os “mandamentos da nova cultura” organizacional.

Esse trato de objeto conferido ao ente humano, típico da técnica e da cibercultura, também comparece nos programas de suporte às operações de implantação de políticas, normas e modelos de gestão nas organizações empresariais. A força que se impõe sobre o ente humano para diminuí-lo por subordinação à mentalidade técnica é visível nos materiais de treinamento e de disseminação dos novos comportamentos esperados dos funcionários, para que determinados procedimentos e tarefas sejam substituídos por novas formas de se fazer isso e aquilo, mesmo que a mudança claramente indique a possibilidade de perda da função ou do valor simbólico do trabalhador em uma determinada área de trabalho ou empresa. Nessas circunstâncias, os “manuais do gestor”, comumente produzidos para “preparar” os chefes de equipes para a “implantação” das referidas políticas, normas e modelos de gestão, prescreve regras no estilo do “passo-a-passo” sobre como esse gestor deve se comportar perante seus funcionários. O gestor é comandado pelo próprio manual, típica situação de sujeição da pessoa pelo objeto, que determina, no detalhe, como devem ocorrer as reuniões com as equipes, quais perguntas se devem fazer às pessoas durante a apresentação do projeto empresarial, quais comentários e em que momento esses comentários devem ser feitos; enfim, uma total tutela da técnica sobre o sujeito.

Esse estado de conformidade é viabilizado pela cultura, colocado em prática desde os estágios iniciais de socialização da criança, como antes mencionado. Em processo de desenvolvimento contínuo, o repertório da sociabilidade é tramado na práxis entre sujeito e esquema econômico e de produção da sociedade. Há de se considerar nessas circunstâncias o impulso para a autoconservação como orientação do ente humano em direção à sua continuidade – na sociedade que monetizou e coisificou o sujeito, o trabalho ordena a existência e essa ordenação simboliza o enfrentamento da desagregação simbólica do corpo pela morte (BATAILLE, 2000, p. 48). A essa violência da descontinuidade corresponde a violência entre sujeitos como resposta impulsiva e brutal contra a possibilidade de interrupção simbólica da existência e de sua história de afeto. Esse estado de sofrimento está silenciosamente estampado na produção midiática das organizações empresariais, sob camadas de imagens e linguagem que são cuidadosamente geridas para dissimular a violência entre sujeitos.

Referências

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialéctica del iluminismo**. Madrid: Nacional, 2002.
- BATAILLE, Georges. **El erotismo**. Barcelona: Tusquets, 2000.
- BOURDIEU, Pierre; PASSERON, Jean-Claude. **A reprodução: elementos para uma teoria do sistema de ensino**. Petrópolis: Vozes, 2010.
- CHAMPION, Dean. **A sociologia das organizações**. São Paulo: Saraiva, 1985.
- CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- GRAMSCI, Antonio. **Antologia**. Madrid: Siglo XXI, 1974.
- HABERMAS, Jürgen. **Teoría de la acción comunicativa: crítica de la razón funcionalista**. Madrid: Taurus, 2003. v. 2.
- HALL, Richard. **Organizações: estruturas, processos e resultados**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2004.
- HEIDEGGER, Martin. **Ensaio e conferências**. Petrópolis: Vozes; Bragança Paulista: Ed. Universitária São Francisco, 2008.
- JEUDY, Henri-Pierre. **A ironia da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- LORENZER, Alfred. **Bases para uma teoría de la socialización**. Buenos Aires: Amorrortu, 2001.
- MARCUSE, Herbert. **Cultura e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 1998. v. 2.
- ORLANDI, Eni Puccinelli. **As formas do silêncio: no movimento dos sentidos**. Campinas: Unicamp, 2010.
- PUTNAM, Linda; PHILLIPS, Nelson; CHAPMAN, Pamela. **Metáforas da comunicação e da organização**. In: CALDAS, Miguel et. al. (Org.). **Handbook de estudos organizacionais**. São Paulo: Atlas, 2004. v. 3.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada.** São Paulo: Paulus, 2007. (Coleção Comunicação).

WEBER, Max. **A ética protestante e o “espírito” do capitalismo.** São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

WILLIAMS, Raymond. **Palavras-chave.** São Paulo: Boitempo, 2007.

A Cibercultura como campo de conhecimento

Constituição a partir do campo da Comunicação

Maria Cristina Palhares Valencia

Resumo

Este artigo visa analisar a expansão do campo da Comunicação a partir das temáticas da Cibercultura que, nos anos 90, passam a ser abordadas por grupos de estudos interessados em investigar os fenômenos decorrentes da interação do sujeito com as chamadas novas tecnologias. Podemos considerar que, entre diversos fatores, este é o que mais pode ter contribuído para o engendramento de uma nova área do conhecimento paralelamente ao da Comunicação. Buscamos compreender este processo através da noção de campo científico, de Bourdieu, e da formação do imaginário científico, de Bachelard, principalmente.

Palavras-Chave: Cibercultura e comunicação; Campo de estudos; Pesquisa em Comunicação.

Abstract

This article aims to analyze the expansion of the Communication's field by Cyberculture's themes that, since the 1990's became a topic on the agenda from many groups that were interested in investigating phenomena that arise by the interaction between subject and new technologies. We consider that, among many factors, this is what might have contributed more to the engendering of a new area of knowledge in parallel to the Communication.

Keywords: Cyberculture and communication; Studing field; Communication research.

1. Introdução

Diversos fatores contribuem para a expansão de um campo científico¹, entre eles estão: a formação de grupos de estudos, a abordagem de determinados objetos em trabalhos apresentados em eventos específicos, em artigos publicados em periódicos e em pesquisas desenvolvidas nos programas de pós-graduação. É neste aspecto que nos interessa analisar a constituição do campo da Cibercultura² como campo de estudos a partir do interesse cognitivo de pesquisadores acerca das temáticas desenvolvidas sobre a interação entre o indivíduo e as chamadas novas tecnologias da informação e comunicação, na área da Comunicação.

Em meados da década de 1990, alguns estudiosos manifestam o interesse em investigar os fenômenos decorrentes da interação do indivíduo com as novas tecnologias capazes de rede e em tempo real, buscando a formação de grupos de pesquisa. Neste período, surge o NTC - Centro de Estudos e Pesquisas em Novas Tecnologias, Comunicação e Cultura (aproximadamente entre os anos 1995 e 1996), na Escola de Comunicação e Arte da USP, coordenado por Ciro Marcondes, permanecendo assim até o ano de 2000.

(...) o NTC foi o primeiro centro intelectual do país a pesquisar e debater, com consistência, sistematicidade e inovação, e de modo teoricamente consequente e epistemologicamente crítico, temáticas emergentes vinculadas ao que então se apresentava, sob nenhum consenso e até sob parâmetros desordenados, como “sociedade informática”, “da informação”, “do conhecimento”, “mediática”, “infotecnológica” ou “tecnológica avançada”, “capitalismo cibernético”, “cultura digital”, “cibercultura”, entre outras nomenclaturas. De meados da década de 90 para cá, a mencionada tendência de estudos autodemonstrou singular vitalidade e prosperidade. Hoje, ela está marcantemente presente na Cásper Líbero, na ESPM, na PUCRS, na PUC-SP, na UDESC, na UERJ, na UFBA, na UFES, na UFF, na UFJF, na UFMG, na UFPE, na UFRGS, na UFRJ, na UFSC, na UMESP, na Unicamp, na Unisinos, na USP, na UTP e em outras importantes instituições de ensino e pesquisa, em nível de Pós-Graduação e de Graduação. (TRIVINHO, 2010, p.15).

Após o NTC, surgem outros grupos também ligados ao campo da Comunicação e com o mesmo interesse em investigar os processos comunicacionais mediados por redes digitais e seus impactos em todos os setores sociais, como o FiloCom, os GTs da Compós, da Intercom, da Anpocs, da Anped, o ABCiber, entre outros.

1 Bourdieu, 1983.

2 O termo Cibercultura aparece em maior parte do artigo com a inicial em caixa-alta para diferenciá-lo como campo do conhecimento e não como disciplina.

2. A Cibercultura no campo da Comunicação

No século XXI, a comunicação é ampliada, modificada e recodificada através das novas tecnologias. Nesse sentido, a cibercultura é estabelecida e constituída, a partir da década de 1970, pelas relações entre as tecnologias da informação e de comunicação e a cultura, com a conjunção da informática e das telecomunicações, fazendo surgir novas relações sociais e configurando a cultura contemporânea (LE MOS, 2006. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>).

A área de Comunicação tem abrigado os fenômenos da cibercultura como objetos de preocupação reflexiva. Mas no campo teórico de análise, as tradicionais teorias da Comunicação parecem não ser mais suficientes, teorias como: Análise de conteúdo (Lasswell); Teoria do two-step flow (Lazarsfeld e Katz); Teoria crítica da Escola de Frankfurt (Adorno, Horkheimer, Marcuse e Benjamin); Teoria da apropriação contracultural dos meios de comunicação (Enzensberger); Teoria sistêmica (Luhmann); Teoria da ação comunicativa (Habermas); Estudos culturais (Williams); Teorias do imaginário (Castoriadis e Durand); Sociopsicanálise da comunicação (Prokop); Teoria das mediações (Martin-Barbero, Orozco e Canclini); Cibernética (Wiener); Teorias da saturação comunicacional (Baudrillard e Sfez); Comunicação como artifício (Flusser); Novas teorias sobre a ideologia (Zizek, Laclau e Eagleton) e Crítica da utopia da comunicação (Breton e Proulx), esgotaram-se em razão das transformações sociais, econômicas e culturais provocadas pelas novas tecnologias, reduzindo a abordagem destas em pesquisas a partir de 1995. Neste cenário, as Teorias do virtual e da inteligência artificial (Quéau e Kerckhove); Fenômeno global / visibilidade mediática / existência em tempo real (Trivinho); Dromocracia cibercultural (Trivinho); Teorias da surveillance (Lyon e Bogard); Comunicação, tempo real e campo bélico (Virilio, Bogard e Robins) e Sociologia política do capitalismo comunicacional (Negri e Negt), entre outras verificadas em resumos de Teses e Dissertações³, passam a ser abordadas em pesquisas da área, ampliando e intensificando o caráter interdisciplinar e modificando também a face da pesquisa em Comunicação no Brasil. E, neste aspecto, podemos dizer que a cibercultura configura-se como um campo interdisciplinar de conhecimento relativamente autônomo, a vinculado à área de Comunicação em matéria teórico-epistemológica e metodológica.

Talvez tenhamos que levar em conta um conjunto de elementos necessários para a formação de um novo campo científico. O engendramento de grupos de estudos interessados em investigar a Cibercultura, na área da Comunicação, pode ser considerado o primeiro indício para a formação de uma nova disciplina ou até mesmo uma área do conhecimento.

Na década de 1990, novas temáticas, no campo da Comunicação, passam a ocupar o espaço de discussões intelectuais. As mudanças nos comportamento sociais são alavancadas pelos modelos de aparato tecnológico que se ocupam de diversos setores e segmentos sociais, da venda de produtos às comunicações pessoais e formas de entretenimento.

3 <http://www.capes.gov.br/servicos/banco-de-teses>

O conceito de cultura massificada compreende uma cadeia de poder formada por “indústrias” culturais interdependentes – radiofônica, televisiva, jornalística, publicitária, fonográfica, videográfica etc., em vários subsegmentos, muitas vezes imbricados -, responsáveis pela concepção, circulação e realimentação de um rol bastante amplo e diversificado de produtos culturais, de tipo serial, relativamente padronizados, talhados partir de modelos monopolistas internacionais e majoritariamente alinhados à clausula do entretenimento. Do impresso ao audiovisual, trata-se de uma cultura irradiada a partir de um centro de operações, de comando e de transmissão, e dirigida a massas estipuladas prévia e tecnicamente como público-alvo relevantes, ao calor de uma diuturna, acirrada e sempre mutável concorrência. (TRIVINHO, 2001, p. 41).

As transformações comportamentais sociais parecem caminhar lado a lado com as transformações tecnológicas, mas “a natureza do saber não permanece intacta”, pois “ela não pode se submeter aos novos canais, a não ser que o conhecimento possa ser traduzido em quantidade de informação” (LYOTARD, 1986, p. 4). As novas pesquisas parecem-se subordinar “à condição de tradutibilidade dos resultados eventuais em linguagem de máquina”. Nesse sentido, pesquisadores estariam inventando outros ‘aprenderes’. A imposição dominante da informática prescreve as maneiras do fazer científico através do discurso aceito pelo campo do saber.

2.3. A Cibercultura como campo do conhecimento

Além do interesse dos pesquisadores pela Cibercultura, demonstrado através da formação dos grupos de estudos, outros fatores são de igual importância para delinear o campo. Em uma breve pesquisa realizada recentemente em bibliotecas virtuais, de associações e grupos de pesquisa⁴, identificamos em trabalhos publicados em eventos da área da Comunicação, alguns termos que apontam temáticas da cibercultura: civilização mediática, clusters, comunicação online, conteúdos digitais, convergências tecnológicas, virtualização, cyberpunk, cyberspace, dromocracia, glocalização, infografia, mídias locativas, mídias sociais, mobilidade, plataformas e rádios online, redes sociais, sociedade do conhecimento, sociedade da informação, sociedade mediática, visibilidade mediática, vigilância, violência invisível, tecnologias móveis, tempo real, territorialização (ou desterritorialização), transpolítica, entre outros. Para Felinto (2007, p.1), termos como “deslocamento, mobilidade e desterritorialização tornaram-se palavras-chave do jargão acadêmico dos estudos sobre a cultura contemporânea e suas tecnologias de telepresença”.

À medida que termos específicos são adotados por pesquisadores, por meio dos enunciados identificados, no contexto original de suas práticas discursivas, a termi-

⁴ <http://www.compos.org.br/>
<http://www.portalintercom.org.br/>
<http://abciber.org/index1024.html>

nologia empregada em trabalhos científicos demonstra um processo de reflexão, que pode ter relevância na formação estrutural de um campo do conhecimento. Neste sentido, também é possível pensar na elaboração de uma gênese da Cibercultura (FOUCAULT, 2007).

A arqueologia busca definir não os pensamentos, as representações, as imagens, os temas, as obsessões que se ocultam ou se manifestam nos discursos; mas os próprios discursos, enquanto práticas que obedecem a regras. Ela não trata o discurso como documento, como signo de outra coisa, como elemento que deveria ser transparente, mas cuja opacidade importuna é preciso atravessar frequentemente para encontrar, enfim, aí onde se mantém à parte, a profundidade do essencial. (FOUCAULT, 2007, p. 157).

Para Foucault (2007, p. 157), o problema da arqueologia “é definir os discursos em sua especificidade; mostrar em que sentido o jogo das regras que utilizam é irreduzível a qualquer outro; segui-los ao longo de suas arestas exteriores para melhor salientá-los”.

A noção de campo científico, em Bourdieu (1983), refere-se às condições sociais de produção em que determinado objeto, e neste caso o objeto de estudo científico, passa a ser constituído empiricamente pelas relações e condições dadas no âmbito social, pelas práticas e interações proporcionadas onde se desenvolve determinado.

Neste sentido, “O universo “puro” da ciência é um campo social como outro qualquer, com suas relações e monopólios, suas lutas e estratégias, seus interesses e lucros, mas onde todas essas invariantes revestem formas específicas” (BOUDIEU, 1983, p. 122). Podemos considerar que os indícios partem da formação de grupos de estudos interessados na investigação de determinados objetos, e neste caso passamos a analisar a formação destes grupos.

“A ciência é um produto do espírito humano, produto conforme às leis de nosso pensamento e adaptado ao mundo exterior. Oferece portanto dois aspectos, um subjetivo e outro objetivo, ambos igualmente necessários, visto ser impossível mudar qualquer coisa tanto nas leis do espírito como nas do Mundo”. Estranha declaração metafísica que tanto pode levar a uma espécie de racionalismo reduplicativo que reencontraria nas leis do Mundo as leis do nosso espírito, quanto a um realismo universal que imporia a invariabilidade absoluta “às leis do nosso espírito” entendidas como uma parte das leis do Mundo! (BACHELARD apud BOUTY, 1908, p. 7, 1988, p. 3).

Segundo Bachelard (1988, p. 7), é difícil definir uma epistemologia porque esta pode se encontrar entre o realismo e o racionalismo. “Nem um nem outro isoladamente é suficiente para constituir a prova científica”.

Para Santaella (2001, p. 75), uma melhor compreensão da área partiria da definição do que é de fato o objeto da comunicação, como é analisado e as bases teóricas deste objeto. O campo da Comunicação é híbrido e complexo porque recebe influências de diversas áreas do conhecimento, tornando-o um campo sujeito a mutações constantes. E, é nesta fronteira que surgem os estudos a partir das temáticas ciberculturais que amplificam não apenas o caráter ‘trans-multi-interdisciplinar’⁵ deste Campo, como também tornam a Cibercultura um campo autônomo do saber, constituindo-se paralelamente a área da Comunicação. Para Felinto (2007, p. 1), algumas disciplinas, como a antropologia, a sociologia e a filosofia têm contribuído com os estudos de objetos da Cibercultura no campo da Comunicação. No entanto, para a Cibercultura tornar-se um campo do saber, como a Comunicação, precisa resolver questões fronteiriças epistemológicas.

As sugestões apontadas por Felinto (2007) é coerente ao tema apresentado neste artigo, porque devemos de fato refletir sobre um estudo completo e detalhado, um diagnóstico, dos estudos e abordagens correntes sobre a cibercultura, ainda mais sendo esta também de caráter trans-multi-interdisciplinar, o que tornam mais complexas as definições dos objetos e das formações teórico-epistemológicas.

Para compreendermos melhor a constituição da Cibercultura como campo do conhecimento, devemos levar em consideração a noção de campo científico de Bourdieu:

(...) o campo científico, enquanto sistema de relações objetivas entre posições adquiridas, é o lugar, o espaço de jogo de uma luta concorrencial pelo monopólio da autoridade científica definida, de maneira inseparável, como capacidade técnica e poder político; ou, se quisermos, o monopólio da competência científica, compreendida enquanto capacidade de falar e de agir legitimamente, isto é, de maneira autorizada e com autoridade, que é socialmente outorgada a um agente determinado. Essa legitimidade é, portanto, reconhecida socialmente pelo conjunto dos outros cientistas (que são seus concorrentes) à medida que crescem os recursos científicos acumulados e, correlativamente, a autonomia do campo. (BOURDIEU apud LOPES, 2006, p.17).

Os valores que são intrínsecos ao pensamento científico, constituído das experiências empíricas sociais, dos fenômenos como categorias de época, do postulado de outros saberes, entre outros tendem a redimensionar o campo da Comunicação, originando talvez a área ou subárea da Cibercultura.

5 O termo segue as considerações apontadas por alguns teóricos de que o campo da Comunicação é de caráter transdisciplinar, multidisciplinar e interdisciplinar. O que demonstra a complexidade teórico-epistemológica deste campo do conhecimento. Neste contexto, aparece como uma sugestão para tentativa de mesclar os três conceitos.

3. Considerações finais

É necessário pensarmos em uma cartografia-arqueológica, temática e teórica, completa de todos os estudos acerca dos objetos da cibercultura no campo da Comunicação, como um estudo mais consistente, como uma possibilidade para considerarmos a Cibercultura como campo científico e autônomo da área da Comunicação, assim como propõe também Erick Felinto (2007), mas no sentido foucaultiano.

A multiplicação de propostas de reformulação teórica dos estudos da comunicação manifesta uma insatisfação generalizada com o estado atual do campo e a urgência de repensar seus fundamentos e de reorientar o exercício de suas práticas. São análises convergentes, se bem que nem sempre complementares, análises que realizam revisões, redefinições, reestruturações, reinterpretções e rupturas com categorias analíticas, esquemas conceituais, métodos de investigação. Não obstante, são análises reveladoras da complexidade e multidimensionalidade dos fenômenos comunicativos num mundo cada vez mais globalizado, multiculturalizado e tecnologicado, mas também cada vez mais fragmentado e desigual (LOPES, 2006, p. 19).

São as teorias da Crítica Literária, da Sociologia, da Antropologia, da História, da Filosofia, da Computação, das Engenharias, do Direito, das Ciências Biológicas, entre tantas outras, que reconfiguram o Campo da Comunicação, abordando objetos da cibercultura. Neste sentido, devemos refletir com urgência sobre o tema abordado neste trabalho.

Referências

- BACHELARD, G. **O novo espírito científico: a poética do espaço**. Trad. Remberto Francisco Kuhnen. 3. ed. São Paulo: Nova Cultural, 1988. (Os pensadores).
- BOURDIEU, P. In: ORTIZ, R. (Org.). **Pierre Bourdieu: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983. p. 122-155. (Grandes Cientistas, 39).
- FELINTO, E. “Sem mapas para esses Territórios”: a Cibercultura como campo do Conhecimento. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30, Santos, 29 ago. – set. 2007. Disponível em: < <http://www.almanaquedacomunicacao.com.br/files/others/intercom-aciberculturacomomcampo.pdf> >. Acesso em: 18 jul. 2011.
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.
- LEMOES, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

- _____. **Ciber-Cultura-Remix**. 2006. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em: 12 maio. 2009.
- LOPES, M.I.V. de. **Epistemologia da comunicação**. São Paulo: Loyola, 2003.
- _____. O campo da Comunicação: sua constituição, desafios e dilemas. *Famecos*, Porto Alegre, RS, v. 30, p. 16-30, quadrimestral, ago. 2006.
- LYOTARD, J-F. **O pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.
- MATTELART, M. **História das teorias da comunicação**. 8. ed. São Paulo: Loyola, 2005.
- SANTAELLA, L. **Comunicação e Pesquisa: projetos para Mestrado e Doutorado**. São Paulo: Hacker, 2001. 215p. (Coleção Comunicação).
- TRIVINHO, E. **A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada**. São Paulo: Paulus, 2007.
- _____. **Cibercultura e existência em tempo real**. *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*, ago. 2007. Disponível em: <http://compos.org.br/e-compos>. Acesso em: 20 maio. 2009.
- _____. **Cibercultura e humanidade: acerca da articulação nacional de um novo campo interdisciplinar no Brasil**. São Paulo: ABCiber – Associação Brasileira de Cibercultura, 2009. (I – Nota introdutória). Disponível em: <<http://abciber.org/publicacoes/livro1/introducao>>. Acesso em: 29 set. 2010.
- _____. **O mal-estar da teoria**. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.
- _____. **Redes: obliterações no fim do século**. São Paulo: Annablume; FAPESP, 1998.
- VIRILIO, P. **O Espaço crítico: e as perspectivas do tempo real**. São Paulo: Editora 34, 2005.

Deus digital, religiosidade online, fiel conectado

Um estudo sobre interface em sites católicos

Moisés Sbardelotto

Resumo

As mídias digitais online são hoje ambientes para a experiência da fé católica a partir de estratégias permeadas por lógicas e operações midiáticas, que se constroem por meio da interface interacional. Depois de analisar este conceito, este artigo analisa os níveis tecnológico e simbólico de alguns sites católicos, a partir dos quais ocorrem a construção de sentido e a experiência religiosa do fiel. São descritos quatro níveis de interface interacional: a tela; periféricos como teclado e mouse; a estrutura organizacional das informações (menus); e a composição gráfica das páginas. Por fim, concluiu-se argumentando que a fé digital traz consigo uma materialidade totalmente própria, que também altera a religiosidade e tensiona a religião.

Palavras-Chave: Interface; Interação; Experiência religiosa; Materialidade.

Abstract

The digital media online is now an environment to experience the Catholic faith by strategies permeated by media logics and operations, which are built through the interactional interface. After analyzing this concept, this essay analyzes the technological and symbolic levels of some Catholic websites, through which the construction of meaning and the experience of religious faith occur. It describes four levels of interactional interface: the screen; peripherals such as keyboard and mouse; the organizational structure of information (menus); and the graphic composition of the pages. Finally, it concludes by arguing that digital faith brings with itself a materiality substantially of its own, which also changes religiosity and stress religion.

Keywords: Interface; Interaction; Religious experience; Materiality.

1. Introdução

Com o surgimento de uma nova ambiência social, impulsionada pelas tecnologias comunicacionais digitais, configura-se um novo tipo de interação comunicacional fiel-sagrado. Por meio da internet, estabelece-se uma “ação entre” o fiel e elementos de sagrado¹, o que possibilita uma experiência religiosa² por meio da rede.

Assim, a religião constrói e gera sentido ao fiel também por meio de processualidades midiáticas, reconstruindo e ressignificando práticas religiosas tradicionais de acordo com os protocolos da internet. Todo esse fenômeno é ilustrado, na prática, pela existência de inúmeros sites, que oferecem possibilidades para novas práticas religiosas e para manifestações de novas modalidades de discurso religioso, fora do âmbito tradicional do templo. Aqui, interessamo-nos pelo ambiente católico brasileiro online, tema ainda pouco estudado e que merece atenção, porque é nesses ambientes que também se promove e se incentiva a relação e o vínculo do fiel com seu Deus: o fiel também pratica a sua fé no âmbito digital online. Ou seja, as pessoas passam a encontrar uma oferta de práticas de fé não apenas nas igrejas de pedra, nos padres de carne e osso e nos rituais palpáveis, mas também na religiosidade existente e disponível nos bits e pixels da Internet.

Chamam a nossa atenção aqui, portanto, estratégias para uma vivência de fé, uma modalidade interacional de experiência religiosa por meio da Internet, ou seja, uma modalidade de “percepção da presença do sagrado por parte do sujeito que a faz” (LIBANIO, 2002, p.92). Isto é, ofertas de sentido religioso por meio das quais o fiel, onde quer que esteja, quando quer que seja – diante de um aparelho eletrônico conectado à Internet – desenvolve assim um novo vínculo com a Igreja e o transcendental, e um novo ambiente de culto. Essa experiência da fé pode ser vivenciada por meio de serviços religiosos que se configuram como aquilo que aqui chamamos de rituais online, em que o fiel experiencia a sua fé e interage, por meio do sistema católico online³, com Deus: versões online da Bíblia e de orações católicas; orientações online com líderes religiosos; pedidos de oração; as chamadas “velas virtuais”; programas de áudio e vídeo; dentre muitas outras opções.

Todo esse processo acima descrito não é simples, nem instantâneo, nem automático. Deus ou o sagrado é codificado, relido, reapresentado, ressignificado em uma processualidade de operações de sentido sócio-computacional-comunicativas. Se a comunicação (suas lógicas, seus dispositivos, suas operações) está em constante evolução, a religião, ao fazer uso daquela, também acompanha essa evolução e é por

1 Por sagrado, entendemos aquilo que costuma se chamar por Deus, a dimensão da transcendência, o “totalmente Outro”, enfim, o “mistério divino”.

2 Conforme Martelli (1995,), a experiência religiosa pode ser definida como “uma relação interior com a realidade transcendente”. Boff (2002, p.39) afirma que experiência é a “ciência ou o conhecimento que o ser humano adquire quando sai de si mesmo (ex) e procura compreender um objeto por todos os lados (peri)”, “objeto” que, na experiência religiosa, é o sagrado, Deus ou a própria religião.

3 Entendemos por sistema “um complexo de elementos em interação” (BERTALANFFY, 1977, p.84). Aqui, ao usar o conceito, referimo-nos ao sistema comunicacional dos sites católicos analisados, ou seja, ao conjunto de elementos comunicacionais e religiosos que interagem no interior das páginas eletrônicas das instituições, elementos esses que, como afirma o autor, diferem em número, em espécie e em relações.

ela impelida a algo diferente do que tradicionalmente era. Interessa-nos essa complexidade da interface entre o fenômeno da comunicação e o fenômeno religioso, a partir da utilização dos dispositivos comunicacionais para a sua ocorrência. Para tal, analisamos aqui um mosaico de sites católicos – A12⁴, CatolicaNet⁵, o site das Irmãs Apóstolas do Sagrado Coração de Jesus – Província do Paraná⁶ e o site do Pe. Reginaldo Manzotti⁷ – que mais nos oferecem marcas e sinais simbólicos das interações ocorridas entre o sistema católico online, o fiel e o sagrado.

Como a interação fiel-sistema não está dada nem ocorre automaticamente, mas depende de complexos dispositivos, analisamos aqui uma categoria específica que favorece esse vínculo e experiência religiosa: a interface interacional, ou seja, a materialidade tecnológica e simbólica dos sites católicos, âmbito que, a partir da internet, vai conhecendo novas possibilidades e limites. A interface possibilita a interação fiel-sistema, mas não a esgota: são os usos e apropriações do fiel – as operações por ele desenvolvidas no interior do sistema – a partir dela que permitem que a sua experiência religiosa ocorra na internet.

2. Interface Interacional: Novas Materialidades do Sagrado

Em uma interação fiel-sistema, o sagrado que é acessado pelo fiel passa por diversos níveis de codificação por parte do sistema. Ou seja, a interação é possibilitada porque o fiel decodifica o sagrado a partir de sua configuração computacional ofertada pelo sistema. Por meio de instrumentos e aparatos físicos (tela, teclado, mouse) e simbólicos presentes na linguagem computacional e online (navegadores, menus, ambientes), o fiel “manipula” o sagrado ofertado e organizado pelo sistema e navega pelos seus meandros da forma como preferir, uma gramática de ações em “um campo de possibilidades cujas proporções são suficientemente grandes para dar a impressão de infinitude” (SANTAELLA, 2004, p.163).

Interface, portanto, é o código simbólico que possibilita a interação fiel-sistema e também a superfície de contato simbólico entre fiel-sistema. Em um sentido mais restrito, referimo-nos aqui à interface gráfica dos sites, os elementos não textuais presentes no sistema e que orientam a leitura, a construção de sentido e a experiência

4 Disponível em www.a12.com. O site A12 é a página oficial do Santuário Nacional de Nossa Senhora da Conceição Aparecida, localizado na cidade de Aparecida, São Paulo. Segundo dados oficiais disponíveis no site, o portal A12 possui mais de mais de 3 milhões de pageviews por mês e recebe 21.530 visitantes únicos por dia.

5 Disponível em www.catolicanet.com. O CatolicaNet é uma “associação privada de fiéis de direito diocesano” da Diocese de Santo Amaro, em São Paulo, presente na internet desde 1999. Segundo o próprio site, como o maior portal católico de língua portuguesa do mundo, com mais de cinco milhões de visitantes anuais.

6 Disponível em www.apostolas-pr.org.br. O site da Província do Paraná do Instituto das Apóstolas do Sagrado Coração de Jesus reúne conteúdos sobre a congregação religiosa fundada em 1894. A Província do Paraná abrange os estados do Sul do Brasil e o Mato Grosso do Sul, além de quatro países da América Latina.

7 Disponível em www.padrereginaldomanzotti.org.br. O Pe. Reginaldo Manzotti é o fundador da Associação Evangelizar é Preciso. Também é diretor da Rádio Evangelizar AM 1060 de Curitiba. Seu portal na Internet, segundo dados de sua própria página, recebe 400 mil acessos mensalmente.

religiosa do fiel: o layout e a organização interna das informações nele disponíveis. Assim, é por meio da interface que o fiel interage com o sistema: este informa ao usuário seus limites e possibilidades, e aquele comunica ao sistema suas intenções: o sistema não apenas indica ao fiel uma forma de ler o sagrado, mas também uma forma de lidar com o sagrado.

Essa “forma de lidar” raramente é neutra ou automática: ela carrega consigo sentidos e afeta a mensagem transmitida. A interface oferecida pelo sistema molda, dentro de seus limites, a forma como o fiel pode interpretar os símbolos religiosos acessados pela Internet e também fornece linhas pré-determinadas de decodificação do sentido religioso desses símbolos ao organizá-los de determinada forma, como no layout das páginas e em seus menus. Como sintetiza Scolari (2004, p.239, tradução nossa), “cremos usar as interfaces, mas na realidade também elas estão nos modelando”. Assim, “longe de ser uma janela transparente para as informações de dentro de um computador [ou da Internet], a interface traz consigo fortes mensagens de si mesma” (MANOVICH, 2000, p.65, tradução nossa). Porém, a ativação dessas propriedades ocorre apenas a partir do “clique” do usuário: é ele que faz funcionar a interface, é ele que a atualiza a partir de seus usos e apropriações. Sem ele, a interface só existe virtualmente. Em suma, a questão é que “a navegação responde às nossas escolhas” (SANTAELLA, 2003, p.93).

Antes mesmo de qualquer interação online possível entre fiel-sistema, existem alguns elementos técnicos e simbólicos que moldam esse vínculo e também ajudam a construir o sentido religioso dessa experiência de fé. Aqui, portanto, percebe-se a interposição da técnica, claramente manifestada, na interação entre fiel e sites católicos, pela presença de uma tela (de computador, celular, leitores digitais etc.) e de periféricos de contato, como teclado e mouse. Por outro lado, no interior do sistema católico online, o fiel também se depara com códigos simbólicos que possibilitam a sua interação com o sistema. Esses códigos atuam como uma superfície de contato simbólico entre fiel-sistema.

Em uma interação fiel-sistema, o sagrado que é acessado pelo fiel passa por diversos níveis de codificação por parte do sistema, e o fiel o decodifica, em interação com o sistema, a partir de instrumentos e aparatos físicos (tela, teclado, mouse) e simbólicos presentes na linguagem computacional e online (navegadores, menus, ambientes). Dessa forma, a Internet, tecnologia convertida em mídia, se oferece e se apresenta como mediação ao sagrado.

Nessa perspectiva, esses dois tipos de interface interacional – tecnológica e simbólica – orientam a leitura e a construção de sentido, e a experiência religiosa do fiel. Analisaremos aqui aqueles elementos tecnológicos e simbólicos que estão a serviço das interações propriamente ditas que ocorrem no interior do sistema católico online. Faremos esse estudo a partir de quatro níveis de interface interacional: a tela; periféricos como teclado e mouse; a estrutura organizacional dos conteúdos; e a composição gráfica das páginas em que se encontram disponíveis os serviços e rituais católicos.

2.1. A tela

Em um primeiro nível de interface interacional, o fiel se conecta ao sistema por meio de uma tela, seja ela fixa, como no caso de um computador pessoal, ou móvel, como em celulares e demais mídias móveis. Conectada à rede, essa tela torna-se uma janela de acesso a lugares distantes: é por meio dela que o sistema fala e mostra ao fiel, e, por meio dela, o fiel imerge nesse “amplo mar” de navegação. A tela também exige a total atenção do usuário ao que se encontra dentro de sua moldura, ignorando o espaço físico “do lado de fora”: nesse sentido, ela filtra e torna inexistente tudo o que não se encontra dentro do seu marco. Diante de uma tela, o fiel concede ao sistema a “permissão” de dirigir o seu olhar pelos meandros do sagrado. Diferentemente de uma igreja territorializada, por exemplo, em que temos uma visão abrangente do todo e aos poucos vamos dirigindo nosso olhar ao que mais nos atrai, o fiel conectado ao sistema olha para aquilo que este lhe permite ver, hierarquizado de acordo com os enquadramentos oferecidos pelo sistema e pelos menus disponíveis.

Além da janela da tela, outras janelas internas – dos programas e demais aplicativos do computador – emolduram um determinado conteúdo, separando-o dos demais dentro da tela. Em seu interior, a tela é um somatório de janelas (de vários programas, de várias janelas do mesmo programa, de várias molduras dentro de uma mesma janela etc.), cada uma remetendo a um “mundo” diferente, em que o usuário é convocado a fazer coisas diferentes: cabe a ele saber gerir essas ofertas, concedendo-as a importância e a relevância que lhe pareça mais apropriada.

Indo além, em determinados ambientes online, a tela não é apenas uma janela: é também um portal de entrada para um outro ambiente, totalmente digital, em que o fiel pode visitar um santuário do outro lado do mundo e “caminhar” dentro das suas dependências. Esse é o caso da “Peregrinação Virtual”⁸ do site A12, em que o fiel-internauta pode “peregrinar virtualmente pelo Santuário Nacional de Aparecida e pelos principais pontos da cidade que o fará meditar a fé e devoção na Padroeira do Brasil” (ver Figura 1).

A tela também se torna uma janela de acesso ao sagrado no link “Adoração ao Santíssimo” da “Capela Virtual” das Apóstolas do Sagrado Coração de Jesus⁹. Nesse ambiente, após uma animação automática que exhibe o acendimento das velas e a abertura da portinhola do sacrário¹⁰, o sistema mostra ao fiel uma imagem do espaço físico de uma capela do mundo offline, com os bancos vazios, o tapete vermelho que cobre o piso, a luz do sol que entra pelas janelas à direita, os quadros sagrados na parede à esquerda, e, à frente, o altar com velas, flores e o ostensório¹¹ que exhibe a hóstia consagrada (ver Figura 2).

Diante dessa tela, o fiel concede ao sistema a “permissão” de dirigir o seu olhar, em “adoração”, à hóstia. Dessa forma, o fiel conectado ao sistema olha para aquilo que este lhe permite ver – e totalmente a sós, como indicam os bancos vazios.

8 Disponível em http://www.a12.com/santuاريو/multimedia/peregrinacao_virtual.asp.

9 Disponível em <http://www.apostolas-pr.org.br/capela/capela.htm>.

10 Pequeno armário em que são conservadas as hóstias consagradas.

11 Objeto sacro em que a hóstia consagrada é exposta.

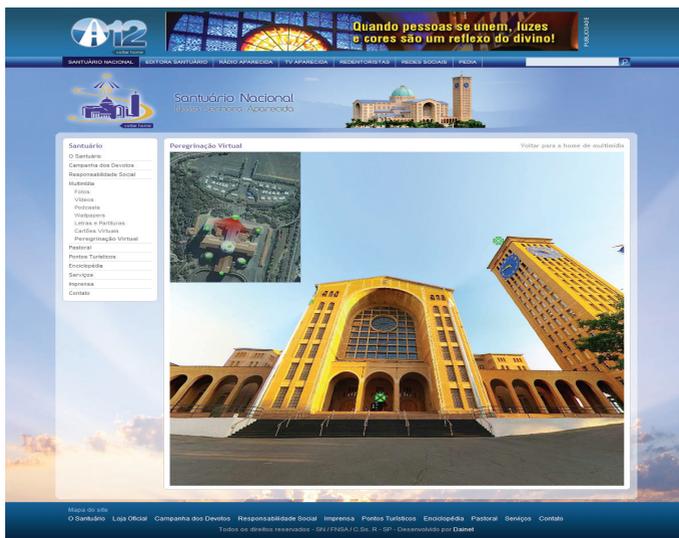


Figura 1 - “Peregrinação Virtual” do site A12



Figura 2 - Página do ritual “Adoração ao Santíssimo” do site das Apóstolas

Em ambos os casos, os ambientes digital e físico parecem coincidir, visto que o fiel se sente presente no santuário e na capela, e a técnica transparece para o usuário: a tela “desaparece” para o fiel, ele só vê o (e só se vê no) ambiente online. Somada ao sistema de som do computador, a tela torna ainda mais realista essa sensação, com sons ambientes ou músicas sacras, que remetem a um ambiente religioso e envolvem a oração do fiel. Por outro lado, essa reconstrução simbólica do ritual religioso produz uma sensação de sagrado para o fiel, que não apenas se sente naquele ambiente, mas também sente (vendo, ouvindo, “apalpando” etc.) o sagrado por meio das processualidades comunicacionais. Quanto mais eficaz é essa sensação, mais transparente é a técnica e mais eficiente é a interface comunicacional nessa interação.

2.2. Os periféricos

Em um segundo nível de interface interacional, isto é, com a ajuda dos demais periféricos como teclado e mouse, o computador se torna, assim, “um ser inteligente capaz de se engajar conosco em diálogo” (MANOVICH, 2000, p.94, tradução nossa): é por meio deles que o fiel se comunica com o sistema e manifesta a sua presença em seu interior. Como vimos no exemplo anterior, o teclado e o mouse permitem que o fiel tenha um nível de interação ainda maior com o santuário digital do que apenas com a tela: é por meio das teclas desses periféricos que o usuário pode indicar ao sistema o que deseja fazer, como abrir novas páginas e navegar por essa ambiência online. Assim, o cursor do mouse indicado na tela – nos conteúdos em geral, sob a forma de uma seta, ou sobre os links, em que o símbolo usado para indicar o cursor é uma imitação de uma mão com o dedo indicador esticado – é uma espécie de extensão do tato na ambiência digital, possibilitando ao fiel-internauta a sua interação com os objetos digitalizados.

O cursor localiza o fiel nos conteúdos da página digital, diz-lhe onde deve pôr a sua atenção, informa-lhe com a seta o que é apenas conteúdo “estático” (como os espaços “vazios” ou imagens e textos que não remetem a outros conteúdos) e, com o cursor em formato de dedo indicador (e também por meio de outras alterações, como o sublinhado abaixo de uma palavra ou modificações na cor de determinado item), o cursor indica o que é conteúdo “dinâmico” (como os links). Assim, por meio de um clique, o cursor possibilita que o fiel manuseie o sagrado digitalizado. Esses aparatos de interface instauram uma dinâmica interacional, ou seja, um regime de visão e de ação para o fiel-usuário: por meio dessas interfaces, o fiel não interage com o sistema de qualquer forma ou como quiser, mas sim, como dizíamos, por meio de um determinado tipo de vínculo, moldado, regulado e determinado – embora com possíveis fugas e escapes – por essas interfaces.

Essa interação, em termos de sensorium (ONG apud O’LEARY, 2004), passa pela ponta dos dedos, pelo uso do teclado, do mouse ou de uma tela sensível ao toque, que permitem que o usuário opere e interaja com os símbolos religiosos digitalizados e disponibilizados na internet. Por outro lado, a interface interacional possibilita a experiência religiosa por meio de um complexo diferente dos sentidos, ou seja, por meio de um sensorium particular da vida digital, o que também traz consigo um profundo impacto sobre a formação da identidade religiosa (cf. O’LEARY, 2004). Por meio dessa interface, embebida pelas lógicas da linguagem computacional e da Internet, desenvolve-se uma espécie de sinestesia (WILBUR apud YOUNG, 2004) em que todos os sentidos passam por meio de olhos e dedos.

O fiel-internauta, por isso, é um ser que não lida mais diretamente com as coisas sagradas, por exemplo, mas apenas com coisas “imateriais” (velas digitalizadas, altares imagéticos etc.). Assim, “as teclas são dispositivos que permutam símbolos e permitem torná-los perceptíveis” (FLUSSER, 2010, p.63). Portanto, o fiel não faz mais ações concretas; é apenas um performer. Ele busca sensações: não quer ter ou fazer; quer vivenciar, experimentar, desfrutar. Porém, aqui também, durante a experiência religiosa online do fiel, a técnica pode transparecer para o usuário:

por não poder se ocupar de incontáveis tarefas ao mesmo tempo, o fiel-internauta precisa automatizar alguma(s) delas para que a(s) outra(s) possam ser controladas eficientemente. Se o fiel se concentra na leitura de uma oração ou na assistência de uma missa online, o movimento da mão sobre o teclado e o mouse se automatiza, e a técnica (neste caso, a interface) novamente “desaparece”. Por meio da radicalização do sensorium digital, tela e periféricos tornam-se, assim, uma extensão do corpo (do tato, da visão etc.) no ambiente digital.

2.3. Estrutura organizacional dos conteúdos

Em um terceiro nível de interface interacional, analisamos a organização e a estrutura dos conteúdos do sagrado ofertados ao fiel-usuário. Essa estruturação, primeiramente, só é possível devido aos programas computacionais específicos que permitem o acesso à Internet. A partir deles, a gramática da interface computacional foi se compondo por – e cada vez mais se cristaliza em – “menus”, ou seja, catálogos com diversas opções que direcionam o usuário a outros programas, aplicativos e links da Internet.

Como quaisquer outros sites da Internet, as páginas católicas são marcadas também por essa estrutura organizacional de menu-catálogo, que permite a seleção e o acesso a itens específicos dentro de um grande banco de dados: por meio dessa estrutura, o sistema indica ao fiel um mapa de navegação, e o fiel, interpretando-o de acordo com seus desejos e interesses, navega no seu interior. Por isso, a imagem da navegação é rica: em alto mar, tomam-se decisões frequentemente, devido ao balanço do mar, à direção do vento, à resposta do barco etc. Ou ainda é possível ir ao encontro de inúmeras gotas de informação “do mesmo oceano mundial de signos flutuantes” (LÉVY, 2003, p.202). Ou seja, o fiel recebe do sistema uma certa influência sobre o acesso à informação e um certo grau de controle sobre os resultados a serem obtidos (cf. SANTAELLA, 2003). Em suma, o que o fiel faz é escolher e selecionar determinadas coisas em um número pré-definido de menus.

Além de ser uma forma de organizar o conteúdo interno, a composição temática dos menus escolhida pelo sistema é também uma forma de hierarquizar seus conteúdos de acordo com uma certa estrutura, colocando mais à esquerda ou mais acima os conteúdos considerados mais importantes pelo sistema, na tentativa de direcionar, assim, a seleção que será feita pelo internauta. A oferta de sagrado também se torna uma opção dentre inúmeras outras. Ela fica subordinada ou subordina determinadas opções. E o fiel, por sua vez, tem acesso a esse sagrado a partir de uma determinada organização das informações nos sites, por meio de um determinado caminho oferecido pelo sistema, que às vezes destaca essa oferta e outras vezes a “esconde” sob outros links. A interface interacional promove a oferta do sagrado (serviços e rituais online) com um certo nível de importância dentre as demais opções ofertadas pelos sites.

O fiel, portanto, se encontra diante de uma lógica da seleção, que leva a uma nova forma de controle por parte do sistema. Como indica Manovich (2000,

p.224, tradução nossa), “a era do computador trouxe consigo um novo algoritmo cultural: realidade → mídia → dados → banco de dados”. Para o autor, a noção de banco de dados (database) como coleção estruturada de dados é fundamental para compreender o fenômeno da digitalização. Dessa forma, o que os computadores permitem (e a rede complexifica ainda mais esse processo) é uma determinada forma de organizar os conteúdos, promovendo que os dados sejam buscados e encontrados rapidamente. Na Internet, o banco de dados é uma forma cultural, que nos ajuda a compreender como o fiel-usuário se relaciona com essas coleções de dados e seus menus de oferta: visualizando-os, navegando entre eles, procurando-os, selecionando-os.

Assim, instauram-se gramáticas da interface interacional específicas da era digital, que também se encontram presente nos demais programas e aplicativos computacionais: ao contrário, na vida offline, por exemplo, não existem menus que, ao passar o dedo sobre determinada opção, mostrem subconteúdos. Nem podemos “pressionar” determinado botão para que a hóstia consagrada se revele a nós quando queiramos adorá-la. Por isso, para o fiel, essa é uma nova forma de se relacionar com a oferta de sagrado digital, que lhe permite, por meio da sensação de sagrado construída pelo sistema, “manusear”, “tocar”, sentir o religioso.

A partir de toda essa organização de conteúdos, no fundo, o que significa, por parte do fiel, pressionar uma tecla para clicar em determinado link que direciona para uma determinada opção do menu dos sites analisados? Poder-se-ia dizer que o internauta, nesse caso, toma uma decisão, faz uma escolha, e, portanto, é livre. Entretanto, ao pressionar determinada tecla, ao selecionar determinado link, o fiel desencadeia um processo que já estava programado pelo programa, ou sistematizado pelo sistema, ou seja, é uma opção pré-definida pelo sistema católico online. Não é uma decisão tão livre assim, já que é tomada dentro dos limites do sistema, de acordo com as suas regulações. É uma liberdade programada, uma escolha de possibilidades prescritas (cf. FLUSSER, 2010). Embora com uma oferta de opções virtualmente infinitas (links que levam a links que levam a outros links e assim indefinidamente), o fiel sempre estará dentro dos limites (e das limitações) do sistema católico online – e, em um nível mais amplo, dentro dos limites macrosistema-Internet. Ou seja, independentemente da decisão que o fiel tomar dentro das opções do sistema (dentro de uma mesma página ou indo para uma página totalmente nova), ele ainda navega através de uma estrutura em rede formada por objetos e opções pré-definidos e pré-organizados (em uma determinada hierarquia) pelo sistema.

No entanto, sem dúvida, em uma perspectiva complexa, a construção final do sentido religioso por parte do fiel também será de coautoria dele próprio: o sistema o convida a selecionar e a fazer determinadas coisas e a percorrer determinados caminhos, mas, no final, cabe ao fiel decidir quais são essas coisas, como elas serão feitas e qual será o mapa final dos caminhos percorridos, embora sejam coisas e caminhos virtualmente já previstos pelo sistema (isto é, o fiel escolhe e faz coisas e percorre caminhos específicos que são parte de um grande “todo” que é o sistema católico online). De link em link, o fiel atravessa o banco de dados do sistema

seguindo uma determinada trajetória, a partir de seus desejos pessoais e dos convites feitos pelo sistema.

A construção de sentido religioso por parte do fiel a partir do que foi estabelecido pelo programador do sistema e por ele ofertado é feita por meio de um caminho totalmente próprio a este fiel, dentre as inúmeras outras trajetórias possíveis: ou seja, é uma hipernarrativa – em uma analogia a hipertexto – construída a partir dos elementos de sagrado ofertados pelo sistema, com uma lógica própria de conexão e de ligação entre esses elementos executada pelo fiel (ou seja, outro fiel construirá uma hipernarrativa totalmente outra). Embebida pela lógica da seleção, a fé experienciada pelo fiel obedece ao enquadramento do sistema em opções de menus e catálogos digitais, que são ofertados ao fiel, e este, por sua vez, seleciona o que mais corresponde aos seus desejos e interesses. Interagindo, fiel e sistema recondicionam a circulação da mensagem religiosa (construção, consumo e reconstrução), dando-lhe novo sentido, para além das limitações impostas pelo sistema e dos interesses específicos do fiel.

2.4. Composição gráfica

Em um quarto nível de interface interacional, analisamos a composição gráfica das páginas referentes especificamente aos serviços religiosos dos sites católicos. Nesse nível, ocorre a transmutação de elementos do sagrado do mundo offline para a Internet: isto é, imagens, fotos e vídeos do sagrado offline que são digitalizados e ressignificados para o ambiente online. E também a composição digital de elementos do sagrado ou uma combinação de elementos digitais e não digitais do sagrado, off e online, elementos do mundo externo e elementos gerados no computador. O que é comum a todos esses elementos – e a tudo o que faz parte do mundo digital online – é a sua fluidez: tudo pode ser modificado, substituído ou simplesmente deletado do sistema com um simples comando computacional.

A “Capela Virtual” do site das Apóstolas produz uma sensação de sagrado por meio de animações como a do ritual “Adoração do Santíssimo”, analisado anteriormente, em que o sistema oferece ao fiel uma ambiência digitalizada de solidão, retiro, quietude, em que o sol brilha, as velas se acendem, a hóstia se revela automaticamente com o acesso do fiel: Deus se oferece privadamente a ele. Essa construção simbólica faz com que o fiel se abstraia da técnica comunicacional e perceba apenas o que está vivenciando no ambiente online.

Já na “Capela Virtual” do site A12¹², assim que se acessa a página, uma imagem de Nossa Senhora Aparecida surge automaticamente, em um movimento de zoom crescente, do fundo do quadro da “Capela Virtual”, até preencher o centro dessa moldura (ver Figura 3).



Figura 3 - Página inicial da “Capela Virtual” do site A12

Uma aura de brilho acompanha a imagem animada, enquanto cinco mãos surgem da parte inferior da imagem (como se saíssem do meio dos fiéis), direcionadas à imagem. Ao pairar sobre as mãos, a imagem derrama pontos de luz sobre elas, remetendo às bênçãos e graças que “descem” da santa. Em comparação aos casos anteriores, o sistema, agora, faz uso de novas processualidades e de um texto mais complexo para fomentar a sensação de sagrado por parte do fiel, dizendo-lhe que a “capela virtual” é um ambiente em que Nossa Senhora Aparecida se faz presente e se coloca acima de nós para “derramar” suas bênçãos.

Em geral, portanto, é interessante perceber como, por meio da composição gráfica da interface interacional, o fiel se relaciona com elementos de sagrado codificados e digitalizados, ressignificados para o ambiente online: se relaciona, em suma, com números (cf. LÉVY, 1999). Assim, retomando Morin (1997), o sagrado em bits pode ser considerado como um subtratamento, um subproduto do sagrado dos ambientes offline, visto que sua totalidade (em termos de sensorium) é deixada de lado. Justamente por isso, a tentativa do sistema é a de radicalizar ao máximo a sensação de sagrado, fazendo uso de todas as possibilidades do sensorium digital (animações, música, cliques). Como se pôde ver, elementos de sagrado off e online são sintetizados em formas que agradam ao programador do sistema e que lhe parecem ser mais “amigáveis”, de mais fácil acesso por parte do fiel-usuário, para que a navegação responda às escolhas deste (cf. SANTAELLA, 2003).

O que chama a atenção nos casos citados é a capacidade do sistema de desenvolver técnicas gráficas para criar uma única imagem convincente, reunindo elementos “reais” e elementos criados em computador e “não existentes”. O sistema mistura e combina elementos de sagrado de uma forma até então desconhecida pelo fiel tradicional: nenhuma imagem voa sobre nossas cabeças assim que entramos em um santuário, derramando “pontos de luz” sobre nossas cabeças, e também não foram ainda criadas capelas tão automatizadas a ponto de reconhecerem a entrada de um fiel e darem início a um ritual religioso (como a adoração ao Santíssimo)

sem nenhuma interferência humana (ou consagrada, como a de um sacerdote ou ministro). Manifesta-se um ambiente doutrinal mais fluido (cf. DAWSON & COWAN, 2004), que leva a uma experimentação religiosa e espiritual também mais maleável e aberta.

3. Pistas de conclusão

Como vimos, as mídias digitais online passam a ser ambientes de experiência da fé católica a partir de estratégias permeadas por lógicas e operações midiáticas. Assim, a internet passa a ser uma plataforma virtual para a construção de novos gêneros de experiência religiosa. E é por meio da interface interacional, aqui analisada em seus níveis tecnológicos e simbólicos, que ocorrem a construção de sentido e a experiência religiosa do fiel.

A interface indica ao usuário seus limites e possibilidades com relação ao sistema, e aquele, por meio da interface, comunica ao sistema suas intenções: assim, o sistema não apenas oferece ao fiel uma forma de ler o sagrado, mas também uma forma de lidar com o sagrado. Os elementos tecnológicos e simbólicos que estão a serviço dessas interações, portanto, foram por nós estruturados em quatro níveis: a tela; periféricos; a estrutura organizacional; e a composição gráfica dos sites.

Assim, o que podemos perceber é que a religiosidade digital traz consigo uma materialidade totalmente própria, numérica, de dígitos, que podem ser alterados, deletados, recombinaados de acordo com a vontade do sistema, embora com resquícios de uma religiosidade pré-midiática, como a “adoração ao Santíssimo”, por exemplo, que manifestam que a complexidade da técnica não pressupõe o abandono de tradições discursivas. Porém, elas são ressignificadas: na “capela virtual”, o sol sempre brilha, as flores sempre estão abertas, vivas e coloridas, as velas até se acendem sozinhas, e a cerimônia inicia assim que o fiel entra.

Em vez de uma “desintermediação” ou de uma relação “direta” com Deus, o fiel se depara – embora às vezes sem perceber – com novas intermediações – até mesmo reintermediações – com o sagrado: agora, o sistema e seus protocolos se colocam como novas camadas “intermediatórias” entre o fiel e o sagrado. Porém, toda essa racionalidade que se constrói a partir dessas novas práticas de sentido passam despercebidas pelo fiel, reforçando a transparência da técnica: a sensação de sagrado construída pelo sistema alimenta (ou reforça) a crença de que o fiel está diante de (e apenas de) Deus. E essa construção simbólica se dá por meio de códigos binários (bits), que buscam substituir digitalmente a vivência e a experiência do sagrado, códigos fluidos, suaves, soft (e por isso software), que podem ser reconstruídos e alterados constantemente de acordo com os interesses do sistema e do fiel-internauta. Assim, o ser humano, simbolicamente, substituiu o sentido do sagrado pelo fogo, do fogo pela vela, e da vela pela “vela virtual” hoje. Criando esses novos símbolos, ressignificando outros símbolos tradicionais para o ambiente online, busca-se uma nova “mediação” entre ele e o mundo, para poder dar-lhe sentido.

Nesse contexto, percebemos que ocorrem microalterações da fé, marcada por

essa hibridização com o não humano das tecnologias comunicacionais digitais. Disso, nasce uma outra religiosidade, que tensiona a religião a partir das interações entre o fiel e o sistema católico online digital. Mas nem a técnica (internet) determina o humano (religião), nem o humano determina a técnica: é a indeterminação do devir dessa interação que merece análise posterior, ou seja, os processos pelos quais os sujeitos se apropriam dos modos de existência através dos quais as técnicas são oferecidas, em uma coevolução dos predicados comunicacionais e religiosos.

Referências

- BERTALANFFY, Ludwig von. **Teoria Geral dos Sistemas**. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1977.
- BOFF, Leonardo. **Experimentar Deus: A Transparência de Todas as Coisas**. Campinas: Verus, 2002.
- DAWSON, Lorne L.; COWAN, Douglas E. **Religion Online: Finding Faith on the Internet**. Nova York: Routledge, 2004.
- FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado: Por uma Filosofia do Design e da Comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- _____. **A Revolução Contemporânea em Matéria de Comunicação**. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da (orgs.). **Para Navegar no Século XXI: Tecnologias do Imaginário e Cibercultura**. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2003, p.183-204.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. London: The MIT Press, 2000.
- MARTELLI, Stefano. **A Religião na Sociedade Pós-Moderna: Entre Secularização e Dessecularização**. São Paulo: Paulinas, 1995.
- MORIN, Edgar. **O Método 1: A Natureza da Natureza**. 3ª ed. Lisboa: Publicações Europa-América, 1997.
- O'LEARY, Stephen D. **Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks**. In: DAWSON, Lorne L.; COWAN, Douglas E. **Religion Online: Finding Faith on the Internet**. Nova York: Routledge, 2004, p.37-58.
- SANTAELLA, Lucia. **Substratos da Cibercultura**. In: **Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. **Navegar no Ciberespaço: O Perfil Cognitivo do Leitor Imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.
- SCOLARI, Carlos. **Hacer Clic: Hacia una Sociosemiótica de las Interacciones Digitales**. Barcelona: Gedisa, 2004.
- YOUNG, Glenn. **Reading and Praying Online: The Continuity of Religion Online and Online Religion in Internet Christianity**. In: DAWSON, Lorne L.; COWAN, Douglas E. **Religion Online: Finding Faith on the Internet**. Nova York: Routledge, 2004, p.93-106.

Jogos digitais Motivação para a aprendizagem contemporânea

Onoél Neves de Oliveira
Kamila Regina de Souza

Resumo

Este artigo apresenta uma análise bibliográfica a partir de artigos publicados nos anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), no período de 2009 e 2010. A temática definida para esta análise diz respeito a pesquisas apresentadas no evento que, em seus títulos, trataram da relação entre jogos digitais e aprendizagem. Primeiramente há uma revisão bibliográfica que visa ampliar o entendimento acerca das questões que envolvem os jogos e as relações que os jogadores/ alunos estabelecem com estes dispositivos na educação contemporânea, seguido de um breve resumo contextualizando cada um dos estudos descritos nos artigos selecionados e da análise dos mesmos. Foi possível perceber que os jogos digitais aparecem como fatores de motivação e de contribuição para a aprendizagem de temas relacionados aos conteúdos escolares, bem como, de representação de mundo.

Palavras-Chave: Jogos digitais; Educação; Aprendizagem; Contemporaneidade.

Abstract

This article presents a literature review from articles published in Annals of the Brazilian Symposium on Computing in Education (SBIE) between 2009 and 2010. The theme set for this analysis relates to research presented at the event that, in their titles, addresses the relationship between digital games and learning. First there is a literature review which aims to expand the understanding of the issues surrounding the games and the relationships that the players / students have with these devices in contemporary education, followed by a brief contextualizing each of the studies described in the selected articles and analysis them. It was possible to see that digital games appear as factors contributing to motivation and learning topics related to classroom content, as well as representation of the world.

Keywords: Digital games, Education, Learning, Contemporary.

Os jogos digitais e a educação na contemporaneidade

As Tecnologias Midiáticas e Digitais de Informação e Comunicação (TMDIC) - utilizando a denominação de Petarnella (2008) - existem e estão se tornando cada vez mais populares, definindo o *modus operandi* da sociedade atual. É preciso considerar que, frente à sua abrangência, ignorá-las é uma tarefa quase impossível. Basta olhar para os lados: elas estão nas casas, nas lojas, na recepção dos hospitais, nos hotéis, nas escolas (é, nas escolas...), nos nossos 'sonhos de consumo', nos elevadores, nos ônibus etc., enfim, elas fazem - em maior ou em menor medida, direta ou indiretamente, dependendo da realidade cultural e econômica de determinadas sociedades - parte da nossa vida.

Dentre as consequências da imersão tecnológica que se encontra nas práticas sociais cotidianas do mundo contemporâneo, estão as novas formas de viver, ser, pensar, agir, enfim, de perceber a si e as coisas do mundo. Walter Benjamin (1992, p.80) considera que as transformações pelas quais vêm passando a humanidade ao longo da história acarretam também numa transformação na percepção sensorial e cognitiva do ser humano, dando origem a novas sensibilidades. A partir da discussão proposta por Benjamin sobre o surgimento de novas sensibilidades, Setton (2010, p.48) explica que:

[...] ao entrar em contato com um número variado e constante de estímulos visuais, por exemplo, em um vídeo clipe, nos jogos eletrônicos ou nos hipertextos da internet, estimularíamos também nossa capacidade de compreensão intelectual, cognitiva e moral de uma variedade de referências de cultura e linguagens. Teríamos ampliado nossa bagagem de cultura e potencializado entendimentos acerca do que foi proposto.

Se as nossas estruturas perceptivas e cognitivas são historicamente condicionadas e, portanto, sofrem mudanças, as tecnologias como criação humana também mudam e com elas, surgem novas formas de se perceber e compreender o tempo e o espaço. De acordo com Petarnella (2008, p.53), a circulação de informações na sociedade digital se dá por meio da conversão entre texto e imagem em “um território virtual que se define pela ausência de tempo e/ou espaço – o ciberespaço”. Borges (2007, p.68) define ciberespaço como:

Um novo espaço de sociabilidade e de produção de cultura (em seu sentido mais abrangente), nele se criam (ou re-criam) novas formas de relações e de práticas sociais, com códigos e linguagens próprios. É em espaço que está diretamente ligado às tecnologias digitais, um ambiente de inúmeras possibilidades de intervenção no mundo e, por isso, extremamente, conectado com a realidade.

Lévy (apud SETTON, 2010, p.102) defende que, hoje, os sistemas educativos estão submetidos ao novo paradigma da navegação que evidencia o acesso ao conhecimento massificado e personalizado que se desenvolve no centro do ciberespaço, no levantamento de informações e na aprendizagem cooperativa. Frente a esta perspectiva de inteligência coletiva, vem a necessidade de reconhecer o surgimento de novos conhecimentos, que por sua vez estabelecem novos paradigmas de aquisição de conhecimento.

Leandro Petarnella (2008, p.42) utiliza a metáfora ‘cabeças digitais’ com a intenção de representar a influência das TMDICs no corpo biológico, e igualmente, na sistematização do pensamento humano. Para ele, é ao conviver com as TMDICs na sociedade digital que os sujeitos tornam-se ‘cabeças digitais’, assim, o autor aponta as necessidades de se repensar as práticas pedagógicas frente às especificidades dos sujeitos de ‘cabeça digital’ que vivem em espaços escolares e sociais configurados ainda como analógicos.

Portanto, há de se considerar que, ao virem para o contexto escolar, crianças, jovens e adultos trazem consigo inúmeras experiências que precisam ser valorizadas de modo que as práticas dos professores abarquem as suas expectativas e desenvolvam suas potencialidades. Para buscarmos uma aproximação às culturas contemporâneas dos alunos, precisamos igualmente levar em consideração as suas singularidades, assim, é preciso reconhecer que, no mundo contemporâneo, as mídias e tecnologias (como um todo) representam papel importante na constituição dos sujeitos assim como os contextos da escola e da família. Por isso, como afirma Setton (2010, p. 111):

É preciso analisar o processo educativo atual – especialmente, o processo de socialização das novas gerações – considerando uma específica configuração cultural. Uma socialização de acordo com a qual a construção de identidades sociais e culturais está sendo mediada pela coexistência de distintas matrizes de cultura, produtoras de valores e referências de vida.

Observa-se que os jogos digitais assumiram um papel de destaque na cultura atual. Afinal, eles vêm conquistando um espaço importante na vida das pessoas, sendo hoje um dos setores que mais crescem na indústria de mídia e entretenimento. E, mais que isso, a popularidade desses jogos e as evidências de que os jogos contribuem para o aprendizado nas mais diferentes faixas etárias têm elevado o interesse pelo desenvolvimento de jogos digitais de cunho educativo.

Neste sentido, este artigo apresenta uma análise de pesquisas realizadas e divulgadas em evento, que tratam da temática dos jogos digitais e sua relação com a aprendizagem.

Pesquisas recentes sobre jogos digitais e sua relação com a aprendizagem

Para a realização da análise dos artigos que apresentam pesquisas sobre a relação entre jogos digitais e aprendizagem selecionamos os artigos publicados nos anais de um dos mais importantes eventos nacionais e internacionais, organizado pela Sociedade Brasileira de Computação – (SBC)¹: o Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)².

Com sede em Porto Alegre (RS), a Sociedade Brasileira de Computação é uma sociedade científica sem fins lucrativos que há 30 anos vem incentivando e desenvolvendo pesquisas científicas na área da Computação. A SBC reúne pesquisadores, professores, estudantes e profissionais que atuam em pesquisa científica, educação e desenvolvimento tecnológico na área da Computação, sendo de fundamental importância na criação de conhecimento e tecnologia brasileiros.

As Comissões Especiais da SBC são responsáveis por reunir associados com interesses comuns em determinada subárea da Computação, dentre elas encontra-se a Comissão Especial de Informática na Educação, que desde 1990 organiza anualmente o SBIE, o maior congresso da área no Brasil, que tem como objetivo divulgar a produção científica nacional de profissionais, estudantes e pesquisadores nesta área.

O material selecionado para a realização desta análise foram os anais das edições do SBIE dos anos de 2009 e 2010 que anunciavam, já em seu título, pesquisas sobre jogos e aprendizagem. Assim, dos 108 artigos publicados na edição de 2009 selecionamos apenas 01 artigo e da edição de 2010 selecionamos 09 dos 109 artigos publicados. Apresentamos, a seguir, um breve resumo dos estudos descritos nos artigos selecionados nos anais do referido evento de modo a perceber as abordagens feitas pelos autores sobre o tema.

No ano de 2009³ encontramos somente um artigo intitulado “Avaliação cognitiva Utilizando Técnicas Inteligentes e um Jogo Computacional”⁴. Ele relata um estudo utilizando um jogo computacional chamado Jogo do Supermercado - desenvolvido por uma equipe multidisciplinar formada por especialistas em jogos e TDAH - com o objetivo de investigar técnicas inteligentes para auxiliar no processo de diagnóstico do Transtorno do Déficit de Atenção/Hiperatividade (TDAH). O estudo envolveu um grupo de 10 voluntários adultos, sendo que 05 indivíduos eram portadores de algum grau de TDAH e 05 que não apresentavam o transtorno, conforme foi diagnosticado previamente. Os autores deste estudo concluíram que é possível utilizar

1 A SBC faz parte da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC) e da International Federation for Information Processing (IFIP), é sócia do Centro Latino-americano de Estudios en Informática (CLEI) e afiliada à IEEE Computer Society. Informações disponíveis em: <<http://www.sbc.org.br/>> Acesso em jul/2011.

2 Informações disponíveis em: <<http://www.cca.ufpb.br/sbie2010/>> Acesso em jul/2011.

3 Artigos completos do SBIE 2009 disponíveis em <<http://www.exe.inf.ufsc.br/~sbie2009/anais/artcompletos.html>> Acesso em jul/2011.

4 Autores: Leila Cristina Vasconcelos de Andrade, Josefino Cabral Melo Lima, Luís Alfredo Vidal de Carvalho, Carlo Emmanouel Tolla de Oliveira, Adriano Joaquim de Oliveira Cruz, Paulo Mattos, Luciane de Souza Velasque, Bruno Grieco, Angela Bastos e Fábio Santos da Escola de Informática Aplicada e Programa de Pós-Graduação em Informática da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO.

jogos computacionais (em especial os desenvolvidos para fins cognitivos) e utilizar técnicas diferentes para auxiliar no processo de avaliação cognitiva.

Já nos anais do evento de 2010⁵ observa-se um crescimento expressivo na quantidade de artigos que tratam dos jogos como tema de estudo. Dos 09 artigos encontrados, o primeiro se intitula “Modelagem de Atividades de Aprendizagem com uso de Jogos e Cooperação”⁶. Este artigo não tem como foco o desenvolvimento de jogos, mas o seu uso nas atividades de aprendizagem. A proposta dos autores é a modelagem de atividades de aprendizagem utilizando o jogo como técnica de cooperação entre aprendizes em diferentes fases da atividade de aprendizagem. Segundo eles, a atividade de aprendizagem modelada “possibilita que o professor possa planejá-la, de forma que seus recursos, atividades e atores sejam articulados para atender os objetivos de aprendizagem traçados”. Os autores chegaram à conclusão de que diferentes tipos de atividade podem fazer uso do jogo como recurso didático. Além disso, o modelo de pré-autoria de atividades de aprendizagem com uso de jogos e cooperação proposto pelos autores, apresentou resultados satisfatórios no tocante a aceitação do jogo como recurso didático (individual ou cooperativo) e ao entendimento da relevância do acompanhamento da execução da atividade de aprendizagem.

O artigo “Automata Defense 2.0: reedição de um jogo educacional para apoio em Linguagens Formais e Autômatos”⁷ descreve o jogo educacional Automata Defense 2.0 e a experiência de sua utilização como apoio pedagógico na disciplina de Linguagens Formais e Autômatos do curso de Ciência da Computação. São apresentados os resultados de teste de usabilidade e uma avaliação preliminar da sua eficácia pedagógica, priorizando o raciocínio estratégico. A experiência com o uso do jogo Automata Defense 2.0 possibilitou que os autores concluíssem que o seu uso como complementação pedagógica pode contribuir para uma maior compreensão acerca dos conceitos de autômatos vistos na disciplina.

Intitulado “Aprendendo a Ensinar Programação Combinando Jogos e Python”⁸, este artigo investigou formas de aumentar o interesse dos alunos pela informática e pela programação e, ao mesmo tempo, torná-los capazes de desenvolver jogos simples. Os jogos educativos são explorados como fatores de motivação que foram expostos aos alunos do Ensino Médio, contribuindo tanto para atrair os que tiveram interesse pela área de informática quanto para auxiliar tais alunos na compreensão de determinados conteúdos do Ensino Médio. Neste artigo são apresentados os três jogos desenvolvidos e também uma análise feita sobre técnicas que podem ser

5 Artigos completos do SBIE 2010 disponíveis em <http://www.ccae.ufpb.br/sbie2010/anais/Artigos_Completos.html> Acesso em jul/2011.

6 Autores: Eveline de Jesus V. Sá, Jeane Silva F. Teixeira e Clovis Torres Fernandes, do Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA) e do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IFMA).

7 Autores: Rômulo César Silva, Ricardo Luis Binsfeld, Izaura Maria Carelli e Rodrigo Watanabe; do Centro de Engenharia e Ciências Exatas (CECE), Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), Instituto de Informática – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

8 Autores: Ayla Débora Dantas S. Rebouças, Diego Lopes Marques, Luís Felipe Silva Costa e Max André de Azevedo Silva; do Departamento de Ciências Exatas – Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

utilizadas no ensino de programação no Ensino Médio. Estas técnicas se fundamentaram em pesquisas bibliográficas e em opiniões dos alunos sobre suas disciplinas de programação nos primeiros semestres do Curso de Computação. Os autores chegaram à conclusão que o desenvolvimento de jogos em cursos de licenciatura em computação pode servir como fator de forte motivação dos alunos, contribuindo para sua capacidade de articulação dos conhecimentos técnicos na área da computação e de conhecimentos da área da educação.

O artigo “Avaliação Empírica da Utilização de um Jogo para Auxiliar a Aprendizagem de Programação”⁹ relata experimentos realizados com 03 turmas de alunos ingressantes em um curso de Ciência da Computação. Os autores procuraram respostas para as seguintes perguntas: de que forma a utilização de um jogo de computador focado na resolução de problemas algorítmicos influencia a aprendizagem de programação introdutória? Um jogo promove melhorias na aprendizagem ou este mesmo resultado pode ser alcançado apenas com a utilização de problemas de programação melhor contextualizados? Os resultados da pesquisa mostraram que não foi possível observar diferenças significativas no progresso dos alunos que jogaram, se comparados com os que não jogaram (o grupo de controle): não foi possível afirmar que a utilização do jogo melhorou a aprendizagem; o aumento do nível de contextualização dos enunciados não promoveu melhores resultados na aprendizagem como se supôs ao início da pesquisa; as 03 turmas iniciaram com aproximadamente o mesmo percentual de alunos com dificuldades e somente a turma que utilizou o jogo acabou o experimento sem nenhum aluno classificado desta forma, o que parece sugerir que os alunos com dificuldades beneficiaram-se da utilização do jogo.

O artigo “Impulsionando a aprendizagem na universidade por meio de jogos educativos digitais”¹⁰ relata o processo de construção de jogos digitais destinados a impulsionar o processo de ensino e aprendizagem de acadêmicos nas áreas de conhecimento português, matemática, química, física e estatística. Trata-se de um projeto de cunho pedagógico, denominado Ensino Propulsor, realizado por um grupo interdisciplinar de professores e alunos monitores da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). A proposta é a reorganização de tempo e espaço, acolhendo o acadêmico a partir de um tratamento que considera sua individualidade e interesse visando o desenvolvimento de suas potencialidades. No Ensino Propulsor, o desenvolvimento de materiais didáticos na forma de jogo digital pretendeu contribuir para a minimização do índice de repetência e evasão. Mesmo estando o estudo ainda em processo, os autores consideram que, quando bem planejados, os jogos podem contribuir para o desenvolvimento das competências necessárias ao acadêmico.

O artigo “Uma Análise Comparativa entre Jogos Educativos Visando a Criação

9 Autores: Elieser A. de Jesus, André L. A. da Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI.

10 Autores: Maria Cristina Kessler; Cláudio Gilberto de Paula; Maria Helena Albé; Neiva Manzini; Claudia Barcellos; Renato Carlson; Daniel Marcon e Cristiano Kehl; Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

de um Jogo para Educação Ambiental”¹¹ apresenta um relato sobre a dificuldade de motivar os alunos a manterem a atenção e a estudarem dentro e fora da sala de aula. Os autores afirmam que, em função destas dificuldades, os jogos eletrônicos para a educação têm sido desenvolvidos e utilizados para motivar os alunos. O artigo resume vários jogos educativos e realiza uma análise comparativa entre eles com a finalidade de identificar as principais tecnologias e métodos utilizados. Estes aspectos foram utilizados para desenvolver um jogo para educação ambiental. Como conclusão, os pesquisadores afirmam que é necessário que jogos educativos sejam incorporados nas escolas para aumentar o interesse e motivar os alunos, melhorando assim, o processo de ensino e aprendizagem.

Intitulado “Julgando por aparências, buscando diferenças: o jogo da interpretação entre humanos e agentes artificiais”¹², o artigo traz um estudo em que um agente artificial foi implementado em duas plataformas, um robô e um telefone celular. Relata a realização de vídeos de interação entre uma pessoa e o agente nas duas plataformas, que foram apresentados a usuários, os quais responderam a questões sobre se os agentes pareciam o mesmo, e justificaram a resposta. As respostas não foram conclusivas a favor ou contra a identidade entre os agentes apresentados. Os resultados encontrados sugerem que os usuários, longe de não compreender a performance do agente, colocaram em ação suas capacidades interpretativas e de discernimento sobre o comportamento do agente.

O artigo “Promovendo a Aprendizagem de Engenharia de Requisitos de Software Através de um Jogo Educativo”¹³ apresenta um jogo educativo, desenvolvido em meio digital, que faz uso de aspectos lúdicos e de desafios, com a intenção de complementar os conteúdos faltantes da grade curricular e promover uma maior compreensão das atividades do processo de Engenharia de Requisitos. A avaliação da eficácia do jogo para o ensino foi realizada através de um experimento envolvendo mais de 30 alunos de Ciência da Computação. A avaliação qualitativa do jogo concluiu que a maioria dos alunos gostou de jogar e se sentiu mais motivada para a atividade, considerando o jogo relevante para o aprendizado, assim, os autores concluíram que os jogos podem ser instrumentos relevantes para o ensino.

Em “SPARSE: Um Ambiente de Ensino e Aprendizado de Engenharia de Software Baseado em Jogos e Simulação”¹⁴ é apresentado o jogo SPARSE, cujo objetivo é combinar a teoria e a prática, baseando-se em jogos e simulação para a aprendizagem de Engenharia de Software, de modo a capacitar o aprendiz na tomada de decisões em cenários reais. Os autores consideram que a avaliação inicial do jogo, feita

11 Autores: André Calisto, David Barbosa e Carla Silva; Departamento de Ciências Exatas, Centro de Ciências Aplicadas e Educação, Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

12 Autores: Rafael Wild, Pedro Cuba, Rui Prada e Maria Cristina Biazus; Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Instituto de Engenharias de Sistemas e Computadores Investigação e Desenvolvimento em Lisboa (INESC-ID), Instituto Superior Técnico – Portugal.

13 Autores: Marcello Thiry, Alessandra Zoucas e Rafael Queiroz Gonçalves; Laboratório de Qualidade e Produtividade de Software (LQPS)/ Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI).

14 Autores: Mariane M. Souza, Rodolfo F. Resende, Lucas S. Prado, Edgar F. Fonseca, Flavio A. Carvalho e Alexander D. Rodrigues; Universidade Federal de Alfenas (UNIFAL – MG), Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

pelos alunos de graduação indica que, enquanto jogadores, suas sugestões e opiniões são de grande importância na busca pela melhoria do jogo. O artigo apresenta ainda os resultados de uma avaliação do software através da utilização do SPARSE por alunos de graduação de diferentes perfis.

Análise das pesquisas sobre jogos digitais e aprendizagem

Percebe-se que grande parte dos estudos analisados envolveu sujeitos adultos, o que se deve ao fato de a maioria das pesquisas estarem relacionadas ao uso e desenvolvimento de jogos no ambiente universitário, relacionando-os com a sua prática profissional. Um aspecto bastante evidente nas pesquisas publicadas nos anais foi a atribuição do fator motivacional dos jogos digitais para a aprendizagem, seja ela dos conteúdos das disciplinas, de aspectos pessoais e/ou profissionais.

Ressalta-se que, embora o uso dos jogos digitais tenha ficado bastante articulado à motivação dos alunos, eles, por si mesmos, não garantem a aprendizagem, pois dependem muito da postura do profissional que vai propor a utilização dos jogos como recurso didático e da relação que o jogador/ aluno vai estabelecer com tal recurso.

Percebe-se que os jogos computacionais vêm assumindo um papel de destaque na cultura contemporânea mas, qual o motivo desse interesse pelos jogos digitais? Eles podem ser considerados como fatores de motivação para a aprendizagem? Como as instituições educacionais têm utilizado (se é que têm utilizado) estes jogos como dispositivo facilitador da aprendizagem de seus alunos?

Segundo Brenelli (1996), a utilização do lúdico no aprendizado da criança é muito antiga, vem dos gregos e romanos e, de acordo com os novos ideais de ensino, o jogo deve ser utilizado para facilitar as tarefas escolares. Importante para o desenvolvimento físico, intelectual e social, o jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se a ponte entre a infância e a vida adulta. Seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade, o domínio de si, à afirmação da personalidade, o imprevisível. O que agrada a criança são a dificuldade e o desafio a ser vencido. “Através dele, a criança aprende o que é uma tarefa, a organizar-se e a aceitar o código lúdico, com um contrato social implícito.” (BRENELLI, 1996).

Não é de se estranhar, desta forma, que as abordagens tecidas pelos autores dos artigos do SBIE sobre os jogos, tenham atrelado a estes dispositivos o fator de motivação para a aprendizagem. Afinal, se os sujeitos contemporâneos possuem novas sensibilidades, possuem também necessidades de propostas educacionais condizentes com suas especificidades. Não há mais espaço para práticas pedagógicas excessivamente teóricas, que desconsideram as experiências de vida de seus alunos. Arruda (2009, p.96) entende que:

[...] é tarefa das mais importantes para a escola compreender os mecanismos cognitivos envolvidos no processo de aprendizagem dos

jogos, bem como analisar formas de fomentar iniciativas dos jovens para a construção de estratégias de aprendizagem autônomas. Em síntese: observa-se uma necessidade premente de considerar essas novas estratégias comunicacionais e de aprendizagem, sob o risco dos processos educativos tradicionais serem superados ou desconsiderados pelos jovens, em função das novas estratégias de aprendizagem utilizadas por eles.

Pensar na escola e nos currículos, no papel dos professores e nos alunos dos dias de hoje, implica na busca por uma maior compreensão sobre a realidade contemporânea vivida por esses sujeitos. “Por meio de uma atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade.” (PIAGET, 1967). O brincar tem sua origem na situação imaginada que foi criada pela criança, que ao realizar seus desejos, reduz as tensões e constitui uma maneira de acomodação de conflitos e frustrações. O mais importante não é a similaridade do objeto com a coisa imaginada, mas o gesto, tornando seu significado mais importante que o próprio objeto. Assim, “a grande importância do jogo no desenvolvimento deve-se ao fato de criar novas relações entre situações dos pensamentos e situações reais.” (VYGOTSKY, 1984)

Caminhado nesta mesma linha César Coll (2010, p.53) afirma:

[...] indícios apontam que a prática dos jogos digitais está relacionada com determinadas formas de processamento cognitivo. Processamento de grandes volumes de informação em tempo reduzido, atenção em paralelo, deslocamento de funções do texto para a imagem, ruptura da linearidade no acesso à informação, busca de retroalimentação imediata para corrigir ou modificar a ação. Tudo isso supõe algumas mudanças no que se refere ao tipo de inteligência promovida e valorizada pela escola. Não é um modelo oposto, mas é, em alguns aspectos, diferente ao do meio escolar, no qual se pretende oferecer a informação de maneira escalonada, promove-se a atenção continuada e focalizada, o texto e a linguagem escrita têm prioridade acima de tudo e geralmente a retroalimentação é administrada a médio prazo.

Existe um crescente interesse entre pesquisadores e professores em descobrir quais são os seus benefícios e de que formas eles podem ser usados como recurso para apoiar o ensino e a aprendizagem. Os estudos realizados e descritos nos anais do SBIE demonstram que, ao jogar, aprendizagem acontece, esteja o jogador/ aluno consciente disso ou não, mas demonstra igualmente, que o jogo por si só não garante o aprendizado, mas que é um fator de motivação para tal.

Considerações finais

Os anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE) dos anos de 2009 e 2010 divulgam estudos que abordam a questão dos jogos digitais para além de sua dimensão de entretenimento, isto é, considerando os jogos como fatores de motivação e de contribuição para a aprendizagem não só de temas relacionados aos conteúdos escolares como também de representação de mundo.

O fato de os estudos relatados nos artigos do SBIE terem envolvido sujeitos adultos evidencia a necessidade de mais pesquisas envolvendo jogos digitais e as crianças, afinal, o novo paradigma tecnológico vem desafiando, desde muito cedo, as crianças a lidarem com as TMDICs em suas relações sociais e, igualmente, desafiando as escolas a lidarem com os novos modos de ser criança.

Considerando que os jogos digitais fazem parte da cultura contemporânea e as evidências de que estes podem ser utilizados como fator de motivação para a aprendizagem -conforme o apontado pelos artigos do SBIE -, é importante que os professores olhem atentamente a realidade atual. Esse olhar atento pode lhe dar condições de pensar num planejamento do cotidiano que proponha uma articulação entre as diversas linguagens e referências a que seus alunos têm acesso cotidianamente, bem como, entre os conhecimentos escolares e os conhecimentos trazidos dos contextos de vida dos alunos, abarcando assim, as expectativas dos alunos de ‘cabeça digital’ e efetivando sua prática pedagógica.

Afinal, as TMDICs fazem parte de um novo paradigma que modifica as práticas sociais e educacionais, portanto, se estes alunos de ‘cabeça digital’ possuem estruturas de pensamento e de aprendizagem distintas das de seus professores, há de se reconhecer que uma formação profissional que possibilite práticas pedagógicas compatíveis com esta nova demanda é extremamente necessária, assim como, a elaboração de propostas curriculares que vejam nas TMDICs alternativas para desenvolver novas práticas que contribuam para o aprendizado, acabando com o mal-estar da ‘escola analógica’.

Referências

- ANDRADE, Leila Cristina Vasconcelos. et al. **Avaliação cognitiva Utilizando Técnicas Inteligentes e um Jogo Computacional**. XX Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, Florianópolis - SC – 2009. Disponível em <<http://www.wex.inf.ufsc.br/~sbie2009/anais/artcompletos.html>> Acesso em jul/2011.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. **JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGENS: o jogo Age of Empires III desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores?** Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.
- BENJAMIM, Walter. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica**. In:

- _____. **Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política**. Antropos, 1992.
- BRENNELLI, Rosely Palermo. **O Jogo como espaço para pensar**. A construção de noções lógicas e aritméticas. São Paulo: Papirus, 1996.
- BORGES, Martha Kaschny. **Educação e cibercultura**: perspectivas para a emergência de novos paradigmas. In: PANTOJJA, Antonio e ZWIREWICZ, Marlene. Sociedade da informação, educação digital e inclusão. Florianópolis: Insular, 2007.
- CALISTO, André; BARBOSA, David; SILVA, Carla. **Uma Análise Comparativa entre Jogos Educativos Visando a Criação de um Jogo para Educação Ambiental**. XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa - PB -2010. Disponível em <http://www.ccae.ufpb.br/sbie2010/anais/Artigos_Completos.html> Acesso em jul/2011.
- COLL, César; MONEREO, Carles. **Psicologia da Educação Virtual - Aprender e Ensinar com Tecnologias da Informação e da Comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- JESUS, Elieser A; RAABE, André L. **Avaliação Empírica da Utilização de um Jogo para Auxiliar a Aprendizagem de Programação**. XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa - PB -2010. Disponível em <http://www.ccae.ufpb.br/sbie2010/anais/Artigos_Completos.html> Acesso em jul/2011.
- KESSLER, Maria Cristina. et al. **Impulsionando a aprendizagem na universidade por meio de jogos educativos digitais**. XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa - PB -2010. Disponível em <http://www.ccae.ufpb.br/sbie2010/anais/Artigos_Completos.html> Acesso em jul/2011.
- PETARNELLA, Leandro. **Escola Analógica – Cabeças Digitais: O cotidiano escolar frente às Tecnologias Midiáticas e Digitais de Informação e Comunicação**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2008.
- REBOUÇAS, Ayla Débora Dantas S. et al. **Aprendendo a Ensinar Programação Combinando Jogos e Python**. XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa - PB -2010. Disponível em <http://www.ccae.ufpb.br/sbie2010/anais/Artigos_Completos.html> Acesso em jul/2011.
- SÁ, Eveline de Jesus V.; TEIXEIRA, Jeane Silva F.; FERNANDES, Clovis Torres. **Modelagem de Atividades de Aprendizagem com uso de Jogos e Cooperação**. XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa - PB -2010. Disponível em <http://www.ccae.ufpb.br/sbie2010/anais/Artigos_Completos.html> Acesso em jul/2011.
- SETTON, Maria da Graça. **Mídia e educação**. São Paulo: Contexto, 2010.
- SILVA, Rômulo César. et al. **Automata Defense 2.0**: reedição de um jogo educacional para apoio em Linguagens Formais e Autômatos. XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa - PB -2010. Disponível em <http://www.ccae.ufpb.br/sbie2010/anais/Artigos_Completos.html> Acesso em jul/2011.
- SOUZA, Mariane M. et al. **SPARSE: Um Ambiente de Ensino e Aprendizado de Engenharia de Software Baseado em Jogos e Simulação**. XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa - PB -2010. Disponível em <http://www.ccae.ufpb.br/sbie2010/anais/Artigos_Completos.html> Acesso em jul/2011.

THIRY, Marcello; ZOUCCAS, Alessandra; GONÇALVES, Rafael Queiroz. **Promovendo a Aprendizagem de Engenharia de Requisitos de Software Através de um Jogo Educativo.** XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa - PB -2010. Disponível em <http://www.ccae.ufpb.br/sbie2010/anais/Artigos_Completos.html> Acesso em jul/2011.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WILD, Rafael. et al. **Julgando por aparências, buscando diferenças:** o jogo da interpretação entre humanos e agentes artificiais. XXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, João Pessoa - PB -2010. Disponível em <http://www.ccae.ufpb.br/sbie2010/anais/Artigos_Completos.html> Acesso em jul/2011.

Implicações do status de nativos digitais para a relação entre gerações (professor e aluno) no contexto escolar

Luciana Santos

Resumo

As reflexões dessa argumentação enfocam as principais vertentes do debate atual sobre os jovens em relação ao uso das mídias digitais e como tais discursos incidem na relação entre gerações (professor e aluno) na escola.

As representações sobre a relação entre jovens e tecnologias parecem seguir duas tendências centrais: a defesa da condição de ‘nativos digitais’ para a geração atual e a problematização que está embutida nessa noção (BENNETT at. al., 2008).

Por fim, o artigo problematiza a concepção dos nativos digitais no contexto escolar, associando o imaginário desse jovem ao do estudante contemporâneo e sua suposta nova forma de aprender e novos interesses.

Palavras-Chave: Jovens; Estudantes; Professores; Nativos digitais; Imigrantes digitais.

Abstract

The reflections in this argumentation focus on the main aspects of the current debate on young people regarding the use of digital media and how these concepts relate to the relationship between generations (teacher and student) in school.

The representations about the relationship between young people and technologies seem to follow two central trends: the defense of the condition of ‘digital natives’ to the current generation and the questioning that is built on this notion (BENNETT at. al., 2008).

Finally, the article discusses the design of digital natives in the school context, associating the imagination of the young people to the contemporary student and his supposed new way of learning and new interests.

Keywords: Young people; Students; Teachers; Digital natives; Digital immigrants.

Introdução

As inquietações para a realização deste trabalho surgiram a partir das discussões sobre a análise dos dados da pesquisa Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais¹, referentes ao conjunto de 3705 alunos e 127 professores (de turmas do nono ano do Ensino Fundamental) de uma amostra de 39 escolas da rede pública municipal do Rio de Janeiro. Os objetivos desse estudo consistiram em: identificar modos de uso de mídia pelos estudantes e seus professores e as habilidades desenvolvidas face aos diferentes contextos de uso; perceber correlações entre habilidades no uso de mídias digitais e motivação para os estudos entre os alunos e investigar fatores escolares ligados à promoção de motivação para o aprendizado e a correlação destes com a probabilidade de desfechos educacionais favoráveis à continuidade dos estudos.

A investigação Juventude e Mídia ainda se encontra na fase referente ao exame dos dados. Em face da quantidade de informações coletadas e da complexidade de temáticas a estas associadas, os estudos decorrentes desta pesquisa deverão ser concluídos ao longo dos próximos dois anos. Entretanto, no decorrer do acompanhamento dessa etapa de análise, despertou-se a curiosidade pela interação entre docentes e estudantes no atual contexto caracterizado pela presença significativa das tecnologias digitais. Esta questão fomentou ainda a seguinte hipótese: estariam os professores, devido a um suposto “baixo uso” e/ou pouco conhecimento das tecnologias, se “desautorizando” diante de um suposto alto uso e/ou conhecimento das tecnologias por parte dos alunos?

Por fim, buscamos refletir sobre a percepção dos docentes em torno da relação entre os jovens e as mídias, considerando as influências que as representações acerca do jovem usuário das tecnologias podem estar exercendo para a legitimidade do fazer pedagógico. Para tanto, traçamos um esboço dos conceitos quanto à condição juvenil frente ao uso das tecnologias, priorizando duas tendências centrais: os defensores da condição de ‘nativos digitais’ para a geração atual, e aqueles que problematizam tal noção.

Pensar os jovens na perspectiva desse debate é fundamental. Tendo em conta que, muito do que tem sido dito sobre estes sujeitos no que se refere às tecnologias tem frágil alicerce empírico e teórico, mesmo no meio acadêmico (BENNETT at. al., 2008), ainda assim os discursos correntes podem contribuir para se entender as concepções em torno dos jovens frente à utilização das mídias, discursos esses que podem também estar sendo compartilhado pelos professores.

A favor dos nativos digitais

Na perspectiva de Prensky (2001a), a interação com as tecnologias digitais distingue os jovens de hoje das gerações anteriores de estudantes e dos seus professores, pois tal expertise tecnológica levaria os jovens a terem interesses e formas de apren-

1 Pesquisa realizada em 2009, sob a coordenação de Rosália Duarte, com pesquisadores e estudantes (de pós-graduação e de graduação) de três grupos de pesquisa: Grupo de Pesquisa em Educação e Mídia e Laboratório de Avaliação da Educação, ambos da PUC-Rio, e a Coordenação de Educação em Ciências do MAST (Museu de Astronomia e Ciências Afins).

der diferentes. Essas distinções seriam tão significativas que a educação precisaria mudar para atender e desenvolver as habilidades dos denominados nativos digitais.

De acordo com Prensky, os nativos digitais compõem o grupo nascido após a propagação em massa das tecnologias da informação e comunicação. Eles apresentam familiaridade com as TIC, devido à intensa convivência com esses meios.

Na defesa da noção de nativos digitais, chega-se a afirmar que estes sujeitos aprendem de forma distinta, quando comparados com as gerações antecedentes de alunos, pois, supostamente, passam por experiências de aprendizagem mais ativas, são proficientes em multitarefas e recorrem às tecnologias da comunicação para acessar informações e interagir com os outros.

Para os nascidos antes da difusão digital, Prensky cunhou o termo ‘imigrantes digitais’. Ele afirma que esta parcela da população, que inclui a maioria dos docentes, carece da fluência tecnológica dos nativos digitais.

Para além dos nativos digitais

Num momento posterior de sua teoria, Prensky (2009) sugeriu um novo termo para tratar a distinção entre pessoas com referência à tecnologia. Uma vez que, segundo o autor, os limites entre nativos digitais e imigrantes digitais se tornará menos relevante no contexto da era tecnológica, onde todos estarão imersos, cabe a proposição de sabedoria digital.

Para Prensky, sabedoria digital é um conceito duplo. Ele acredita que, de um lado, o uso das mídias digitais em si conduzirá a essa sabedoria, por permitir ao homem a descoberta de um poder cognitivo para além das capacidades inatas. Em outro aspecto, a sabedoria também advirá da utilização deliberada de tecnologia, ou seja, da decisão do sujeito, diante das TIC, de melhorar suas capacidades.

Para o autor, as mídias não substituem qualidades propriamente humanas, como a intuição, bons julgamentos, habilidades em solucionar problemas ou orientações morais. Mas, em um futuro inimaginavelmente complexo, aqueles que estiverem afastados das tecnologias não serão capazes de acessar as ferramentas relativas à sabedoria, que estarão disponíveis até mesmo para os que apresentarem um nível elementar de disposição às interfaces digitais.

Toda a questão da tecnologia, seja no plano dos nativos digitais, dos aperfeiçoamentos digitais ou da mais recente crença na existência de uma sabedoria digital, para Prensky, tem a ver, primordialmente, com cognição. Segundo ele, as ferramentas digitais podem estender e melhorar nossas capacidades cognitivas de muitas maneiras, no que diz respeito, por exemplo, à memória, habilidade de julgamento e análises.

O autor classifica o sujeito envolto em tecnologias e, digitalmente aperfeiçoado, como o *homo sapiens* digital ou humano digital. A sabedoria humana, neste perfil, incluiria também uma capacidade para escolhas morais e éticas, tornadas mais pragmáticas por conta da tecnologia. Essa evolução humana decorreria da amplitude de recursos disponíveis para aquele que busca sabedoria.

Prensky especula que as capacidades reflexivas também poderiam ser aperfeiço-

adas. Para tanto, cita o caso dos jogadores de videogames. De acordo com o autor, eles já apontam evidências dessa possibilidade (reflexiva) através da velocidade com que reveem jogos anteriores, buscando formas de melhorar, antes de iniciar o próximo jogo. Neste percurso, as ferramentas tecnológicas futuras permitiriam um engajamento em julgamentos e decisões como uma operação mais rápida, à luz do conjunto de experiências passadas.

Quanto às melhores alternativas de comunicação, a sabedoria decorreria da intensidade do compartilhamento e teste de ideias mesmo no processo de formação, a níveis ainda mais acentuados do que já ocorrem atualmente.

Contudo, o homo sapiens digital se configuraria ao assumir o aperfeiçoamento digital como um fato integrante da existência humana e, ao se tornar digitalmente sábio, teria suas habilidades inatas complementadas por meio do melhoramento digital, além de utilizar tal condição para tomar decisões mais sensatas. Nesta perspectiva, a sabedoria digital transcende as fronteiras entre nativos e imigrantes. Muitos imigrantes podem obter sabedoria digital, ao reconhecer a necessidade em aderir ao contexto tecnológico, devido às novas possibilidades e vantagens promovidas pelo que Prensky denomina como “o império das mídias” (2009, p.3).

Possíveis implicações da teoria de Prensky para o contexto escolar

Como vimos, primeiramente, Prensky (2001) defendeu a hipótese de uma profunda diferença entre os jovens e as gerações mais velhas, por conta da utilização das tecnologias. De acordo com este argumento, os jovens entendidos como nativos digitais são portadores de um saber, cujo reconhecimento por parte dos demais é, talvez, inédito na questão da condição juvenil. Nesta perspectiva, tal expertise confere à juventude certo status que pode estar desestabilizando a relação com as gerações anteriores, por muito tempo definidas pela função de transmissão e preparo dos mais novos na inserção do contexto social. Diante disto, acredita-se que, na esfera escolar, esta situação pode estar trazendo implicações para a interação entre professor e aluno, no que diz respeito a uma “nova geração de estudantes” (BENNETT et al., 2008, p.775). Especula-se que este novo grupo de alunos que estão chegando às escolas, porque vinculados às tecnologias, apresentam novos modos de aprender. Frente a isto, é importante compreender em que medida essas ideias têm, de fato, reverberado na instância educativa, materializando-se nas representações dos docentes sobre o jovem usuário de TIC e impactando a prática docente.

Posteriormente, Prensky (2009) apresentou o conceito de sabedoria digital, buscando romper com a cisão intergeracional. Uma vez que a realidade digital é um fato irreversível, esta sabedoria seria adquirida a partir de um acordo entre o sujeito e as tecnologias. Entretanto, o autor pondera que, os artefatos tecnológicos não substituiriam o cérebro. Ao contrário, este seria aprimorado no contato com as tecnologias. E isto independeria de idade; o acordo pode ser feito por adultos e por jovens. Com isso, o autor reagrupa estudantes, professores, pais e pares sob uma mesma categoria, a de uma possível aquisição de sabedoria digital para todos.

A despeito dessa tentativa de aproximação das diferentes gerações, a premissa da sabedoria digital continua a engendrar uma cota de exclusão para aqueles que não querem ou não possuem condições de se incluir nessa lógica. Prensky confere uma força considerável às tecnologias, como se o mero contato viabilizasse a formação da sabedoria por ele teorizada, num viés de fora para dentro. Entretanto, o distanciamento continua presente em sua tese, não mais entre nativos e imigrantes, mas entre sábios e não sábios.

Neste cenário, é imprescindível refletir, como essa nova definição pode incidir no ideário acerca dos jovens. Afinal, ainda que o autor não seja tão enfático em relação a estes (na segunda fase de sua teoria), uma vez que os jovens foram concebidos como nativos, em que proporções eles não poderão continuar a ser compreendidos como os privilegiados sábios digitais? Por mais que Prensky pretenda superar a divisão inicialmente proposta, a ideia do jovem como nativo digital, com uma expertise adquirida quase naturalmente devido ao contato com um contexto tecnológico, em contraposição às gerações anteriores e sua suposta maior dificuldade em lidar com tecnologias, ainda é uma crença que persiste.

Problematizando a concepção de nativos digitais

Apesar de as considerações sobre as necessidades de mudanças na educação serem largamente difundidas, no que tange aos supostos novos alunos e suas novas formas de aprender, as discussões em torno da noção dos nativos digitais são pouco teorizadas e carentes de uma base empírica sólida (BENNETT at al., 2008).

As afirmações sobre a existência de uma geração de nativos digitais estão baseadas em dois pressupostos principais na literatura:

- Os jovens da geração de nativos digitais possuem conhecimento sofisticado e habilidades com as tecnologias da informação.
- Como resultado de suas experiências e criações com a tecnologia, os nativos digitais têm preferências singulares de aprendizagem ou estilos que os distinguem das gerações passadas de estudantes.

Em contrapartida, os autores ressaltam que há um corpo de pesquisas buscando rever tais questões.

Sobre o papel das tecnologias na vida dos jovens, a pesquisa realizada com 4734 alunos em 13 instituições nos Estados Unidos (KVAVIK at. al., 2004 apud BENNETT at al., 2008) demonstrou que, apesar de os jovens terem acesso à tecnologia em larga escala e apresentarem altos níveis de atividades acadêmicas e recreativas, apenas uma pequena parcela (21% dos participantes) era empenhada na criação de conteúdos. E ainda, uma proporção significativa de estudantes apresentou baixo nível de habilidades em relação ao que se esperaria dos hipotéticos nativos digitais.

Outra investigação (KENNEDY at. al., 2006 apud BENNETT at. al., 2008) realizada com jovens alunos pela Universidade da Austrália apontou que as tecnologias emergentes ainda não são comumente utilizadas. Da amostra de respondentes, 21% mantinham um blog, 24% participavam de redes sociais e 21,5% baixavam podcasts

(arquivos de áudio). Embora muitos dos estudantes recorressem a um conjunto amplo de tecnologias no cotidiano, constatou-se que ainda há áreas em que o uso e a familiaridade com ferramentas tecnológicas são incipientes. Alguns desses estudos identificaram diferenças de engajamento tecnológico relacionadas ao status socio-econômico, contexto étnico-cultural e gênero, questões que necessitam ser investigadas mais profundamente.

Nesta mesma linha, questionários (surveys) aplicados a crianças e adolescentes usuários de internet (LIVINGSTONE, 2004 apud BENNETT at al., 2008) revelaram que a frequência e a natureza do uso entre as crianças diferem por grupos etários e contexto sócio-econômico. A utilização entre os adolescentes também não é uniforme e depende do contexto de uso, com experiências amplamente variáveis, de acordo com as influências da escola e da casa. A dinâmica familiar e o grau de envolvimento doméstico são fatores significativos para o uso dos computadores.

Diversos estudos têm mostrado que a utilização das tecnologias digitais pelos jovens não apresenta homogeneidade (McQuillan e d'Haenens, 2009). Neste sentido, por exemplo, idade e gênero estão sendo percebidos como fortes indicadores que influenciam a relação dos adolescentes com as novas mídias, conferindo variados padrões de uso. Alguns pesquisadores, atentos a questão da heterogeneidade, têm se questionado acerca do peso da idade e do gênero para a utilização das tecnologias, sobre como tais pressupostos incidiriam sobre as habilidades dos jovens em se envolverem mais ou menos com oportunidades online e enfrentarem os possíveis riscos oriundos dessas atividades. E ainda, estudos mais minuciosos buscam traçar relações entre “idade e frequência de uso, idade e habilidades, idade e confiança, idade e conhecimento dos riscos e idade e comportamento cauteloso” (2009, p. 99).

Quanto ao gênero, estudiosos notaram que diferenças sutis nas atividades online entre meninos e meninas estão surgindo. Estas corresponderiam ao tempo gasto na internet e a quantidade de locais acessados na rede. Tem-se observado que distinções nas experiências online, preferências e práticas entre meninos e meninas influenciam as habilidades adquiridas.

As diferenças de gênero continuam no que diz respeito à confiança para a utilização da internet. Está confiança está diretamente relacionada à frequência de uso que, por sua vez, incide sobre as habilidades, auto-percepções dessas habilidades e utilização eficaz e benéfica da internet. O gênero se destaca como uma variável significativa quanto as habilidades auto-percebidas, com garotos relatando maior auto-percepção de especialização em tecnologias da informação e comunicação (McQuillan e d'Haenens, *idem*).

Contudo, essas pesquisas evidenciam que um número considerável de jovens são altamente adeptos das tecnologias e dependem delas para coletar informações e se inserirem em atividades de comunicação. Entretanto, também se destacou uma expressiva proporção de jovens que não apresentaram níveis de acesso ou habilidades tecnológicas correspondentes a ideia de nativos digitais.

E ainda, é interessante observar que, a despeito das generalizações feitas em relação a um suposto jovem nativo digital, há consideráveis nuances no interior da cate-

goria dos jovens usuários de tecnologias que apontam para diferentes graduações de uso e, não somente, para determinada utilização altamente especializada por parte dos adolescentes, como sugere a concepção de nativos digitais (Livingstone e Helsper, 2007). Na contramão dessa noção, este pequeno panorama de pesquisas ofertou um outro olhar para a questão da relação entre os jovens e as tecnologias, a partir do qual pode-se perceber que não somente há distinções entre gerações (adultos e jovens; docentes e alunos), mas também, há significativas variações entre aqueles entendidos por nativos digitais.

Divisão digital e Diversidade digital

Diante do exposto, pode ser mais adequado analisar a questão das mídias digitais por meio do conceito de divisão digital (Broos and Roe, 2006 apud McQuillan e d’Haenens, 2009). Aí, não propõe um binarismo entre inclusão ou exclusão digital. No contexto dessa abordagem, não se considera o sujeito como alguém totalmente incluído ou totalmente excluído digital. Trata-se de um mapeamento da continuidade de uso com graduações na inclusão digital, ou seja, da não-utilização para o pouco uso até a utilização mais frequente.

Segundo McQuillan e d’Haenens (2009), caracterizar e medir a qualidade do uso da internet é difícil, mas algumas pesquisas transnacionais aludem para os benefícios da utilização da internet enquanto dependentes de fatores como idade, gênero, classe social, tempo, especialização e amplitude de oportunidades. Na escada de oportunidades online, noção cunhada por Livingstone e Helsper (2007), para definir as variações do uso das tecnologias digitais, o grau de envolvimento dos jovens advêm de motivações, habilidades e confiança, bem como, de características demográficas.

Desta forma, McQuillan e d’Haenens (idem) assumiram o termo “diversidade digital” para se referirem as escolhas e contrastes das atividades na internet que, de acordo com eles, são influenciadas pela idade, status sócio-econômico, normas sociais e valores culturais.

Sobretudo, conforme o tempo passa, as tecnologias digitais se tornam mais difundidas e, talvez, similitudes tendam a prevalecer sobre as diferenças ou divisões. Por hora, os jovens ainda estão distantes da homogeneidade. Na condição corrente da diversidade digital, o que se pode considerar são as oportunidades oferecidas pelas mídias tecnológicas, crescentes a cada ano.

Celebração de um status

Parte dos desafios em usufruir todas as possibilidades oferecidas pela internet corresponde ao grau de especialização requerido para tanto. Segundo Livingstone (2009), não é difícil encontrar adolescentes revelando dificuldades em usar a internet, não obstante a retórica popular na qual a juventude é associada como ‘geração digital’.

A autora pontua o contraste entre as mídias digitais e as anteriores (livros, qua-

drinhos, cinema, rádio e televisão). Para ela, a oposição ocorreria porque, no caso destas, se não houvesse familiaridade com os conteúdos particulares com os quais os mais novos estivessem envolvidos, os mais velhos poderiam acessar e entender o meio, o ambiente midiático (com os quais já eram familiarizados), se assim eles desejassem, a fim de compartilhar as atividades com as crianças. No entanto, as demandas do computador alocam muitos à condição de imigrantes digitais frente às informações experimentadas pelos nativos digitais, pois, a proximidade com essas mídias não diz respeito apenas aos conteúdos, mas também, a certo conhecimento das interfaces para acessar as informações, cuja intimidade ainda não foi popularizada.

Por meio de entrevistas e observações realizadas com adolescentes em algumas casas, Livingstone (2009) percebeu que, pela fala dos entrevistados, eles mesmos, são conscientes de serem a primeira geração a crescer com a internet, de acordo com uma certa celebração desse status. Enquanto afirmações são feitas acerca da existência de um conhecimento especializado por parte dos jovens no interior da noção de nativos digitais, é preciso reconhecer o valor social corrente atribuído às crianças. Em raros momentos na história, os mais novos apresentaram maior conhecimento, em comparação aos mais velhos, em habilidades altamente valorizadas pela sociedade. Entretanto, sem pretender refutar o entusiasmo, criatividade e motivação com que os jovens contemporâneos exploram as oportunidades online, a autora questiona se a responsabilidade em apoiar a utilização da internet caberia aos pais ou à escola. Neste sentido, também cabe refletir sobre como esse status de saber conferido aos jovens incide na relação entre gerações. E, como desdobramento, quais seriam as consequências da celebração dessa condição juvenil para o contexto escolar, principalmente quanto à interação entre professores e estudantes.

Problematizando a questão dos nativos digitais em relação à educação

A disparidade entre as habilidades tecnológicas e os interesses dos novos alunos e o uso tecnológico limitado e pouco sofisticado dos educadores está sendo sugerida como a razão da alienação e desafeto dos jovens pela escola (PRESNKY, 2005 apud BENNETT at al., 2008).

Esse ideário sobre os jovens tem fomentado críticas em relação à instituição escolar; se esta seria capaz de considerar e suprir as necessidades desses estudantes atuais. Por isso, não raro, afirmações de cunho apocalíptico estão sendo feitas sobre a crise da educação. Para enfrentar esse desafio, alguns críticos argumentam a favor de mudanças radicais no currículo, pedagogia, avaliação e formação profissional na educação.

A distinção feita em relação à familiaridade no uso das mídias, na qual os jovens contemporâneos são denominados nativos digitais e os nascidos antes de 1980 são chamados de imigrantes digitais, aloca a maior parte dos docentes neste último grupo. Reforçando essa noção de afastamento entre alunos e professores, o ensino formal tem sido questionado sobre a validade em atender ao perfil dos jovens, cujo nível de especialização tecnológica confrontaria o uso pouco sofisticado e limitado

dos educadores. Neste aspecto do debate, isto estaria trazendo consequências ao lugar desse professor no processo de aprendizagem dos estudantes. Diante disto, como o próprio docente apreende ou não essa discussão? Este profissional tem se auto-desautorizado diante da suposta especialização digital dos seus alunos?

Bennett et al. (2008) argumentam que, as cisões estabelecidas pelos críticos (nativos versus imigrantes) empobrecem o debate acerca dos jovens, favorecendo que afirmações pouco evidentes proliferem. Não somente isto limita a possibilidade de compreensão do fenômeno, como também pode alienar muitas pessoas que estão sendo colocadas no foco das necessidades de mudança, como professores, gestores e legisladores.

Sem a realização de um debate realmente crítico e cauteloso, pouco progresso pode ser alcançado em torno das ideias sobre os nativos digitais. Deste modo, os críticos destacam a falta de evidência empírica para rejeitar essa concepção como uma hipótese realmente verificável. Enquanto os defensores, ao fazer afirmações com pouco embasamento, estão propensos a repetir um padrão visto em toda a história da tecnologia educacional, no qual as tecnologias emergentes são promovidas como veículos para a reforma educativa e, em seguida, podem deixar de atender às altas expectativas.

Todavia, de acordo com os autores, nem o ceticismo, nem a defesa acrítica podem conduzir ao entendimento do quanto o fenômeno dos nativos digitais é significativo e que formas a educação precisa assumir para acomodá-lo. Pesquisas estão começando a expor argumentos sobre os nativos digitais a partir de uma investigação crítica, porém, muito mais precisa ser feito. Um exame minucioso dos pressupostos subjacentes ao conceito de nativos digitais tem revelado caminhos de investigação que irão fundamentar a discussão. Tal compreensão e suas evidências são precursores indispensáveis para qualquer imperativo de mudança.

Considerações finais

Nesta argumentação, pretendi traçar um esboço da discussão em torno dos jovens usuários de mídias digitais, com especial enfoque para a oposição entre nativos e imigrantes digitais. Busquei entender como esta distinção pode estar segregando gerações e abalando a relação entre professores e estudantes no contexto escolar. Neste sentido, é imprescindível discutir a questão da autoridade dos docentes (na perspectiva de uma suposta perda desta no processo de ensino e aprendizagem) frente aos supostos novos alunos, assim concebidos pelos defensores de uma nova geração de aprendentes, devido ao contato e utilização das tecnologias.

Considerar os jovens à luz desse debate é fundamental para pensar a relação entre professores e estudantes na contemporaneidade. Os discursos acerca da condição juvenil e da aprendizagem diante da utilização das novas mídias podem também estar sendo compartilhado pelos professores. Dessa forma, compreender as principais vertentes dessa discussão contribui para a desmistificação do imaginário sobre aquele que tem sido denominado como jovem nativo digital.

Referências Bibliográficas

BENNETT, Sue et al. **The 'digital natives' debate**: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*. Vol 39 No 5, 2008: 775-786.

LIVINGSTONE, Sonia; Helsper, E.J. **Gradations in digital inclusion**: children, young people and the digital divide. *New media & Society*, 2007, vol. 9, no. 4: 671-96.

LIVINGSTONE, Sonia. **Youthful Experts**. In: *Children and the internet*. Cambridge, UK: 2009. P. 33-62

MCQUILLAN, Helen; D'HAENENS, Leen. **Young people online**: gender and age influences. In: LIVINGSTONE, Sonia (Org.). *Kids Online: Opportunities and risks for children*. London: Editora Police Press, 2009. Pág.: 95-105.

PRENSKY, Marc. 2001a. **Digital natives, digital immigrants**. *On the Horizon / NCB University Press*, Vol. 9, No 5, 2001.

[Disponível em] <http://www.webcitation.org/5eBDYI5Uw>

Acesso em 27/06/2011.

_____. 2001b. **Digital natives, digital immigrants**: Do they really think differently? *On the Horizon / NCB University Press*, Vol. 9 No. 6, 2001.

[Disponível em] <http://www.webcitation.org/5eBDhJB2N>

Acesso em 27/06/2011.

_____. **H. Sapiens Digital**: from digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate – Journal of online education*. Vol. 5, No 3, 2009.

O programa Um Computador Por Aluno

Mobilidade e conexão como propiciadores de novas dinâmicas sociais

Bruno França de Souza

Resumo

No presente artigo procuramos discutir alguns aspectos relevantes ao Programa Um Computador Por Aluno, dando ênfase à questão da introdução dos laptops educacionais nas escolas, destacando mudanças que o acesso às tecnologias móveis e com capacidade de conexão à internet pode trazer ao cotidiano dos indivíduos.

Palavras-Chave: Programa Um Computador Por Aluno; Laptops educacionais; Mobilidade; Conexão.

Abstract

In this article we will discuss some relevant aspects about Programa Um Computador Por Aluno, emphasizing the issue of the introduction of educational laptops, noting some changes that access to mobile devices and capable of connecting to the Internet can bring to the daily lives of individuals.

Keywords: Programa Um Computador Por Aluno; Educational laptops; Mobility; Connection.

Introdução

O Programa Um Computador Por Aluno (PROUCA) foi instituído em junho de 2010, através da Lei nº 12.249. Trata-se de um projeto bastante inovador, pois busca a inclusão digital a partir da distribuição de laptops educacionais para alunos, professores e gestores das escolas contempladas.

Embora o PROUCA desperte o interesse de muitos pesquisadores no campo da educação tecnológica, o seu recente lançamento ainda não permitiu um grande número de publicações discutindo sobre as mudanças que a introdução do laptop educacional, caracterizado por sua mobilidade e capacidade de conexão à internet, pode gerar no cotidiano de crianças de baixa renda.

Em nosso trabalho procuramos destacar uma faceta específica do PROUCA, mais especificamente, as transformações promovidas “fora” dos muros da escola. Os dados aqui presentes foram coletados em setembro de 2010, período em que realizamos uma série de visitas às escolas que foram primeiramente contempladas com a infraestrutura necessária ao funcionamento do Programa em Caetés (Pernambuco), a saber: Escola Municipal Mosenhor José de Anchieta Callou; Escola Municipal Olindina Martins de Oliveira; Escola Municipal Assistência ao Menor Carente e Escola Estadual Luiz Pereira Júnior.

Internet e sociedade: alguns comentários

Benkler (2009) defende que informação, conhecimento e cultura são fundamentais para o desenvolvimento humano. A forma como esses três elementos são produzidos e distribuídos afetam diretamente a sociedade. Nesse contexto, as TIC contribuíram para a consolidação de um período em que as mudanças no tecido social são mais dinâmicas, quebrando os moldes de produção baseados na “rigidez” da economia industrial. Um dos aspectos fundamentais de nossa era é o grande fluxo de trocas, em sua maioria, possibilitadas pela velocidade de circulação das informações. A importância que a internet tem nesse processo é inegável: a um só tempo reúne vários mecanismos capazes não só de agilizar a comunicação, mas também barateá-la. Chega a ser difícil pensar numa economia globalizada sem as transações virtuais. Nesse sentido, Lawrence Lessig lança a ideia de que a internet é um fato social, ou seja, independente das pessoas estarem conectadas ou não à grande rede mundial de computadores, suas vidas são diretamente ou indiretamente influenciadas pelas ações que ocorrem no mundo virtual. Nos dizeres do próprio autor, “Não há nenhuma chave que irá nos isolar dos efeitos provocados pela internet” (Lessig, p. XI, 2005).

Tal como evidenciado nos escritos de Kuhmar (2006), os police makers dos países mais desenvolvidos tecnologicamente, atentos às possibilidades de um mundo interconectado, procuraram desde 1980 fomentar políticas para facilitar o acesso de seus habitantes ao mundo digital. Além da questão de estimular o desenvolvimento econômico, tal medida foi mais um caminho para que essas nações ampliassem suas esferas de influência na produção de bens culturais. Os índices de desenvolvimento

comprovam que tal perspectiva se confirmou ao longo dos anos, criando um verdadeiro fosso entre as “economias digitalizadas” e as “economias mecanizadas”. A digitalização de vários processos do cotidiano levou ao que Lev Manovich chamou de *Software Takes Command*, ou seja, uma dinâmica societária controlada a partir de aparatos digitais (Manovich, 2008, p. 15).

O Programa Um Computador Por Aluno pode ser inserido nesse contexto, como um projeto educacional utilizando tecnologia, inclusão digital e o crescimento da cadeia produtiva nacional, estimulando o desenvolvimento econômico e cultural, uma forma de inserir parcelas menos favorecidas da população brasileira em dinâmicas comuns aos países mais desenvolvidos tecnologicamente.

As Ambivalências da Internet

O potencial transformador propiciado pelo advento da internet é inegável. Mas assim como ocorre em outros processos de mudança, é marcado por ambivalências. Castells (2001) argumenta que a rede mundial de computadores ao mesmo tempo em que promove inovação, produtividade e riqueza, também propicia insegurança, desigualdade e exclusão social. É nesse contexto que a internet molda sua geografia, alterando noções de espaço e tempo, contribuindo para a construção e a desconstrução de diferentes tecidos sociais. Ianni (2010) realiza uma importante discussão sobre as ambivalências proporcionadas pelas inovações tecnológicas no Brasil, atentando, p. ex., para a dimensão do crescimento da esfera comunicativa, possibilitando a grupos sociais que antes tinham pouco espaço expressar suas identidades através de vários canais, resultando em novas sociabilidades. Mas, os nichos de inovação brasileiros ainda são bastante concentrados nos grandes centros urbanos, expandindo-se para outras regiões, principalmente, por interesses mercantis, onde investimentos em infraestrutura são trocados por mão de obra barata, processo esse muitas vezes compreendido por grandes corporações.

Entender como um projeto que busca incluir digitalmente setores menos favorecidos da sociedade implica na relevância de que o mundo globalizado exige mercados cada vez mais inseridos nas dinâmicas digitais e que, no Brasil, o setor empresarial detém grande poder de influenciar os rumos das políticas públicas. Embora as primeiras inserções à rede mundial de computadores tenham se dado mais fortemente a partir de instituições estatais – como por exemplo a UFRJ e FAPESP –, foram os agentes privados os grandes responsáveis por estender a cobertura de internet para todo o país (Garcia, 1998, p. 2). É possível afirmar que tal processo repetiu as desigualdades econômicas geradas pelo modelo societário de desenvolvimento excludente: em 2007, apenas 24% dos domicílios brasileiros possuíam computador e menos de 1% das famílias que ganhavam até um salário mínimo tinham acesso à grande rede (Ferreira; Rocha, 2009, p. 101).

As iniciativas de usos de computadores na educação brasileira: algumas notas

As discussões sobre os usos dos computadores nas escolas brasileiras, em grande parte, foram conduzidas em âmbito federal. Desde a década de 1970 há debates promovidos a nível nacional com o objetivo de inserir as tecnologias digitais no ensino público brasileiro. As universidades federais e estaduais têm grande peso nesse processo, principalmente na área das ciências naturais. Para Silva (2009, p. 38), a I Conferência Nacional de Tecnologia Aplicada ao Ensino Superior pode ser considerada um grande marco nas discussões sobre a utilização de computadores como ferramentas auxiliares às práticas pedagógicas. Já na década de 1980, conforme as indicações de Abranches (2005, p. 7) e Valente e Almeida (1997, p. 9), o Projeto EDUCOM foi pioneiro na contemplação de várias abordagens pedagógicas, envolvendo o desenvolvimento de softwares educativos e uso da informática como potencializadora das atividades docentes. Tal projeto foi realizado em cinco universidades, a saber, UFPE, UFMG, UFRJ, UFRGS e UNICAMP.

No decorrer dos anos 1990, ainda no âmbito federal, há a criação do Programa Nacional de Informática na Educação (PROINFO), que segundo Barreto, Guimarães e Magalhães (2006, p. 4), pode ser categorizado como um programa de inserção das TIC no ensino público. Em relação a tal década, Ferreira e Rocha (2009, p. 107) ainda destacam o esforço desenvolvido pelo Ministério da Ciência e Tecnologia na proposição de soluções para o que no período se chamou de “divisão digital”. O empreendimento resultou na publicação do Livro Verde (2000) que, dentre vários aspectos, ressaltou a necessidade de diferentes segmentos sociais terem amplo acesso à internet, possibilitando assim a efetivação de uma cidadania plena.

Importantes políticas públicas voltadas para o objetivo de ampliar o acesso à rede mundial de computadores a partir das escolas receberam influência do Livro Verde. Como exemplo, é possível citar o Programa Nacional de Inclusão de Jovens (ProJovem), criado em 2005, que visa à qualificação profissional e à educação cidadã. Segundo Ferreira e Rocha (2009), o ProJovem entregou mais de 1600 laboratórios de informática em todo país. Mesmo com a disponibilização de milhares de computadores, a inclusão digital dos participantes do Programa é repleta de problemas e conflitos: muitos dos jovens não têm acesso aos laboratórios de informática, administrados, em sua maioria, de forma verticalizada pelas equipes gestoras das escolas, que além das dificuldades técnicas para manter os equipamentos funcionando, adotam, em alguns casos, atitudes preconceituosas para os que participam do Programa, julgando, p. ex., o que é ou não válido ser acessado (Ferreira; Rocha, 2009, p. 107). Essa centralização dos equipamentos de informática, tanto na questão administrativa quanto na dimensão física, é apontado como um dos grandes entraves para a eficácia da inclusão digital a partir do ambiente escolar.

O grande desafio das políticas de inclusão digital que possuem como eixo irradiador as escolas brasileiras é transformar a maneira como se usa as TIC. Basicamente, dois fatores, dentre outros, chamam a atenção para as dificuldades acerca da adoção

das novas tecnologias no contexto escolar: a primeira diz respeito à forma como as estruturas escolares têm se organizado, voltando-se para a obtenção de resultados, mediante estabelecimento de objetivos e prescrição de métodos mais preocupados com a eficiência do ensino (Silva, 2003). Em tal contexto, a adoção de novas tecnologias é tida como uma forma de modernizar a escola e dar maior eficácia aos mecanismos pedagógicos já existentes. Nesse caminho, em vez de mudanças, a implementação de avançadas tecnologias da informação promovem uma maior burocratização, por sua vez, hierarquização da estrutura escolar. Outra dificuldade é que muitas vezes a comunidade escolar enxerga o uso das TIC unicamente como uma forma de ampliar as fontes de pesquisa. Desse modo, as potencialidades para novas práticas pedagógicas costumam não ser exploradas, muitas vezes são até mesmo enquadradas como entraves (Bonilla; Assis, 2005).

O Programa Um Computador por Aluno tem o diferencial de empoderar os estudantes. Ao receberem os laptops educacionais para serem utilizados não só em atividades pedagógicas, mas também fora das escolas, há a possibilidade desses estudantes construírem uma autonomia em relação aos usos da internet, o que por sua vez pode ser convertido em mais informação, trazendo benefícios para questões práticas do cotidiano, assim como também na solução de algumas dificuldades de aprendizagem. Nesse contexto, os professores podem ser desafiados a mudar a forma como até então constroem e conduzem suas aulas, já que, em tempo real, o que trabalharão em suas disciplinas pode ser dialogado a partir das ferramentas da internet.

O Programa Um Computador Por Aluno

A inspiração para criar o Programa Um Computador Por Aluno se deu em 2005, quando a entidade One Laptop Per Child (OLPC) divulgou seu trabalho de inclusão digital no Fórum Econômico Mundial de Davos. Presente no evento, o então Presidente Luiz Inácio Lula da Silva ficou bastante interessado na proposta de desenvolver um projeto semelhante no Brasil, possibilitando que cada criança pudesse ter um computador de baixo custo, mas com grande capacidade de mobilidade e conexão (Câmara dos Deputados, 2008, p. 15).

Pouco tempo após esse primeiro contato, Nicholas Negroponte e Seymour Papert vieram ao Brasil apresentar as atividades desenvolvidas pela OLPC. Basicamente, suas ações partem do pressuposto de que a educação é fundamental para se conquistar a equidade social, e na atual conjuntura mundial, as TIC são importantes ferramentas no desenvolvimento de tal processo. Mas, o alto custo dos equipamentos, sobretudo de informática, é um limitador, restringindo os benefícios do “mundo digital” a uma parcela pequena da sociedade. Desenvolver computadores de baixo custo para crianças oriundas de famílias com pouco poder aquisitivo seria uma forma de transformar a educação (Mendes, 2008, p. 15). No Brasil, as propostas da OLPC sofreram reformulações, pois, na perspectiva dos responsáveis por planejar o PROUCA, os projetos de inclusão digital desenvolvidos nacionalmente deixaram

como lição a necessidade de envolver diferentes setores da sociedade, garantindo não só a execução dos projetos, mas também sua sustentabilidade. Basicamente, conforme atentou Saldanha (2009, p. 23), em vez do foco na “criança”, o trabalho foi voltado para o “aluno”, ou seja, a criança em seu contexto escolar, dando margem para a inserção de professores e gestores, permitindo assim a construção de projetos políticos pedagógicos voltados para maior uso das TIC. Outro diferencial foi a inclusão das universidades federais, com o papel de propiciar formação e executar a avaliação do Programa nas escolas contempladas.

Um terceiro ponto específico do PROUCA foi a inserção da indústria brasileira no processo de produção de laptops educacionais, com linhas de financiamento e isenções de impostos, objetivando o desenvolvimento de tecnologias nacionais para produção de equipamentos de baixo custo. Na fase piloto, ocorrida em cinco escolas, o Governo Federal testou diferentes modelos, dentre eles o XO, desenvolvido pela OLPC. Com a efetivação do Programa, o aparelho adotado foi o criado pelo Consórcio CCE/DIGIBRAS/METASYS. Dentre as suas especificações, vale destacar:

CLASSMATE - ESPECIFICAÇÕES¹

Processador	Intel® Atom™ 1.6 GHz
Cache	512K L2
Memória RAM	512 MB DDR2
Flash Disk	4 GB
Sistema Operacional	Linux® Metasys
Chipset	Intel® 945 GSE / ICH7
ÁudioM	Realtek ALC662 (Azalia)
Rede	10/100 Mbps
Rede sem fio	Wireless LAN 802.11 b/g
Entradas USB	2 (Dua)
Tela	LCD 7”
Teclado	À prova d’água e com teclas de atalho
Touch Pad	Tradicional com 2 botões
Bateria	Li-Ion 4 Células
Acessórios	Sistema Anti-furto TPM Trusted Platform Module 1.2
	Sistema de monitoramento
	Capa para proteção

	Alça para transporte
Portas	Saída para fone de ouvido
	RJ-45 (Rede)
	Entrada para microfone
	Saída de Áudio
Softwares Inclusos	Solução Metasys:
	Parental Control
	School Server
	Monitor Server

O laptop educacional desenvolvido pelo consórcio CCE/DIGIBRAS/METASYS tem o design bastante amigável, chegando a lembrar um brinquedo quando aberto. Silva (2009, p. 85) destaca que durante sua pesquisa sobre o UCA, que envolveu uma escola piloto, os professores chamam a atenção para o fato dos laptops educacionais terem um tamanho pequeno, parecendo um brinquedo, o que é bem convidativo para as crianças, por lembrar algo lúdico. Tais características, também presentes no computador adotado pelo PROUCA, talvez tenham lhe proporcionado o carinhoso apelido de “uquinha”. Fechado, o computador lembra uma pequena maleta, o que facilita seu transporte.



Figura 1 - Fonte: <http://www.cceinfo.com.br/uca/>

A configuração dos “uquinhas” é moldada para garantir que seus usuários tenham mobilidade ao utilizá-lo. Trabalhos como o de Mendes (2008, p. 50) evidenciam que a facilidade dos alunos em levar suas máquinas para qualquer lugar abre um leque de possibilidades, tanto na questão da resignificação de espaços, quanto na maneira como usar as ferramentas digitais: num laboratório de informática, p. ex., os desktops pouco permitem um rearranjo. O peso dos CPUs e monitores (muitas escolas ainda não possuem a tecnologia de LCD), sem contar a grande quantidade de fios que precisam ser conectados, inibem um simples realinhamento das máquinas. Com o laptop educacional, cuja base possui quase as mesmas dimensões de um

caderno escolar, além de ser relativamente leve, é possível organizar uma infinidade de arranjos espaciais de forma bastante rápida. Ao trabalhar com tais máquinas, o professor pode pedir que seus alunos sentem em grupos para realizar alguma atividade e, após tal ação, num curto espaço de tempo, a sala pode ser novamente organizada círculos ou fileiras. Até mesmo as crianças menores praticamente não têm dificuldades para carregar os computadores fornecidos pelo PROUCA.

Outro aspecto relevante na configuração dos “uquinhas” é a capacidade de conexão, ou seja, acessar as redes de internet com ou sem fio. Vale ressaltar que as escolas que integram o PROUCA recebem infraestrutura física e lógica, instaladas para distribuir sinal de internet para todas as salas de aula. Essa rede wireless pode ser acessada em regiões próximas às instituições atendidas pelo Programa. Saldanha (2009, p. 70) aponta que essa possibilidade de conexão a uma rede banda larga em diferentes localidades estimula os alunos a buscarem novos caminhos para utilizarem seus laptops educacionais, o que reflete em práticas educacionais mais autônomas. Desse modo, além de operarem as ferramentas disponíveis em seus próprios laptops, os alunos que integram o UCA podem a todo instante acessar a web, recebendo e enviando informações, baixando e produzindo conteúdos, ou seja, se inserindo ativamente no ciberespaço.

Para Levy (2000), a internet é um mundo de possibilidades, onde livremente os sujeitos podem formar suas comunidades de interesses, entrando em mundos desconhecidos, sem estarem presos às barreiras do tempo e espaço. Todo esse processo propicia um incremento na ecologia dos signos, já que a possibilidade de acessar e criar ambientes inéditos estimula a geração de novos sentidos e linguagens. Em certo aspecto, os projetos voltados para a questão da inclusão digital têm em seu bojo tal perspectiva, de que a inserção no ciberespaço pode trazer mudanças ao cotidiano, sobretudo pelas possibilidades de novos arranjos sociais.

Para Silva (2009), a questão da mobilidade e conectividade permite a mudança não só nas práticas pedagógicas, mas também na postura dos professores e alunos, pois possibilita o constante compartilhamento de informações, sejam elas de cunho pessoal ou não, implicando em modalidades colaborativas que se refletem no modo das pessoas se relacionarem, acabando por transformar as interações em ambiente escolar.

Mendes (2008) e Saldanha (2009) destacam que o fato das tecnologias móveis e sem fio (TIMS) possibilitarem o acesso à informação “a qualquer hora e em qualquer lugar” está abrindo uma nova modalidade de ensino, a Mobile-Learning (M-Learning). Professores e alunos, ao possuírem aparelhos que permitem alta mobilidade e conexão, são capazes de interagir em diferentes situações e espaços, o que exige planejamentos pedagógicos e posturas mais flexíveis.

O Projeto Um Computador Por Aluno em Caetés

O nosso interesse por estudar como o PROUCA interfere nas dinâmicas sociais dos estudantes de Caetés (PE) seu deu pelo fato de tal cidade ser enquadrada na modalidade UCA Total, ou seja, todos os alunos matriculados na rede pública de

ensino devem receber laptops educacionais. Segundo alguns informantes próximos ao Ministério da Educação, tal escolha teve forte influência do Presidente Luiz Inácio Lula da Silva, desejoso em levar as benesses da inclusão digital para sua Terra Natal (Levantamento Direto, 2010).

No período de nossas visitas, ocorridas em setembro de 2010, apenas quatro escolas haviam recebido toda a infraestrutura e também os laptops educacionais necessários para operar o Programa. Foram elas: Escola Municipal Mosenhor José de Anchieta Callou; Escola Municipal Olindina Martins de Oliveira; Escola Municipal Assistência ao Menor Carente e Escola Estadual Luiz Pereira Júnior. As notas a seguir foram extraídas do nosso diário de campo, onde registramos relatos de cunho etnográficos (Angrosino, 2009). As observações realizadas in locu e contatos com gestores da Secretaria de Educação Municipal, gestores das escolas, professores, alunos e pais de alunos, se mostraram bastante produtivos, principalmente por trazerem temas recorrentes. Abordaremos três deles:

a) Um maior interesse pelas escolas que integraram a primeira fase do projeto em Caetés: alunos de escolas privadas e até mesmo de outras cidades quiseram transferir suas matrículas para as escolas “piloto”. Segundo um de nossos informantes, habitante da cidade de Capoeiras, vizinha a Caetés, ele e seus colegas chegaram a procurar mudar de escola para assim participar do PROUCA. Ainda segundo seus relatos, a possibilidade de estar inserido num meio onde todos possuem computador com acesso à internet torna o aprendizado mais instigante, já que as aulas não se limitariam ao uso dos livros e quadro/lousa. Os gestores da Escola Projeto de Assistência ao Menor Carente confirmaram que durante a implementação da infraestrutura foram procurados por muitos pais interessados em matricular seus filhos na escola com a esperança de vê-los participando de um projeto de inclusão digital.

b) Um segundo tema recorrente foi o fato dos alunos que integram o PROUCA passarem a gostar de ficar mais tempo na escola. Como os melhores pontos para acessar a internet sem fio estão nas instituições de ensino (ao menos no período de nossa visita), suas dependências – e áreas circunvizinhas – acabaram se tornando bastante disputadas. Na Escola Mosenhor José de Anchieta Callou, os gestores optaram por deixar suas portas abertas, mesmo em dias de final de semana ou feriado. Tivemos a oportunidade de observar que em pleno feriadão de emancipação de Caetés, 13 de setembro, a escola estava tomada por alunos e visitantes a se revezarem nos usos de seus “uquinhas”.



*Figura 2 - Escola Mosenhor de Anchieta Callou, ocupada em dia de feriado municipal.
Fonte: Levantamento Direto, 2010.*

O mais interessante era a variedade de conteúdos e aplicativos acessados. Basicamente podem ser divididos em quatro grupos: jogos desenvolvidos em flash; downloads de música; acesso às redes sociais e sites de busca. Nos chamou atenção o fato de que mesmo os laptops educacionais tendo seus recursos limitados, isso não impediu que tais máquinas fossem apropriadas como ferramentas de E-Memory. Segundo Bell e Gemmel (2010, p. 6), a evolução tecnológica cada vez mais facilita o armazenamento e o acesso de conteúdos necessários ao nosso cotidiano. Os participantes do PROUCA tinham em seus laptops um “grande” armazenador de dados. Talvez o exemplo da câmera digital presente no “uquinha” seja o mais ilustrativo: bastava abrir o aplicativo de captura de imagem e lá estava tudo registrado, o momento em família, a conversa com os amigos, os professores etc. A impressão é que isso refletiu nos usos que fazem das redes sociais, agora constantemente alimentadas por fotos extraídas do cotidiano.

Outra faceta dessa capacidade de armazenamento é a possibilidade de baixar e executar músicas em arquivos MP3. Se nas grandes cidades as pessoas com pouco poder aquisitivo sofrem uma limitação de acesso aos bens culturais, nos interiores com pouco desenvolvimento econômico isso pode ser ainda mais forte, já que os segmentos sociais tendem a ser reduzidos, o que implica numa menor autonomia do sistema de produção, reduzindo o que Bourdieu chama de o mercado de bens simbólicas (2007, p. 99). O laptop educacional abre a margem para que este cenário possa ser modificado, já que as possibilidades de escolher, baixar, armazenar e deletar qualquer arquivo são ilimitadas e sem qualquer custo. Aquela banda, antes só escutada em seleções musicais vendidas na feira livre, agora poderá ter todo seu acervo acessível a um só clique. Observamos alguns casos em que os garotos eram tomados por uma sede de conhecer novas bandas de forró, nem que para isso tivessem que navegar em sites com conteúdos em língua estrangeira, como no caso do 4Shared, conhecido entre eles como “quatrosaredi”. Houve situações em que alguns alunos participantes do PROUCA tinham dificuldades de leitura e escrita, mas, para navegar na web, se esforçavam em compreender melhor o universo dos caracteres, fato corroborado pelos professores com quem tivemos oportunidade de conversar.

c) Um terceiro tema relevante foi sobre a resignificação dos espaços. Ao chegar em Caetés, uma das primeiras coisas que observamos foram as praças tomadas por adolescentes a usarem computadores portáteis. Em vez de se isolarem, cada um com o seu laptop, os participantes do PROUCA se reuniam para realizar suas imersões na web em grupo. Os que não tinham computador, também integravam esses coletivos, pois era comum ocorrer revezamentos. Quem perdia uma partida num game, p. ex., emprestava a máquina para outro usuário. Desse modo, enquanto uns “imersiam” no mundo virtual, outros conversavam, aguardando sua vez de surfar na internet.

Não só as escolas, mas também suas proximidades se tornaram verdadeiros “points”. A Praça Frei Damião, segundo relatos de nossos informantes, passou a ser chamada - entre adolescentes e jovens - de “Praça da Internet”. Mesmo os que não tinham “uquinha” se dirigem ao local para aguardar sua vez de navegar na web.

Nesse exercício de revezamento, outras atividades eram executadas, o que acabava atraindo ainda mais pessoas para o local. Observar o processo de retomada desses espaços públicos, principalmente por pessoas dessa faixa etária, é um elemento bastante interessante, sobretudo pela construção das novas sociabilidades. Ainda segundo os nossos informantes, antes do PROUCA, os que possuíam melhor condição financeira iam para as lanhouses, passando horas jogando, usando headfones e evitando fazer barulho para não incomodar outros usuários.

Na “Praça da Internet”, além de poder desfrutar dos games e/ou sites, a conversa com os amigos e colegas estreitava os laços, gerando contextos ricos em troca de experiências, sobretudo relacionadas ao mundo virtual. Outro fator é o exercício da solidariedade, proporcionada pela constante partilha dos laptops.

Considerações Finais

O Programa Um Computador Por Aluno é um projeto educacional voltado para a inclusão digital e o crescimento da indústria nacional. Tais características visam responder as necessidades estratégicas, do ponto vista político-econômico, mais precisamente a inserção de amplos setores nas práticas comuns aos países desenvolvidos tecnologicamente.

O nosso estudo permite apontar que a disponibilização de laptops educacionais – caracterizados pela grande capacidade de mobilidade e conexão – para crianças e adolescentes de baixa renda traz novas dinâmicas sociais não só no seio escolar, mas também “fora” de seus muros. Em Caetés-PE tivemos a oportunidade de observar que os usos dessas ferramentas ressignificaram espaços públicos, estreitando laços sociais e ampliando o arcabouço cultural não só dos participantes do PROUCA, mas também de suas redes de contato, que tendem a se ampliar através de mecanismos de solidariedade, proporcionada pela “partilha” dos computadores.

Referências

- ABRANCHES, S. P. **A reflexividade como elemento da prática docente: alguns limites para a sua efetivação - o caso da informática na educação.** Studium (Instituto Salesiano de Filosofia), v. 15, p. 139-156, 2005.
- ANGROSINO, Michael. **Etnografia e Observação Participante.** São Paulo: Artmed, 2009.
- AQUINO, Mirian de Albuquerque. **Conteúdo freiriano e diversidade: Integrando culturas à rede de informação.** Temas em Educação. João Pessoa, v. 13, n.01, p. 56-66. 2004.
- BARRETO, R. G., GUIMARÃES, G. C.; MAGALHÃES, L. K. **As tecnologias da informação e da comunicação na formação de professores.** Revista Brasileira de Educação. v. 11 n. 31 jan./abr. 2006.
- BELL, Gordon; GEMMEL, Jim. **O Futuro da Memória: Total Recall.** São Paulo:

Campus, 2010.

BENKLER, Yochai. **The Wealth of Networks How Social Production Transforms Markets and Freedom**. United States of American: Yale University Press, 2006.

BOURDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BONILLA, Maria Helena Silveira; ASSIS, Alessandra. **Tecnologia e Novas Educações**. Revista da FAEBA – Educação e Contemporaniedade, Salvador, v.14, n.23, jan/jun, p.15-25. 2005.

BRASIL. Ministério da Ciência e Tecnologia. **Sociedade de Informação no Brasil: Livro Verde**. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Um Computador por Aluno: a experiência brasileira**. Brasília: Coordenação de Publicações, 193 p. – (Série avaliação de políticas públicas; n.1). 2008.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

COSTA, Rogério. **Sociedade de Controle**. São Paulo Em Perspectiva, 18(1): São Paulo, 161-167, 2004.

CHARLOT, Bernard. **Relação com o saber: formação dos professores e globalização**. São Paulo: Artmed, 2005.

DALILA, Oliveira. **Política educativa, crise da escola e a promoção de justiça social**. In: FERREIRA, Eliza Buartolozzi; OLIVEIRA, Dalila. **Crise da Escola e Políticas Educativas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

FERREIRA, Jonatas; ROCHA, Maria Eduarda da Motta. **Entre a Inclusão e a Democracia Digital: a atuação do Estado e do terceiro setor em comunidades pobres da Região Metropolitana do Recife**. Liinc em Revista, v.5, n.1, março, Rio de Janeiro, p. 100- 116, 2009.

GÁRCIA, Paulo Sérgio. **A Internet como nova mídia na educação**. 1998. Em: <http://www.geocities.com/Athens/Delphi/2361/index.html> <acesso em 20 de ago de 2010>

IANNI, Octávio. **A era do Globalismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

KUMAR, Krishan. **Da Sociedade Pós-Industrial à Pós-Moderna: Novas Teorias Sobre o Mundo Contemporâneo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre – como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade**. São Paulo: Editora Francis, 2005.

LIMA, Venício A. de. **Comunicação, poder e cidadania**. Rastros - Revista do Núcleo de Estudos de Comunicação, Ano VII - No 7 - Brasília, p. 8 – 16, Outubro, 2006.

MANOVICH, Lev. **Software Takes Command**. 2008. Em <Acesso em 03 de ago. De 2010.

MENDES, Mariza. **Introdução do Laptop Educacional em Sala de Aula: indícios de Mudança na Organização e Gestão da Aula**. 2008. 159f. Dissertação (Mestrado em Educação: Currículo) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Pau-

lo, 2008.

MORAN, Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas Tecnologias e Mediações Pedagógicas**. São Paulo: Papirus, 2000.

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro**. São Paulo: Cortez Editora, 2004.

SALDANHA, Rubens. **Indicadores de um currículo flexível no uso de computadores portáteis**. 2009. 167f. Dissertação (Mestrado em Educação: Currículo) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e Democracia**. São Paulo: Cortez Editora, 1991.

SILVA, Renata Kelly. **O impacto inicial do Laptop Educacional no olhar de professores da Rede Pública de Ensino**. 2009. 141f. Dissertação (Mestrado em Educação: Currículo) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Arquiteturas em disputa: ativistas P2P e a indústria da intermediação**. Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación, vol. XI, n. 1, enero – abril / 2009. p.01-18.

VALENTE, J. A.; ALMEIDA, F. **Visão Analítica da Informática na Educação no Brasil: A Questão da Formação do Professor**. Revista Brasileira de Informática na Educação. (SBC-IE, UFSC), n. 01, setembro 1997.

A cultura digital nas escolas

Para além da questão do acesso às tecnologias digitais

Daniel de Queiroz Lopes
Eliane Schlemmer

Resumo

O desenvolvimento tecnológico da era atual tem produzido novas possibilidades de produção sócio-cultural. Ao mesmo tempo, a produção através das vias informacionais tem criado uma nova via de exclusão em relação ao conhecimento, à cultura e ao trabalho. Nesse contexto, algumas políticas públicas têm procurado legitimar a escola pública como um lugar de acesso à cultura digital. Porém, o problema de se fazer parte da cultura digital extrapola as questões relativas ao acesso às tecnologias digitais. Com o presente estudo pretendemos discutir alguns princípios que fundamentam a ideia de cultura digital no contexto de escolas públicas brasileiras que participam de um programa governamental de inclusão digital. Analisamos a questão de se fazer parte de uma cultura digital considerando os princípios da emissão, da conexão e da reconfiguração como indicadores de emergência da cultura digital nas escolas.

Palavras-Chave: Cultura digital; Educação Fundamental; Computadores; Ecologias cognitivas.

Abstract

The current era of technological development has produced new opportunities for socio-cultural production. At the same time, the production through the informational way has created a new way of exclusion in relation to knowledge, culture and work. In this context, some public policies have sought to legitimize the public school as a place of access to digital culture. But the problem of being part of digital culture goes beyond the issues of access to digital technologies. With this study we intend to discuss some principles that underlie the idea of digital culture in the context of Brazilian public schools that participate in a government program of digital inclusion. We have analyzed the question of being part of digital culture considering the principles of broadcasting, connection and reconfiguration as indicators of the emergence of digital culture in schools.

Keywords: Digital culture; Elementary Education; Computers; Cognitive ecologies.

Introdução

O desenvolvimento tecnológico da era atual tem produzido novas possibilidades de expressão do sujeito, logo, novas possibilidades para sua inscrição no mundo, sua socialização. Desde o livro manuscrito, passando pelo impresso e pela diversificação dos formatos do livro, até o advento das tecnologias digitais (TD) como a Web e os handhelds (portáteis), o sujeito tem encontrado muitas e diversificadas formas de se inscrever na sociedade. Comunidades na internet, redes sociais de relacionamento, blogs, Twitter, fan fictions, mundos digitais virtuais em três dimensões (MDV3D), entre outros, oferecem novas possibilidades para o sujeito manifestar sentimentos e idéias, seja de forma textual ou audiovisual. Essas transformações no modo de produzir, armazenar e compartilhar informações sugerem mudanças sócio-culturais profundas. No momento em que rompem com as fronteiras visíveis das encadernações e impressos e permitem novas composições, recortes e transmissão online, as publicações digitais e os livros eletrônicos indicam “uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler” (CHARTIER, 1999, p. 13). Por outro lado, esse mesmo autor ressalta que essa revolução também diz respeito aos modos de produção e reprodução dos textos, à medida que as tecnologias digitais possibilitam que uma mesma pessoa seja autora, editora e distribuidora num mesmo tempo, simultâneo. A tecnologia que oferece suporte a essas novas formas de leitura e escritura surge como nova possibilidade de inscrição do sujeito, quando, inscrevendo-se nos espaços virtuais, ele se reconhece e é reconhecido por outros. Nesse sentido, a cultura digital indica uma transformação radical nos dispositivos de produção e de disseminação do conhecimento, apontada por alguns autores como essencialmente democrática, na medida em que potencializa novas autoridades perante as produções científicas, informativas e culturais (LÉVY, 1999, 2004; CASTELLS, 2005; LEMOS, 2002, 2009).

De fato, as tecnologias digitais têm possibilitado novas formas de manifestação sócio-culturais de diversas ordens, desde movimentos sociais até entidades públicas e privadas, bem como têm reconfigurado e criado novas formas de organização coletiva. Mas quem tem habitado esses espaços virtuais? Como fica a socialização dos sujeitos frente a essa nova realidade?

À medida que essas tecnologias sofisticadas e complexas incrementam modos de ser e de habitar a contemporaneidade, condicionando quase tudo às vias informacionais, ao mesmo tempo, cria também uma via de exclusão em relação ao conhecimento, à cultura e ao trabalho. Dessa forma, a fim de minimizar os impactos sociais desse fenômeno, é possível observar no Brasil diversas ações da sociedade civil, ONGs e do próprio Governo Federal designadas sob o termo “inclusão digital”.

No contexto brasileiro atual, os dados relativos à empregabilidade e a exigência de competências técnicas para as novas profissões que têm surgido, bem como o desequilíbrio da balança comercial a favor das importações, que exige aprimoramento da produção interna de bens de consumo, tem feito com que o Governo Federal

invista em medidas para aumentar a oferta de ensino técnico profissionalizante e superior para dar conta de um suposto “apagão científico e tecnológico”¹ que pode acontecer em dez anos.

Viñao Frago (2002), ao discutir os sistemas educativos no âmbito das políticas educacionais, faz uma análise dos processos históricos envolvidos nas reformas educacionais, suas motivações, consequências e resistências. O autor mostra que o Estado tende a voltar suas atenções para os sistemas educacionais nos momentos de crise ou pós-crise, intervindo ou promovendo reformas no sentido de provocar novos movimentos nos processos de escolarização.

Diante desse cenário de demanda por qualificação profissional em diversos campos do trabalho, principalmente em relação ao domínio das TD, entende-se porque o Governo Federal esteja investindo em projetos de modernização desde as escolas de educação básica, além de aumentar a oferta do ensino técnico e profissionalizante. Pode-se afirmar que há um entendimento de que a escola tem importante papel a desempenhar no projeto de desenvolvimento nacional. Dentro dessa perspectiva, diversas iniciativas têm sido criadas ou apoiadas pelo Governo Federal brasileiro. Dentre outras políticas, a inclusão digital tem ganhado destaque. A ideia de inclusão digital no âmbito das políticas públicas vai ao encontro do que se percebe em relação ao atual cenário sócio-cultural, científico e tecnológico nacional e mundial, que indica um uso cada vez mais intensivo das TD na construção e na disseminação do conhecimento. Nesse sentido, apropriar-se das TD tem se tornado uma preocupação para que não se produza ou intensifique uma nova via de exclusão social.

No âmbito da educação brasileira atualmente podemos destacar, dentro da política nacional de inclusão digital, o Programa Banda Larga nas Escolas², que tem disponibilizado o acesso rápido à internet em escolas públicas brasileiras, além de oferecer cursos de qualificação no uso pedagógico das TD aos professores das escolas participantes com apoio dos Núcleos Estaduais e Municipais de Tecnologias na Educação (NTE e NTM). Mais recentemente, o Ministério da Educação (MEC), através de Secretaria de Educação Básica (SEB) está a cargo de desenvolver o Programa “Um Computador por Aluno” (PROUCA)³. Esse programa envolverá, pelo período de dois anos, 300 escolas públicas brasileiras, em zonas urbanas e rurais, em conjunto com as Secretarias Estaduais e Municipais de Educação e os NTE e NTM, com o objetivo de “[...] criar e socializar novas formas de utilização das tecnologias digitais nas escolas públicas brasileiras, para ampliar o processo de inclusão digital escolar e promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação” (SEED, 2009, s/p.).

O PROUCA disponibilizou laptops para professores, gestores e estudantes de algumas escolas públicas brasileiras, e abriu uma linha de crédito para que prefeituras e governos estaduais possam adquirir esses equipamentos para suas respectivas

1 C.f. matéria jornalística divulgada com a opinião do Presidente da SBPC: <<http://noticias.terra.com.br/ciencia/interna/0,,OI3769988-EI238,00.html>>

2 Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=823&id=15808&option=com_content&view=article>

3 Disponível em: <<http://www.uca.gov.br/>>

redes de escolas. Com base nessas duas ações governamentais é possível afirmar que existe uma política educacional fortemente orientada para que as escolas assumam definitivamente o papel de promotoras da chamada inclusão digital. Mas em quem consiste basicamente a inclusão digital? Em outras palavras, o que caracterizaria o fazer parte de uma cultura digital? Quais os princípios e critérios que podem servir para orientar uma política de inclusão digital?

O presente estudo pretende discutir alguns princípios que fundamentam a ideia de cultura digital para então apresentar uma análise contextual de uma escola pública brasileira participante do PROUCA.

Ecologias Cognitivas

Num país de escala continental como o Brasil, as políticas e ações para a inclusão digital têm centrado seus esforços primordialmente em possibilitar o acesso a alguns recursos digitais, principalmente à internet. Porém, a reflexão sobre a via de exclusão que tem surgido em relação à cultura digital não pode ficar limitada às questões econômicas, à questão do acesso material aos aparatos tecnológicos que possibilitam o acesso ao mundo digital. É preciso levar em consideração a análise dos novos regimes cognitivos que se produzem em interação com as tecnologias digitais, principalmente nos espaços escolares, à medida que esses espaços passam a exercer papel primordial nas políticas públicas de inclusão digital. Nesse sentido, o problema de se fazer parte de uma cultura digital que entra na pauta das atribuições da escola traz à tona um duplo processo: técnico e simbólico; isto é, a discussão que envolve as tecnologias digitais exige que se leve em consideração tanto os aspectos técnicos quanto culturais.

Lévy (2004), ao analisar o desenvolvimento tecnológico e a cultura, propõe que as formas de pensar encontram-se profundamente moldadas por dispositivos materiais e coletivos sociotécnicos. Com o termo ecologia cognitiva Lévy defende “a idéia de um coletivo pensante homens-coisas, coletivo dinâmico povoado por singularidades atuantes e subjetividades mutantes” (p. 11). No mesmo sentido, ele lança a idéia de que a sociedade pode ser considerada como um grande hipertexto ou uma mega rede cognitiva, móvel, de vários formatos e vias, onde indivíduos participam conectados a uma rede comum, mas que, entretanto, possuem apenas uma visão parcial e deformada por inúmeras traduções e interpretações. Para o autor, estes indivíduos compõem o que seriam máquinas locais, singulares, subjetivas, a cada momento injetando movimento no que seria o grande hipertexto social: a cultura. O autor acrescenta que o estado das técnicas influi diretamente sobre a topologia desta mega rede cognitiva, sobre os tipos de relação nela executadas, sobre os modos de associação, as velocidades de transformação e circulação das representações, sempre numa metamorfose constante.

Tal análise fica mais clara quando Lévy estabelece uma analogia entre o modelo da termodinâmica, analisado por Michel Serres, e o modelo computacional. Da mesma forma que a criação da máquina a vapor proporcionou a elaboração de uma medida

de força (Horse Power) – definida por uma relação entre tempo e espaço – Lévy tenta mostrar que o computador se tornou hoje um destes dispositivos técnicos pelos quais percebemos o mundo. Isto não apenas num plano empírico (como nos cálculos de distâncias astronômicas), mas também num plano transcendental. Ele afirma que cada vez mais concebemos a sociedade, os seres vivos, ou os processos cognitivos através de uma matriz de leitura informática. Da mesma forma como o telégrafo e o telefone serviram para se pensar a comunicação de uma forma geral, ele afirma que a experiência pode ser estruturada pelo computador. Assim, os produtos da técnica moderna são importantes fontes de imaginário, entidades que participam plenamente da instituição de mundos percebidos.

A ideia de Lévy sobre a existência de uma rede simbólica hipertextual entendida a partir do conceito de ecologia cognitiva, encontra nas tecnologias digitais novas possibilidades de agenciamentos coletivos de socialização. Para tanto, é preciso definir como essa discussão pode ajudar a pensar a constituição de redes sociais diversas (de aprendizagem, de trabalho, de lazer, de arte e cultura, etc.). Como um caminho necessário, Maraschin (2000) define a socialização “no sentido da inclusão, da pertença ativa, propositiva nas redes sócio/culturais; assunção de uma posição subjetiva de autoria dentro da ecologia cognitiva predominante” (p. 55). A autora destaca que, diferentemente do entendimento usual que se tem dos estudos da cognição em relação ao desenvolvimento humano, a ecologia cognitiva situa a discussão no campo da psicologia social, das formas coletivas de produzir conhecimento e de se socializar. Ao mesmo tempo em que essa perspectiva amplia o foco das análises dos indivíduos para as coletividades, Maraschin propõe que o objeto de uma ecologia cognitiva seja pensado a partir da atividade cognitiva como

[...] invenção-construção subjetiva-objetiva e não como uma representação de algo dado fora, na exterioridade. A ecologia cognitiva constitui um espaço de agenciamentos, de pautas interativas, de relações constitutivas, no qual se definem e redefinem as possibilidades cognitivas individuais, institucionais e técnicas. É nesse espaço de agenciamentos que são conservadas ou geradas modalidades de conhecer, formas de pensar, de tecnologias e de modos institucionais de acesso e de aquisição de conhecimento [...] (p. 56).

A autora complementa essa idéia afirmando que uma ecologia cognitiva predominante permite “[...] a consolidação e emergência de ‘regimes cognitivos’ constituídos pelos conjuntos de regras criadas através de processos de aprendizagens, por meio de práticas concretas envolvendo o acoplamento com tecnologias cognitivas” (p. 56).

Acoplamento Estrutural e Cultura Digital

No âmbito da discussão relacionada com as tecnologias digitais, Maraschin (2000) faz uma análise propondo que sejam pensados os aspectos de hardware (estrutura

física, seja biológica ou tecnológica) de forma integrada ao de software (estrutura lógica/simbólica), propondo que a estrutura física constrange a estrutura simbólica, ao passo que esta, por sua vez, pode estabelecer novos significados e lógicas que repercutem naquelas (transformação das estruturas). No caso de uma ecologia cognitiva de regime predominantemente oral, por exemplo, a via informacional é determinada pela própria estrutura biológica (aparato vocal, auditivo, neurológico, etc.) que qualquer sujeito saudável dispõe. No entanto, a estrutura conceitual/simbólica é produto dos processos sócio-históricos e coletivos, cujas interações e acoplamentos têm permitido a produção de sentidos compartilhados e diversificados. Todos que compartilhem do regime oral são capazes de fazer parte dessa rede sociocultural, e socializar-se à medida que participam ativamente dessa ecologia. Historicamente, a inclusão do sujeito nesse regime tem acontecido espontaneamente, sem um processo institucional formal. No entanto, não é possível pensar esse processo de inclusão espontânea como um processo simples, pois essa ecologia cognitiva de regime oral não se estrutura de forma homogênea. Ainda há de se considerar outros regimes que interferem nessa ecologia, como os diferentes regimes de poder, as políticas, os saberes, entre outros. Dependendo do contexto pode haver certo tipo de oralidade aceita que determina a inclusão ou não do sujeito.

No caso de uma ecologia de regime predominantemente escrita, acrescenta-se ao acoplamento biológico-simbólico do regime oral, o acoplamento de ferramentas tecnológicas (tábuas, pergaminhos, livros, pena, caneta, máquinas). Esse acoplamento, ao mesmo tempo em que amplia as possibilidades de reflexão/formalização e materializa o suporte das idéias através da inscrição, traz novo significado aos discursos à medida que distancia o enunciado do contexto de seus enunciadores, dando novo significado as categorias de espaço e tempo presentes nos discursos dos regimes de oralidade. Surgem, assim, novas formas de agenciamentos coletivos, constituintes de novas redes sociais e, ao mesmo tempo, de novos regimes de inclusão e exclusão.

Com o surgimento das tecnologias digitais e a emergência de uma cultura digital, pode-se afirmar que está em processo o surgimento de uma ecologia cognitiva digital, o que torna fundamental estudar os agenciamentos socioculturais em curso, bem como os processos de inclusão e exclusão nas redes sociais que se formam. Nesse contexto, a escola, enquanto espaço de socialização dos indivíduos, figura como importante agenciadora desses processos, pois está inserida nos projetos de vida da infância e da juventude. Mas quais seriam os princípios norteadores que caracterizariam a emergência da cultura digital?

Lemos (2009) apresenta três leis ou princípios que estão na base do processo cultural atual que define a cibercultura: “(1) a liberação do pólo da emissão, (2) o princípio de conexão em rede e (3) a conseqüente reconfiguração sociocultural a partir de novas práticas produtivas e recombinaatórias” (p. 39). O primeiro item refere-se ao que o autor denomina de “cultura pós-massiva”, na qual os indivíduos têm a possibilidade de produzir e publicar informação em tempo real, “sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em rede com outros, reconfigurando a indústria cultural (“massiva”)” (p. 38). O segundo refere-se à possibilidade

de emitir em rede, conectar-se com outras pessoas, “produzir sinergias, trocar pedaços de informação, circular, distribuir” (p. 40). O terceiro princípio deriva dos dois primeiros, pois a emissão e conexão produzem “a reconfiguração (de práticas e instituições) da indústria cultural massiva e das redes de sociabilidade da sociedade industrial” (p. 41). Para Lemos, a compreensão desses princípios (emissão, conexão e reconfiguração) permite entender o que ele chama de “territórios informacionais combinantes” e os impactos socioculturais das atuais tecnologias digitais móveis de comunicação e informação.

Diante dessa complexificação da sociedade introduzida pelas TD nos mais diversos setores, as políticas de inclusão digital parecem surgir como “(...) necessidade de agenciamentos sociais diferenciados para promover a socialização dos sujeitos à nova ecologia cognitiva e aos novos regimes por ela possibilitados” (MARASCHIN, 2000, p. 59). Nesse sentido, como que as TD têm sido inseridas nos espaços escolares? É possível identificar transformações que indiquem a emergência de uma cultura digital nas escolas?

Escola, Regimes Cognitivos e Computadores

A questão social no Brasil tem sido historicamente marcada pelas desigualdades sociais, econômicas, culturais, morais e simbólicas. Ao longo dos anos, evidencia-se um processo de acentuação da acumulação da riqueza e o conseqüente aumento na desigualdade de renda. Nesse contexto, a imagem que se tem da escola sempre foi nutrida pela promessa de reduzir tais desigualdades, principalmente a partir da idéia de que a educação seria capaz de promover a emancipação do sujeito e sua inserção produtiva na sociedade e na cultura. Apesar disso, o que de fato se observa em relação às escolas é a reprodução de modelos de exclusão, fruto de processos educacionais que produzem o fracasso e o abandono dos estudos. Apesar de a escolarização fazer parte da vida e do processo de socialização na infância e na juventude, os significados atribuídos à escola nem sempre são positivos. Para alguns, estar na escola pode ser uma imposição, uma violência a qual se deve resistir ou abandonar (SIRINO; CUNHA, 2002); para outros, a escola pode ser um suporte fundamental na construção do percurso de vida (ABRANTES, 2003). Diante de tal cenário, como as políticas de inclusão digital se situam? A entrada das TD nas escolas tem sido capaz de provocar transformações nos regimes cognitivos estabelecidos?

A sala de aula tradicionalmente tem sido organizada de forma que o tempo e o espaço das atividades cumpram roteiros pré-estabelecidos. A organização por séries ou etapas e a grade curricular ou disciplinas podem ser consideradas como macroestruturas da escola. Essas macroestruturas têm condicionado o planejamento das atividades em sala de aula, definindo o quê e quando determinados conteúdos curriculares devem ser abordados. Em geral, esse planejamento orientado pelo relógio e pelo currículo diz respeito ao cumprimento de etapas de ensino e de sistemas de avaliação que se propõem a designar ou indicar se o estudante está ou não se desenvolvendo. A fim de atestar esse desenvolvimento, as provas e os

trabalhos escritos, aplicados conforme um cronograma, têm sido os principais instrumentos de registro das produções e das avaliações, e podem ser apontados como uma parte importante das microestruturas da escola. Toda essa organização da escola revela um regime cognitivo preponderantemente de ordem escrita e condicionado a inscrição em espaços e tempos predeterminados e autorizados. A medida do sucesso ou do fracasso se dá, em grande parte, na adequação ou não dos sujeitos a esse regime, à medida que os mesmos são capazes de produzir no tempo que lhes é facultado. A aprendizagem e o desenvolvimento do sujeito, sob esse regime, são entendidos não como um acontecimento, mas como produto do engendramento proporcionado por esses regimes. O planejamento das atividades na sala de aula segue os tempos definidos, em primeira instância, pela macroestrutura do calendário escolar, que ao mesmo tempo em que engendra um modo de aprender com data marcada, produz o fracasso escolar e, por conseguinte, os fracassados.

O que temos percebido ao longo dos últimos vinte anos é que o computador tem sido introduzido nas escolas de forma a não interferir nos regimes instituídos, e, com exceção dos cursos técnicos específicos, o que é produzido ao se usar o computador, isto é, inscrito com o suporte digital, é pouco levado em consideração, e raramente se constitui como instrumento de avaliação do desenvolvimento e da aprendizagem. Sob a justificativa de atender a todas as turmas de alunos e professores, os computadores são geralmente reunidos em salas ou laboratórios, tornando-se unidades quase autônomas em relação ao restante da escola, um lugar a ser frequentado ou evitado. Mais recentemente, aproximadamente nos últimos dez anos, a popularização dos computadores pessoais e o surgimento da Internet têm produzido novos significados em relação ao computador na escola, e os laboratórios de informática, por conseguinte, têm adquirido novo status. Mas o aumento da demanda e frequência de uso dos laboratórios de informática não tem provocado mudanças substanciais nos regimes cognitivos instituídos. Ao contrário, são os laboratórios de informática que se adéquam aos regimes estabelecidos e determinados pela macroestrutura das escolas.

No caso do uso compartilhado dos laboratórios de informática, em algumas escolas distribui-se o tempo de forma equitativa para todas as turmas – por exemplo, 1h ou 2h por semana – geralmente seguindo a orientação de oportunizar o uso dos recursos tecnológicos por todos os alunos, evitando um suposto privilégio ou monopólio de uso por parte de alguns professores e turmas. Ao mesmo tempo, essa é uma forma de se justificar os investimentos financeiros, sejam públicos ou privados, para a comunidade escolar. Esse regime de uso compartilhado do tempo geralmente é definido de forma colegiada (com a participação dos professores) ou pelas coordenações pedagógicas das instituições de ensino ou, ainda, pelas secretarias estaduais e municipais de educação. Em outros casos o uso compartilhado dos laboratórios de informática segue as mesmas regras de uso dos demais laboratórios por área – como os laboratório de física ou química – ficando a critério dos professores determinarem a frequência com que utilizam os recursos oferecidos pelos

laboratórios, geralmente através de agendamento prévio. Nesse regime de tempo, fica a critério do professor quando e como utilizar os recursos tecnológicos, geralmente em função do tópico ou conteúdo abordado em sala de aula. Apesar disso, é comum encontramos relatos de professores afirmando que usar o espaço dos laboratórios de informática é “perda de tempo”, seja pela ausência de softwares adequados, seja pelo desconhecimento da aplicação pedagógica dos recursos existentes, seja pelo tempo insuficiente de que dispõem em função da carga horária de suas disciplinas. Também é comum encontramos relatos de que o espaço do laboratório de informática é usado como passatempo, uma forma de recompensar os alunos por atividades ou etapas cumpridas através de jogos digitais ou acesso a redes sociais. Observa-se que, nesses casos, a utilização dos recursos tecnológicos dificilmente se orienta pela pertinência pedagógica de uso, mas sim por uma política de uso fundamentada ora pela equidade e compulsoriedade do acesso (política institucional), ora por critérios específicos definidos pelo professor e sua área de atuação (política da ação docente).

Uma vez que o professor desloca-se com sua turma de alunos para o laboratório de informática, a realização das atividades segue o mesmo regime estabelecido para o uso dos demais laboratórios. Assim como existem os roteiros para a realização de experiências e observação controlada de fenômenos que corroboram o assunto tratado em aula, também pode existir um roteiro pré-definido que conduz o que acontece no espaço dos laboratórios. Visitas ou pesquisas guiadas a websites orientada por questionários, acesso a conteúdo multimídia em CDROM, simulações e realização de exercícios garantem o cumprimento de um script e um suposto reforço para a aprendizagem previamente agendada.

Em todos esses casos o que se percebe como elemento comum é que a política de utilização segue uma hierarquização que vai desde a instituição (escola) até o espaço de sala de aula. O fato de os computadores e outros recursos digitais estarem localizados num espaço externo à sala de aula garante ao professor e à instituição predeterminar um plano de ações e estratégias de forma a garantir que os princípios epistemológicos que norteiam sua ação pedagógica sejam levados a cabo coletivamente no contexto das turmas, séries ou etapas do ensino. Assim, definem-se os tempos e os espaços para a leitura, a escrita, a pesquisa, o exercício, o diálogo, a escuta, o trabalho, etc. Dentro desse processo, para que as tecnologias digitais façam parte desse contexto, é necessário um deslocamento, uma mudança de contexto de sala de aula para o espaço do laboratório, onde, dependendo da política adotada, reconfiguram-se, ou não, o que fora predeterminado no espaço de sala de aula.

Esse cenário, comum em muitas escolas brasileiras, define um regime cognitivo hierárquico e heterárquico, no qual o professor e a escola determinam principalmente o quê e quando utilizar as TD, bem como autoriza os espaços de inscrição possível aos seus alunos. Mas, e se ao invés de se deslocar uma turma para o laboratório de informática, o computador e a Internet entrarem nos espaços das salas de aula?

O PROUCA: a modalidade 1:1 e a Cultura Digital

O Programa UCA traz um componente novo para o debate em torno do uso aplicado das tecnologias digitais na educação, no momento em que parte de um modelo inovador colocando computadores portáteis (laptops) nas mãos de toda uma comunidade escolar – gestores, professores e estudantes. O componente novo que a modalidade 1:1 (um laptop por aluno/professor) traz em relação às experiências anteriores envolvendo o uso de computadores na educação está no fato de que, ao colocar nas mãos de cada aluno e professor um computador, as TD passam a ocupar um lugar diferenciado. Ao invés dos laboratórios de informática, a própria sala de aula passa a contar com esse recurso. Essa nova modalidade 1:1, a princípio, abre novas possibilidades de inscrição e de autoria que extrapolam a hierarquia institucionalizada, bem como oferece novos significados ao tempo e ao espaço escolar através da mobilidade introduzida pelas TD móveis. Além da autonomia e da mobilidade, quais seriam os elementos da cultura digital que podem interferir e produzir novos regimes cognitivos nas escolas?

Tomando os princípios da cibercultura – emissão, conexão e reconfiguração – apresentados por Lemos (2009) como base para entender a emergência de uma cultura digital nas escolas, acrescenta-se a essa proposição a necessidade de entender também como os princípios da cibercultura interferirão sobre os regimes cognitivos que norteiam as políticas e práticas educacionais nas escolas. Ao mesmo tempo, esses mesmos princípios e os novos regimes cognitivos serão capazes de provocar transformações a ponto de fazer com que professores e estudantes façam parte – no sentido da inclusão, da autoria e da pertença ativa – dessa nova ecologia cognitiva?

O PROUCA distribuiu cerca de 150 mil laptops para 300 escolas públicas brasileiras, além do acesso por banda larga a velocidade de 2MB e cursos de qualificação para professores e gestores para o uso pedagógico das TD a cargo dos NTE e NTM. O curso oferecido é organizado na forma de módulos. Das escolas que acompanhamos desde 2010, atualmente uma (Escola I) está iniciando o Módulo II e a outra (Escola II) está iniciando o Módulo III. Em função disso, nos detemos em descrever e refletir sobre os processos desencadeados apenas durante a realização do Módulo II, para, em seguida, apresentarmos alguns elementos ou indicadores que evidenciem a emergência de uma cultura digital nessas escolas. O Módulo II⁴, explora a utilização do e-mail e as TD da Web 2.0 como Blogs, RSS (ex.: Bloglines) e recursos adicionais para publicação de conteúdo (ex.: SlideShare). A navegação pelos módulos do curso para realização das atividades acontecia, num primeiro momento, em encontros presenciais coordenados pelas equipes de formadores dos NTE e NTM designadas a acompanhar as escolas; e, num segundo momento, autonomamente e a distância pelos professores. O suporte aos professores em relação às atividades propostas nos módulos acontecia através do e-mail e dos fóruns abertos no ambiente e-Proinfo, onde também se discutiam alguns aspectos relacionados ao uso pedagógico dos laptops. O Módulo II, pelos recursos

que apresenta para exploração pelos professores, trata mais especificamente de TD que estão mais diretamente relacionados aos princípios da cultura digital ou da cibercultura que anteriormente nos propusemos a analisar. Ambas as escolas que acompanhamos são de educação fundamental de 1º ao 6º ano, tendo entre 300 a 350 estudantes.

A emissão

Mesmo antes da entrada no PROUCA, as escolas já possuíam seu blog⁵ na internet, e o mesmo é alimentado por um professor/coordenador pedagógico, que, por sua vez, possuem seus próprios blogs, fazendo uso frequente desse recurso. A Escola I não efetuou a entrega dos laptops a todos alunos, apenas a uma turma de 6ª série. A Escola II entregou o laptop a todas as turmas. Ambas as escolas, em acordo com as famílias, decidiram não deixar os alunos levar os laptops para casa em função da segurança. Assim, os laptops têm sido utilizados em momentos específicos, segundo o planejamento dos professores, algumas horas por semana. Os blogs das escolas têm sido alimentados desde a sua criação para o registro de eventos, datas comemorativas, informes gerais, divulgação de fotos da comunidade, etc., com atualizações relativamente constantes, na forma de textos com suporte de imagens, mas não em tempo real. Os blogs disponibilizam diversos links para outros blogs de escolas, além dos que foram criados pelos próprios professores. Já os blogs dos professores têm servido basicamente para a publicação de suas reflexões acerca dos desafios e desdobramentos relacionados ao uso do laptop em sala de aula. A possibilidade de criação de um espaço virtual no qual os estudantes possam publicar e interagir ainda não foi explorada, e o uso dos laptops na rede têm sido basicamente para a realização de pesquisas online. A Escola I optou por criar blogs por turmas, orientado a atividades e projetos de sala de aula, e os professores e alunos têm registrado suas reflexões nesses espaços. Já a Escola II, segundo o relato dos próprios professores nos seus blogs, a possibilidade de contar com informações diversas de forma instantânea têm motivado seus alunos para a pesquisa e a produção escrita. No entanto, essas produções na Escola II têm se dado nos meios analógicos, como o caderno e cartazes, e são socializadas localmente.

Podemos afirmar que a chegada e entrega dos laptops para os professores e estudantes ainda não possibilitou que o pólo de emissão se descentralizasse. Os professores encontram-se num momento de apropriação pessoal dos recursos, enquanto seus alunos investem no consumo de informações da web, orientados pelas pesquisas solicitadas pelo professor. Na Escola I as ações têm sido orientadas no sentido da pertença a um grupo (série/turma), já que os alunos já publicam algumas reflexões nos blogs de suas turmas, fazendo referência a algum projeto. Na Escola II, as ações têm sido orientadas mais no sentido da centralidade da ação docente e na sua apropriação tecnológica.

5 Evitaremos reproduzir aqui trechos extraídos dos blogs da escola e dos professores a fim de preservar o sigilo sobre a identidade da mesma.

A conexão

Todos os professores da escola criaram o seu blog, e dos doze blogs registrados no blog da escola, encontramos poucos elementos que revelem uma sinergia entre os mesmos. Apesar de os professores seguirem mutuamente seus blogs, as produções não chegam a circular sob os diversos meios possíveis, nem há recortes ou hibridizações evidentes. As produções são geralmente auto-centradas, talvez fruto da forma como foram apresentados os Módulos de formação, pois o sentido das produções escritas quase sempre diz respeito ao próprio PROUCA. Porém, é possível perceber uma certa sinergia no blog de uma professora, que destaca-se pela autoria de vídeos produzidos através da câmera do próprio laptop, onde apresenta uma situação de sala aula. Em outros vídeos, a professora disponibilizou imagens de uma visita pessoal realizada num museu, evidenciando tanto apropriação tecnológica quanto uma posição de autonomia e autoria em relação ao PROUCA, visto que essa produção não fora solicitada em nenhum dos módulos de formação.

A reconfiguração

Como o princípio de reconfiguração das práticas e dos regimes cognitivos deriva dos princípios anteriores, não é possível apresentar, nesse momento, evidências de transformações que posicionem a escola como um território informacional combinante. Dentre as diversas possibilidades de inscrição na escola, proporcionadas pelas TD, o regime de escrita analógica ainda é predominante. A chegada dos laptops na escola é fato recente, e ainda não é possível determinar se a modalidade 1:1 irá produzir novos rumos para essa escola, novos regimes cognitivos que indiquem um fazer parte da cibercultura. No entanto, pela própria produção dos professores nos seus blogs, identifica-se uma aderência importante ao que está sendo proposto nos espaços de formação do PROUCA, cujo significado, ao menos, revela por parte dos professores e gestores uma abertura para o novo, expressão de uma vontade autêntica de querer fazer parte de um novo tempo. Resta saber se estão bem certos do significado e das implicações que uma ecologia cognitiva digital tem no contexto da cultura da escola.

Considerações finais

Ao longo do que foi apresentado, entendemos que, em termos de políticas públicas, a garantia do acesso permanece sendo o princípio que fundamenta as propostas de inclusão digital, obviamente necessárias, mas não suficientes. O uso democrático das tecnologias digitais, sem dúvida, passa pela garantia do acesso, mas também é necessário que se leve em consideração as transformações tanto dos regimes cognitivos quanto das políticas de utilização em processo nos espaços escolares. Uma vez que se pretenda que as escolas sejam um espaço para a promoção e a participação de sua comunidade numa cultura digital, é preciso que a própria instituição seja capaz de fazer parte dessa cultura, ou seja, que seus regimes

cognitivos passem a engendrar também os elementos da cibercultura – emissão, conexão e reconfiguração. Do contrário, mesmo com a presença de laptops na sala de aula, a pertença ativa e o sentido atribuído às TD na educação sempre estará limitado às questões técnicas em detrimento das simbólicas.

Referências

- ABRANTES, Pedro. **Identidades juvenis e dinâmicas de escolaridade**. Sociologia, jan. 2003, no.41, p.93-118. ISSN 0873-6529.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.
- CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Ed.UNESP, 1999.
- LEMOS, A. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LEMOS, André. **Cibercultura como território recombinate**. In Trivinho, E., Cazaloto, E. (Ed.), *A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa*. São Paulo: ABCiber, Instituto Itaú Cultural, 38-46, 2009. Disponível em: http://abciber.org/publicacoes/livro1/a_cibercultura_e_seu_espelho.pdf
- LÉVY, Piérre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Piérre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. 13a. Ed. São Paulo: Editora 34, 2004.
- MARASCHIN, Cleci. **Redes socioculturais e as novas tecnologias da comunicação e da informação**. In Fonseca, T., Francisco, D. (Ed.). *Formas de ser e habitar a contemporaneidade*. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS, 2000.
- QUILES, Cláudia Natália Saes. **As salas de tecnologias educacionais: modos de “ensinar” e de “aprender” como traduções de cultura escolar**. 33ª Reunião Anual da ANPEd, Caxambu-MG, 2010.
- SEED, Secretaria de Educação a Distância, Ministério da Educação do Brasil. **Projeto Um Computador por Aluno – Formação Brasil – Planejamento das ações / cursos**. Brasília-DF, 2009.
- SIRINO, Marisa de Fátima; CUNHA, Beatriz Belluzzo Brando. **Repensando o fracasso escolar: reflexões a partir do discurso do aluno**. 25ª Reunião Anual da ANPEd, Caxambu-MG, 2002.
- VIÑAO FRAGO, Antonio. **Tiempos escolares, tiempos sociales**. Barcelona: Editorial Ariel, 1998.
- VIÑAO FRAGO, Antonio. **Sistemas educativos, culturas escolares y reformas**. Madrid: Ediciones Morata, 2002.

Jovens do Rio de Janeiro e as novas mídias

Rita Peixoto Migliora
Rosália Maria Duarte

Resumo

O presente artigo apresenta e discute o percurso teórico e metodológico que orientou a realização da Pesquisa Juventude e Mídia, no que concerne à cartografia de habilidades e usos do computador e da internet entre jovens do 9º ano da Rede Pública Municipal de Ensino da Cidade do Rio de Janeiro.

Palavras-Chave: Jovens, mídia; Usos e habilidades; Educação.

Abstract

This article presents and discusses the theoretical and methodological orientation that guided the research, Youth and Media, in regard to mapping abilities and use of computers and the internet among young people in 9th grade of municipal public schools of the city of Rio de Janeiro.

Keywords: Youth; Media; Uses and Abilities; Education.

O presente artigo apresenta e discute o percurso teórico e metodológico que orientou a realização da Pesquisa Juventude e Mídia¹, no que concerne à cartografia de habilidades e usos do computador e da internet entre jovens do 9º ano da Rede Pública Municipal de Ensino da Cidade do Rio de Janeiro. A realização desse estudo envolveu a construção e aplicação de questionários junto a 3705 alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, 127 professores e 39 diretores, em uma amostra de 39 escolas, com os seguintes objetivos: identificar modos de uso de mídia pelos estudantes e seus professores e as habilidades desenvolvidas face aos diferentes contextos de uso; perceber correlações entre habilidades no uso de mídias digitais e motivação para os estudos entre os estudantes e investigar fatores escolares ligados à promoção de motivação dos alunos para o aprendizado e a correlação destes com a probabilidade de desfechos educacionais favoráveis à continuidade dos estudos.

Na primeira parte deste texto, apresentamos os pressupostos teóricos que orientaram a construção de nossos instrumentos de pesquisa e, na segunda parte, alguns resultados, ainda preliminares, em diálogo com resultados de duas pesquisas internacionais afins: *Mediapro* (Rivoltella, 2006), realizada em nove países da Europa e no Canadá, que foi referência para a construção de nossas estratégias de investigação, e *Comprendre le comportement des enfants et adolescents sur Internet pour les protéger des dangers* (Fontar e Kredens, 2010), realizada na França, em 2009, cujos pressupostos e instrumentos são semelhantes aos nossos.

I - Pressupostos teóricos e conceitos-chave

A atmosfera midiática que nos envolve, mesmo os que não usufruem dela plenamente, faz com que sejamos muito diferentes das gerações que nos precederam, não em razão de algum determinismo de natureza tecnológica, mas, fundamentalmente, porque a mediação tecnológica da comunicação “introduz em nossas sociedades um novo modo de relação entre os processos simbólicos, que constituem o cultural” (Martin-Barbero, 2006: 54). É possível crer que não houve uma mudança muitíssimo profunda na humanidade a partir da criação e popularização da escrita? Pode-se negar que a difusão de livros e jornais, com a invenção da imprensa, alterou significativamente o modo de pensar de milhares de homens e mulheres que até aquele momento jamais haviam tido um texto impresso em suas mãos?

A mediação tecnológica da comunicação, definida por Martin-Barbero (*idem*) como tecnicidade, interfere também nos processos de socialização e reconfigura o papel desempenhado pelas instâncias socializadoras. Família, escola, igreja, grupo de pares são as instituições mais importantes no que diz respeito à socialização, porém nenhuma delas pode ser compreendida, hoje, sem se levar em conta o papel desempenhado pela mídia. Esta exerce um papel fundamental no funcionamento dessas instituições, em como as relações são mantidas e desenvolvidas e na

1 A pesquisa Juventude e Mídia (financiada pela FAPERJ) envolveu três grupos de pesquisa: GRU-PEM - Grupo de Pesquisa em Educação e Mídia; LAEd - Laboratório de Avaliação da Educação, ambos da PUC-Rio, e a Coordenação de Educação em Ciências do MAST (Museu de Astronomia e Ciências Afins).

organização da vida cotidiana. Para Krotz (2009), deveríamos nos referir a uma socialização midiaticizada, à escola e à família como instituições midiaticizadas e mesmo a uma mídia midiaticizada.

Alguns autores (Silverstone, 2007; Hartmann, 2009; Krotz, 2009) têm lançado mão do conceito de midiaticização para analisar as mudanças ocorridas nas sociedades contemporâneas em razão da mediação tecnológica da comunicação, que é a base das práticas a partir das quais as pessoas constroem o mundo social e cultural. Ao mediar a comunicação, a tecnologia deixa de ser algo meramente instrumental e se converte em estrutural, provocando mudanças fundamentais na forma como as sociedades se organizam e nas relações que são estabelecidas em seu interior (Martin-Barbero, 2006). Trata-se, portanto, de um metaprocesso, de caráter, ao mesmo tempo macro e microestrutural, cuja causa não é a mídia como tecnologia, mas as mudanças na forma como as pessoas se comunicam ao construir suas realidades interiores e exteriores, tendo a mídia como referência, como afirma Krotz (2009, p.25):

We define mediatization as a meta-process that is grounded in the modification of communication as the basic practice of how people construct the social and cultural world. They do so by changing communication practices that use media and refer to media. Hence, mediatization is not a technologically drive concept, since is not to the media as technology that are causal, but the changes in how people communicate when constructing there inner and exterior realities by referring to media.

Nesse processo, a mídia oferece e cumpre cada vez mais funções junto a seus usuários, gerando mais necessidades no exercício e no cumprimento dessas funções. O uso de mídias gera novas práticas e necessidades que, para serem atendidas, exigem a geração de novas mídias, e assim sucessivamente. Na dinâmica subjacente à midiaticização, o desenvolvimento da mídia torna-se irreversível e insubstituível.

A face macroestrutural da midiaticização está diretamente associada à globalização e a individualização, impossível de ser entendida, nesse momento, sem a mediação tecnológica da comunicação e sua face microestrutural se configura na apropriação doméstica das mídias, no uso que é feito destas no interior dos lares, definido originalmente por Silverstone e outros (1991) (e, posteriormente, por Haddon (2008), Hartmann e outros) como domesticação. Na contramão do determinismo tecnológico, o conceito expressa diferentes dimensões do processo de integração das mídias nos lares (Hartmann, 2009) e o papel ativo desempenhado pelos usuários na definição das funções e do papel a serem desempenhados por elas na vida cotidiana; entende-se que as mídias estão fortemente presentes na vida doméstica, pautando conversas e interesses, orientando a organização do tempo e mediando relações, mas seu uso é orientado pelos propósitos e necessidades dos usuários. Desse modo, midiaticização e domesticação podem ser entendidas como faces de uma mesma moeda, onde a midiaticização traduz uma relação entre as mudanças tecnológicas da mídia,

a mudança na comunicação e a mudança sociocultural, mas com um caráter mais generalista, e a domesticação é o conceito que analisa a mídia na vida cotidiana, mostrando o caminho que a mídia usou para novas e velhas formas de comunicação e relacionamentos.

Esse processo atinge adultos e jovens de forma diferente: a desenvoltura com que os jovens lidam com as tecnologias da comunicação parece indicar que eles têm mais familiaridade com esses meios do que os adultos, incorporando-os mais rapidamente às suas vidas privadas, aos seus modos de ser e de viver. De acordo com Martin-Barbero (2006), isso se dá desse modo porque a visualidade dos textos eletrônicos encontra uma complexa cumplicidade na oralidade e visualidade dos mais jovens (p.74).

No entanto, isso não significa que estejamos diante de uma geração estruturalmente diferente das que a precederam, em razão da convivência íntima e intensa com os artefatos tecnológicos, como parece estar implícito nos conceitos que definem os jovens contemporâneos como nativos digitais (Prensky, 2001a, b), geração conectada, geração interativa (Sala e Chalesquer, 2008), geração tecnológica, entre outros de mesma natureza.

Conceitos são construções abstratas, formuladas a partir do concreto (ou empírico), cuja principal função é oferecer subsídios para a compreensão dos fenômenos a que se referem. Sabemos que, como formulações de natureza teórica, os conceitos precisam ter caráter relativamente amplo, o que implica, muitas vezes, priorizar o que é recorrente em detrimento das diferenças internas ao fenômeno observado. No entanto, definições excessivamente totalizantes como as mencionadas acima homogeneízam, simplificam e excluem singularidades o que as torna pouco úteis para a compreensão do problema que pretendem explicar.

Segundo Prensky (2001, a,b), todos os que nasceram após a difusão da tecnologia digital, os nativos digitais, sofreram mudanças profundas na forma de pensar e de aprender, em consequência da interação com as tecnologias digitais. Os que nasceram antes da era tecnológica seriam, portanto, imigrantes digitais que, em maior ou menor grau, tentariam se adaptar à onipresença das tecnologias. Segundo o autor, esse fosso entre nativos e imigrantes digitais traz implicações nefastas para a educação dos mais jovens, sobretudo para a escola, que mantém a forma tradicional de ensinar, sem considerar que os alunos não aprendem mais da mesma forma.

Bennett, Maton e Kevin (2008) criticam as afirmações de Prensky a partir da revisão de estudos realizados com jovens em vários países. Argumentam que não há evidências empíricas de que os que nasceram depois da difusão em massa das tecnologias digitais tenham desenvolvido habilidades cognitivas muito diferentes daquelas que as gerações anteriores possuíam e refutam a idéia de uma geração homogeneamente dependente das tecnologias e insatisfeita com a educação que recebe, embora admitam ter havido mudanças significativas na sociabilidade das novas gerações. Para esses autores:

The picture beginning to emerge from research on young people's relationships with technology is much more complex than the digital native characterization suggests. While technology is embedded in their lives, young people's use and skills are not uniform. There is no evidence of widespread and universal disaffection, or of a distinctly different learning style the like of which has never been seen before. (2008, 783)

Posteriormente, Prensky (2009) considerou que os conceitos de nativos digitais e imigrantes digitais eram insuficientes para a análise de um fenômeno complexo, propondo o conceito de sabedoria digital em substituição aos anteriores. Ele afirma que sabedoria digital não significa apenas manipular facilmente a tecnologia ou mesmo de forma criativa, mas significa tomar decisões mais sábias, aprimoradas pela tecnologia (Prensky, 2009, p.4).

O que se pode afirmar, até o momento, é que os jovens de fato têm mais empatia com as tecnologias do que os adultos e demonstram uma propensão maior para lidar prazerosamente com elas, sem medo de experimentar e sem tantas idéias pré-concebidas. Precisamos entender melhor os usos que fazem desses artefatos, o papel que lhes atribuem, as habilidades que desenvolvem a partir desses usos e, sobretudo, a natureza das mudanças decorrentes dessa relação, em diferentes contextos e culturas.

Um aspecto importante da relação dos jovens com as tecnologias digitais diz respeito às novas formas de sociabilidade. Segundo Simmel (1983), sociabilidade é a interação entre desiguais, onde os que estão interagindo se entendem como iguais e, ao mesmo tempo, são reconhecidos em suas particularidades. Nessa forma de socição², a interação tem valor em si mesma e a satisfação de estar junto prevalece sobre os fins. Para Dornelles (2004), isso está presente na sociabilidade virtual —“interação social realizada pela comunicação sincrônica e com contato interpessoal mediado pela tela do computador” — na qual o conteúdo que deu origem à associação, frequentemente, dá lugar ao prazer de estar associado.

Esse é um dos vetores mais interessantes dos estudos de mídia contemporâneos, principalmente os que procuram relacionar meios de comunicação e processos educativos (Buckingham, 2006; Jacquinet, 2002; Hermes, 2006; Rivoltella, 2006; Lima, 2007; Belloni, 2009).

II – Contexto e instrumentos de pesquisa

De acordo com os dados da PNAD³, 2008-2009, cerca de 16 milhões de domicílios brasileiros possuíam microcomputador, com acesso à internet. Assim como em outros países, no Brasil, crianças (acima de 10 anos) e jovens compõem o segmento

2 A socição como forma de interação social, onde a formação da individualidade é tanto mais rica quanto maior os círculos sociais que o indivíduo atua ou com o maior número de experiências pessoais que o indivíduo tem.

3 Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílios (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento)

mais significativo de usuários de internet no país: em 2009, ano em que foram coletados os dados de nossa pesquisa, o grupo de 15 a 17 anos de idade representava 62,9% dos 67,9 milhões de pessoas que acessaram a rede.

O acesso é desigual: 57,1% dos usuários tem acesso à internet em casa, enquanto 35,2% a utilizam em lan houses. Há também, desigualdades regionais: em 2009, os maiores percentuais de usuários encontravam-se nas regiões Sudeste (48,1%) e Centro-Oeste (47,2%), enquanto os menores estavam nas regiões Norte (27,5%) e Nordeste (25,1%) do país. Em 2009, mais da metade dos domicílios com computador (10,2 milhões) estavam no Sudeste⁴.

A pesquisa que realizamos coletou dados junto a estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, da Rede Pública Municipal do Rio de Janeiro, professores e diretores das escolas, através de questionários (auto-aplicáveis). A rede em questão tem 1020 escolas, que atendem a cerca de 800 mil alunos. A amostra foi definida na proporção de uma para cada vinte e cinco escolas, tendo sido composta, portanto, de quarenta⁵ escolas, selecionadas de forma aleatória a partir de cinco estratos, que consideraram tamanho, localização e disponibilidade de equipamentos eletrônicos.

Foi utilizado, também, um instrumento destinado a coletar informações acerca da infra-estrutura física e tecnológica das escolas, condições das salas de aula e demais dependências, existência e condições de uso de bibliotecas e laboratórios de informática, disponibilidade de recursos de mídia entre outros, que era preenchido por um aplicador.

O questionário do aluno tinha quesitos destinados a identificar: nível sócio-econômico; motivação escolar; consumo cultural; modos de uso de mídia; tempo e local de uso do computador; habilidades nos usos das novas mídias⁶.

Os modos de uso foram observados a partir de itens (que buscavam identificar como e para quê os respondentes faziam uso das diferentes mídias) associados a uma escala de frequência de sete níveis (sendo o primeiro “nunca” e o último “todos os dias, várias vezes por dia”). As habilidades foram observadas a partir de itens (que buscavam identificar a percepção de que os respondentes tinham quanto ao que sabem e ao que não sabem fazer na relação com as novas mídias) associados a uma escala de sete níveis (sendo o primeiro “não sei o que isso quer dizer” e o último “sei fazer isso sozinho sem problema”).

Uma parte dos itens utilizados na construção dos quesitos relativos a usos e habilidades teve como referência a pesquisa internacional Mediappro (Rivoltella, 2006).

III – Resultados preliminares

Os adolescentes que participaram da pesquisa tinham majoritariamente entre 14 e 15 anos (70,5%); 50,2% eram do sexo masculino e 49% do sexo feminino; 60,8% deles usam a internet há mais de 3 anos; 75,6% declararam ter computador e

4 Fonte: IBGE www.ibge.gov.br

5 Durante a aplicação dos questionários, uma das escolas desistiu de participar da pesquisa, ficando a amostra composta por 39 escolas.

6 Neste artigo, trataremos apenas dos quesitos relativos a modos de uso e habilidades.

internet em casa e 98,7% afirmaram nunca ou raramente usar computador na escola; 69,7% utilizam a internet várias vezes por semana a várias vezes ao dia, ou seja, têm um uso intenso. Não foram observadas diferenças significativas entre os gêneros quanto ao uso do computador, exceto no que diz respeito a jogos online: 43,2% dos meninos afirmaram ter um uso intenso, enquanto 16,5% das meninas indicaram fazer o mesmo uso. As meninas apresentaram uma tendência maior que os meninos quando se trata de práticas relativas à produção e uso de fotografias.

Pesquisa realizada na França, em 2008 (*Comprendre le comportement des enfants et adolescents sur Internet pour les protéger des dangers*, (Fontar & Kredens, 2010), aplicou questionários junto a 1000 jovens, de 13 a 18 anos de idade, e realizou 48 entrevistas em profundidade, com o objetivo de identificar representações da internet, contextos e modos de utilização desta, diferentes práticas de uso e a consciência e o confronto com o risco relativo a essas práticas.

Os resultados dessa pesquisa indicam que os jovens definem a internet de acordo com sua própria prática, ou seja, como ferramenta de entretenimento, como ferramenta de comunicação e como uma grande biblioteca e há uma forte correlação entre essas representações e suas práticas na rede. É no lar que ocorrem 93% das práticas de uso da internet, independentemente da idade. Em casa, 60% dos jovens franceses navegam em um espaço tranquilo, só para eles, a maioria em seus próprios quartos.

Fontar e Kredens (*idem*) observaram que apesar de os jovens indicarem três ambientes online como seus sites preferidos — Facebook, YouTube e MSN —, outros 340 sites aparecem na lista de favoritos. Os autores concluem que, apesar de partilharem uma cultura comum, os jovens não jogam todos os mesmos jogos, nem frequentam os mesmos sites de música; eles apreciam esportes, mas não os mesmos esportes, o que os leva a supor que, graças à internet, os jovens podem conciliar as exigências do grupo com suas preferências e interesses pessoais.

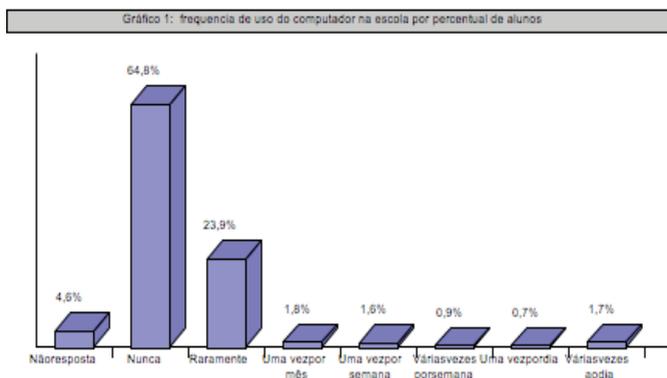
A pesquisa européia, *Mediappro — The Appropriation of New Media about Youth* —, realizada em 2006, buscou identificar os usos, as apropriações e as representações de jovens acerca das novas mídias, em nove países da Europa (Bélgica, Dinamarca, Estônia, França, Grécia, Itália, Polônia, Portugal e Reino Unido) e na cidade de Quebec (Canadá). Foram aplicados aproximadamente 9000 questionários e realizadas 240 entrevistas, 24 em cada país. O questionário foi elaborado com 63 questões comuns para os dez países. Essa pesquisa tinha como premissa a idéia de que quanto mais os jovens aprendem a evitar riscos na internet, maior probabilidade de terem uma navegação segura. Por isso, devem ser capazes de transformar um perigo desconhecido em uma percepção de risco. Esta capacidade depende de habilidades, tais como manter a sua independência e o senso crítico, que constituem um dos temas recorrentes da Mídia-Educação. (Rivoltella, p.28).

Os pesquisadores destacam como principais resultados relativos ao uso da internet um hiato entre o uso na escola e o uso em casa, afirmando que esta diferença de uso evidencia-se em termos de frequência, acesso, regulamentação, aprendizagem e desenvolvimento de habilidades, assim como do tipo de atividade exercida. Outro

ponto significativo é a indicação de pouco uso criativo da internet pelos jovens. Apesar do tão alardeado potencial criativo da internet, uma minoria dos jovens que participaram do estudo desenvolvia blogs ou tinham suas próprias páginas na internet.

Tanto a pesquisa francesa quanto a Mediapro indicam que os jovens pesquisados acessam a internet prioritariamente em casa. A pesquisa Mediapro identifica um uso médio de computador na escola próximo a 25%, sendo a Itália o país com média mais baixa, com 7% de uso, considerando a frequência de uso diário ou várias vezes na semana.

Se considerarmos a mesma faixa de frequência para nossa pesquisa, ou seja, uso do computador na escola, várias vezes por semana, uma vez por dia e várias vezes ao dia (todos os dias), temos que apenas 3,3% dos adolescentes usam o computador na escola, como pode ser percebido no gráfico abaixo:



Na França, a maioria das escolas têm internet com banda larga e há um grande número delas com quadros interativos, mas isso não parece estar associado a um uso mais ativo e criativo dessas tecnologias com fins educacionais. Os pesquisadores franceses não fizeram uma análise quantitativa dos dados referentes a este item, mas a análise das entrevistas sugere que os jovens utilizam computador e internet na escola com muita frequência, porém consideram equivocadas, inúteis e tolas as tarefas relativas a essa utilização propostas pelos professores. Por outro lado, alguns deles declaram que dedicam uma parcela do tempo do uso da internet na escola à atualização de suas páginas pessoais no Facebook (14,1%) ou para ver vídeos no Youtube (13%), configurando um desvio do uso escolar.

A pesquisa realizada na França, a Mediapro e também nossos resultados indicam baixa frequência de uso das tecnologias digitais para a realização de atividades que envolvam aquisição de novos conhecimentos e formas criativas e autônomas de aprender. Buscar informações por conta própria relacionadas aos conhecimentos de natureza escolar e à instrução, utilizar programas educativos, escrever textos, produzir conteúdos novos e preparar apresentações parecem ser atividades muito pouco usuais entre os jovens que participaram dessas pesquisas.

No nosso caso, 26,2% dos estudantes que responderam ao questionário afirmaram que fazem uso de programas educacionais para aprender conteúdos escolares; 29,6% declaram que usam frequentemente o computador para realizar tarefas escolares e 26,3% declaram fazer uso da técnica de “recortar e colar” textos da internet para fazer trabalhos escolares.

Apresentamos um quadro resumo das atividades a que os jovens pesquisados menos se dedicam ao usar do computador:

Atividades menos populares (nunca e raramente)	%
Livros Digitais	71,8
Postar Videos	62,5
Textos Pessoais	59,5
Programas educativos	47

Quadro 1 - Atividades menos realizadas pelos jovens no que se refere ao uso do computador: Quadro de frequência das respostas relacionadas às atividades menos populares realizadas no computador em percentagem (%)

As atividades menos populares entre os jovens da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro não seguem um padrão. O fato do uso de programas educativos figurar entre as mais baixas frequências de uso parece ser consistente com a resposta que deram sobre o tempo de uso do computador na escola: 98,7% afirmaram que nunca ou raramente usam o computador na escola. Outra atividade pouco frequente é baixar ou ler livros digitais, o que pode estar associado a pouca familiaridade com essa prática de leitura.

Não temos evidências empíricas para afirmar a existência de uma correlação direta entre o baixo uso de computador e de internet na escola e a baixa frequência de uso destes para a realização de atividades (definidas por nós como) escolares, mas não nos parece absurdo supor que exista, no mínimo, uma ausência de mediação desse aspecto da aprendizagem por parte da escola.

Em nosso estudo, a maior frequência de uso da internet pelos jovens concentra-se em atividades sociais e de entretenimento, como indica o quadro abaixo:

Principais atividades no uso do computador	%
Redes Sociais	66,3
Skype / MSN	64,8
Baixar Músicas	52,2
Filmes e Clips on line	39,5

Quadro 2- Atividades realizadas com maior frequência (uma vez por dia a várias vezes ao dia): Quadro de frequência de uso intenso de computador em percentagem (%)

Essa preferência parece indicar um borramento das fronteiras entre online e offline: se estar o máximo de tempo possível em contato com amigos e colegas, conversar, ouvir música e ver filmes são práticas muito valorizadas na vida dos jovens brasileiros, não nos surpreende que tenham declarado como uso mais intenso da internet a realização de atividades que envolvem comunicação online e entretenimento.

Nesse aspecto, nossos resultados diferem num ponto dos obtidos pela pesquisa francesa e Mediapro, que observaram como atividades mais populares entre os jovens a visita a sites de busca (jovens franceses, 78,1%; jovens da Mediapro, 91%), o que pode ser entendido como preferência por buscar informações. Apesar dessa evidência, a pesquisa francesa indica que uma das atividades mais populares entre os jovens franceses é o acesso às redes sociais e as pesquisadoras também apontam para um uso majoritário para o entretenimento, que não é excludente da atividade de busca.

Apresentamos, abaixo, os quadros-resumo das atividades online mais populares entre os jovens que participaram dessas pesquisas:

Atividades Preferidas na Web	%
Assistir a vídeos	91,1
Escutar Música	90,8
Jogar	82,3
Pesquisar por interesse próprio	78,1
Discussões online	74,8

Quadro 3 – Atividades preferidas na web pelos jovens franceses em percentagem

Por discussões online, as autoras entendem os sites de redes sociais ou os sites de mensagens instantâneas. Na França, de acordo com esta pesquisa, o MSN é mais popular que o Facebook.

Atividades Preferidas na Web considerando a média dos Países	%
Sites de busca	91
I.Messenger	71
Musica online	67
E.mail	66
Downloading	58

Quadro 4 – Atividades preferidas na web pelos jovens da pesquisa Mediapro (algumas vezes, frequentemente, muito freqüente) em percentagem

É importante ressaltar que os dados da pesquisa Mediapro foram coletados entre 2005 e 2006, quando os sites de redes sociais começaram a se expandir. Talvez seja esse um dos motivos para que o uso do computador para acessar redes sociais

não apareça entre as cinco atividades preferidas pelos jovens. A pesquisa francesa, cuja coleta de dados ocorreu no ano de 2008, aponta que quase 75% dos jovens indicaram discussões online (redes sociais) como uma de suas atividades preferidas (a França estava entre os países que compuseram os dados da pesquisa Medipro).

Na análise do quesito habilidades, categorizamos nossos resultados de forma semelhante à classificação adotada na pesquisa Mediapro: habilidades educacionais (compostas pelos itens criar um blog, criar uma apresentação multimídia, usar programas de apresentação, anexar arquivos em mensagens de e-mail, usar editores de texto); habilidades tecnológicas (compostas pelos itens construir páginas na web, editar vídeos, usar programas para eliminar vírus, instalar periféricos, editar música, gravar CD ou DVD, copiar um CD ou DVD, editar foto digital e outras imagens, baixar arquivos ou programas, mover arquivos de um lugar para outro dentro do computador, fazer várias tarefas no computador ao mesmo tempo); habilidade social (composta pelos itens escrever em “internetês”, bater papo online com voz e imagem, participar de redes sociais).

As escalas de respostas foram estruturadas em cinco níveis: Eu não sei o que isso quer dizer; Eu sei o que isso quer dizer, mas não sei fazer; Eu sei fazer, mas só com ajuda de outros; Eu sei fazer isso sozinho, mas tenho certa dificuldade; Eu sei fazer isso sozinho sem problema.

Nossos resultados indicam que os jovens que participaram da pesquisa consideram-se igualmente habilidosos em todas essas atividades, já que o maior percentual de respostas concentra-se nos últimos níveis da escala.

Conclusões parciais

Os resultados que apresentamos neste texto são ainda preliminares, pois nossos dados ainda estão em análise, mas acreditamos ser possível formular algumas hipóteses acerca do que estamos encontrando.

Mesmo sendo oriundos de classes populares, com pais que, em sua maioria, não concluíram o Ensino Médio, os meninos e meninas de escolas públicas do Rio de Janeiro, que participaram dessa pesquisa, fazem uso frequente das tecnologias digitais em suas casas, mais da metade destes com banda larga (apenas 29,6% declararam utilizar computador em espaços públicos e lan houses). Computador e internet são ainda muito caros no Brasil e essa presença tão significativa nos lares de famílias de baixo poder aquisitivo nos surpreendeu. Acreditamos que isso se deve, fundamentalmente, a dois fatores interrelacionados, um deles de caráter mercadológico, o outro, de caráter social: 1) o discurso político-econômico associou, de forma quase indissociável, tecnologias digitais, desempenho escolar e sucesso profissional; 2) crianças e jovens tem, hoje, sua pertença associada à comunicação online. De um lado, praticamente toda a publicidade de computadores e provedores de internet ancora-se na fórmula “acesso à web = sucesso profissional”; de outro, as culturas juvenis alimentam a tese de que “quem não está na rede, não existe”. Cabe, então, às famílias prover o acesso à rede para garantir aos mais jovens um futuro promissor e também vida social.

Chama a atenção a pouca participação da escola como mediadora da relação dos jovens com as tecnologias digitais, tanto aqui quanto na Europa, o que pode estar associado ao uso pouco frequente e pouco criativo que os jovens fazem dessas tecnologias com fins educacionais. Talvez devêssemos promover mudanças que façam da escola um espaço que proporciona práticas orientadas mais para o uso criativo do que para o consumo de conteúdos digitais.

Deve-se destacar, também, as muitas semelhanças entre nossos resultados e os obtidos junto a jovens europeus, apesar das diferenças culturais, sociais e econômicas que existem entre eles. Isso parece indicar que a comunicação mediada pela tecnologia pode gerar zonas de convergência entre culturas (o que não significa reduzir desigualdades sócio-econômicas), e é difícil saber, por enquanto, as mudanças culturais que essas aproximações podem provocar. O que sabemos é que elas já estão em curso.

Precisamos desenvolver mais estudos nessa área no Brasil, de modo a oferecer subsídios para a formulação de políticas não mais de inclusão, simplesmente, mas de autonomização, isto é, que ofereçam condições para que os usuários sejam cada vez mais “produzidos”.

Referências:

- BELLONI, Maria Luiza e BÉVORT, Evelyne. (2009). **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas**. IN: Educação e Sociedade. Campinas: vol.30, n°109, set-dez, 2009.
- BENNETT, S., MATON, K. & KERVIN, L.. (2008). **The ‘digital natives’ debate: A critical review of the evidence**. IN: British Journal of Educational Technology. Vol. 39, n°5.
- BUCKINGHAM, David. (2006). **Is there a Digital Generation?** IN: BUCKINGHAM e WILLET org. Digital Generations: Children, Young People, and new media. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- DORNELLES, Jonatas. (2004). **Antropologia e Internet: quando o campo é a cidade e o computador é a rede**. Horizontes Antropológicos. Porto Alegre: v.10, n.21, jan./jun.
- FONTAR, B. e KREDENS, E. (2010). **Comprendre le comportement des enfants et adolescents sur Internet pour le protéger des dangers**. Acessado em 17 de abril de 2011. <http://www.isjm.fr/docs/apel/rapport%20Prevention%20nouv%20techno.pdf?PHPSESSID=304ba8420f5eb5bf6ce3fcf6dd3ae5ab>
- HADDON, Leslie e LING, R. (2008). **Children, Youth and Mobile Phone**. IN: LIVINGSTONE, S. e DROTNER, K. (org.). The International Handbook of Children, Media and Culture. Londres: Sage Publications Ltd.
- HARTMANN, Maren. (2009). **Everyday: domestication of mediatization or mediatized domestication?** IN: LUNDBY, K. (org.). Mediatization. Concept, changes and consequences. New York: Peter Lang.

- HERMES, Joke. (2006). **Citizenship in the Age of the Internet**. IN: European Journal of Communication; 21; 295, p.296-309.
- JACQUINOT, Geneviève. (2002). **Les jeunes et les médias**. Perspectives de la recherche dans le monde. Paris: L'Harmattann.
- KROTZ, Friedrich. (2009). **Mediatization**: A concept with which to grasp media and societal changes. IN: LUNDBY, K. (org.). Mediatization. Concept, changes and consequences .New York: Peter Lang.
- LIMA, Clarisse & BROWN, Scott. (2007). **ICT for development**: Are Brazilian students well prepared to become global citizens? Educational Media International. Vol.44, n°2, junho – 2007, p.141-153.
- MARTIN-BARBERO, Jesús. (2006). **Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século**. IN: DENIS DE MORAES (org.). Sociedade midiaticizada. RJ: Mauad X, pp. 34-51.
- PRENSKY, Marc. (2001-a). **Digital natives, digital immigrants, part 1**. IN: On the Horizon. Lincoln: NCB University Press, vol. 9, n°5, October – 2001.
- _____ (2001 –b). **Digital natives, digital immigrants, part II**. Do they really think differently? IN: On the Horizon. Lincoln: NCB University Press, vol. 9, n°6, December – 2001.
- _____ (2009). **H.Sapiens**: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. IN: Innovate Journal of online education. Vol 5, issue 3, February/march -2009. Acessado em 10 de março de 2011. <http://www.innovateonline.info/>
- RIVOLTELLA, Píer Cesare. (2006). **ScreenGeneration**. Milão: Vita e Pensiero.
- SALA & CHALESQUER (2008). **La Generación Interactiva em Iberoamérica**. Barcelona: Editorial Ariel.
- SIMMEL, G. (1983). **Georg Simmel**: sociologia (col. didática). São Paulo: Ática.
- SILVERSTONE, R., HIRSCH, E. & MORLEY, D. (1991). **Listening to a long conversation**: an ethnographic approach to the study of information and communication technologies in the home. IN: Cultural studies: theorizing politics, politicizing theory. London: Routledge, Vol.5, n.2, pp. 204-227.
- SILVERSTONE, Roger. (2007). **Media and morality**: on the rise of the mediapolis. Cambridge: Polity Press.

Imagens nas redes sociais móveis

Mídias locativas e memórias coletivas sobre lugares

Ana Lúcia Migowski da Silva
Gabriela da Silva Zago

Resumo

Com a popularização e redução do custo de celulares, dispositivos móveis com funcionalidades como internet e câmera de celular se tornam disponíveis em maior escala. Com base nesse contexto, o trabalho aborda a presença de imagens nas redes sociais móveis. Discute-se o papel das mídias locativas e a construção de memórias coletivas sobre lugares a partir da apresentação de um caso, em caráter ilustrativo: a busca por imagens da Fundação Iberê Camargo, em Porto Alegre, RS, nas ferramentas Twitter, Foursquare e Instagram.

Palavras-Chave: Mobilidade; Mídia locativa; Imagens; Redes sociais móveis; Memória coletiva.

Abstract

The popularization and costs reductions of cellphones, mobile devices with functionalities such as internet connection and digital cameras become more available in larger scales. In this context, this study approaches the presence of images in mobile social networks. The function of locative media and the construction of collective memories about the place are discussed, from the presentation of a case, in an illustrative way: the research of Fundação Iberê Camargo's images in the web tools Twitter, Foursquare and Instagram.

Keywords: Mobility; Locative media; Images; Mobile social networks; Collective memories.

Introdução

Este trabalho propõe uma reflexão sobre as imagens produzidas e compartilhadas em redes sociais móveis, com foco em mídias locais, as quais pressupõem a presença da tecnologia GPS (Global Positioning System). Diversos dispositivos móveis dotados desta tecnologia permitem, através da conexão com a Internet, que conteúdos sejam vinculados a determinados locais geograficamente posicionados, e organizados, de maneira centralizada, por meio de redes sociais móveis. Assim, mais especificamente, focaremos na produção de imagens geolocalizadas, postadas a partir de dispositivos móveis, que fazem referência a um determinado lugar do espaço urbano.

O recorte utilizado na análise refere-se ao uso de Instagram, Foursquare e Twitter¹ para a postagem de imagens da Fundação Iberê Camargo, localizada em Porto Alegre, RS, em agosto de 2011. Tais ferramentas foram selecionadas pois oferecem funcionalidades que permitem o compartilhamento de imagens, sua vinculação a um determinado local físico, e estão disponíveis prioritariamente em dispositivos móveis (celulares, smartphones, tablets, etc), como é o caso do Instagram e Foursquare, ou foram concebidas com foco neste tipo de dispositivo, como o Twitter², mas que hoje podem ser utilizados também em outras plataformas.

Assim, será importante discutirmos também as apropriações sociais que resultam dos usos relacionados às redes sociais móveis. Será possível evidenciar movimentos, sobretudo, em relação à construção coletiva de memórias relativas ao local. As práticas sociais deste gênero vêm contribuindo para uma mudança mais ampla no imaginário da cibercultura, com a aproximação cada vez mais intensa entre a experiência e a fisicalidade do espaço material. Como comentam Zago e Rebs (2011, p. 3), “os limites entre o espaço físico e o espaço virtual se alteram, ao ponto de o termo ciberespaço já não fazer tanto sentido”.

O artigo está organizado da seguinte forma: em um primeiro momento, discute-se a relação entre imagem, espaço urbano e memória. A seguir, as imagens são discutidas em seu contexto móvel e na sua relação com redes sociais móveis e com mídias locais. O passo seguinte envolve a apresentação e discussão de um caso ilustrativo, e ao final são apresentadas as considerações finais.

Imagem, cidade e memória

Não podemos negar, assim como afirmam Rossini e Baldissera (2008, p. 66), que “nunca nenhuma outra época da história teve seu cotidiano tão influenciado por imagens, produzidas com diferentes finalidades”. Estas imagens, que compõem principalmente a paisagem midiática que nos cerca, estão fortemente relacionadas com o modo como representamos o mundo e o espaço no qual estamos inseridos.

1 Respectivamente <http://instagr.am/>, <https://foursquare.com/> e <http://twitter.com>

2 Quando foi idealizado por seus criadores, o Twitter foi pensado como um software social que poderia ser atualizado por meio de mensagens de textos a partir de celulares. Não é uma mera coincidência que 140 caracteres seja o limite máximo permitido para a postagem de tweets e de mensagens SMS de diversos celulares.

Segundo Ferrara (2004, p. 22) a imagem da cidade depende intimamente de um esquema de visualidades e da ação da cultura, que relacionados revelam a maneira como o espaço urbano é percebido. Não é por acaso que as características de seu espaço físico estejam ligadas à presença de seus habitantes:

Ao pensar uma cidade determinando o espaço e tempo de uma única geração, pode-se inferir que as características daquele ambiente são definidas pelas pessoas que nele habitam. [...] O espaço físico funciona como um palco onde milhares de pessoas desempenham seus papéis na construção da história do lugar (SOUZA e GOMES, 2008, p.161).

Neste sentido, é válido trazer também a noção de Augé (1994) a respeito da distinção entre “espaços” e “lugares”. Para o autor, o espaço estaria em um nível de abstração superior ao da noção de lugar, o qual reservaria para si um caráter ao mesmo tempo simbólico, resultado das apropriações que os indivíduos fazem do espaço propriamente dito, e físico, relativamente às dimensões concretas e materiais do local. As imagens nos auxiliam, então, a construir a noção de “lugar”, uma vez que são instrumentos de registro das experiências daqueles que dão sentido ao “espaço”.

Sendo assim, devemos considerar o papel da experiência na forma como percebemos o espaço em que estamos inseridos. Santaella, ao falar sobre as diferentes perspectivas desenvolvidas a respeito da ideia de “espaço”, adiciona que:

O espaço não é apenas percebido, ele é vivido. Por isso, quando percebidos, os espaços adquirem conteúdos específicos, derivados de nossas intenções ou imaginações. [...] São as experiências pessoais do espaço que estão na base do significado que os ambiente têm para nós (SANTAELLA, 2007, p. 167).

Somos, então, testemunhas de muitos acontecimentos bastante específicos que se desenrolam nos lugares que frequentamos, e as vivências que vão se somando em nossa constante relação com o ambiente formam um mapa com imagens que ilustram nossos percursos cotidianos. As fotografias e vídeos são formas que encontramos, muitas vezes para registrar tais momentos, de forma a tentar escapar de sua efemeridade.

Todos buscam, com as imagens técnicas, em especial as audiovisuais, o resquício dos eventos de que foram testemunhas; querem que elas digam, assim como disse Jan Van Eyck há mais de quinhentos anos “eu estive aqui” (ROSSINI & BALDISSERA, 2008, p.65).

Para Halbwachs (2004), a memória individual está fortemente arraigada à coletividade, ou seja, as experiências dos “outros”, uma vez compartilhadas ou expostas das mais diferentes maneiras, acabam por fazer parte de nosso imaginário e nossas lembranças. Com relação à representação das cidades, ou mesmo lugares, tal concepção não é diferente. Por muito tempo a imagem dos espaços urbanos, como afirma Monteiro (2008), foram legitimadas pela criação de álbuns de fotografias oficiais, que expressavam de maneira muito contundente as dimensões políticas e econômicas que determinavam quais as imagens que deveriam ser utilizadas. Os cartões postais, igualmente, por muito tempo determinaram quais as imagens que deveriam ser disseminadas como símbolos das cidades. Hoje, com a introdução de novos dispositivos e meios de divulgação descentralizados e distribuídos, como a Web e a conexão por dispositivos móveis, existe um forte potencial para que a imagem dos lugares possa ser construída de maneira mais plural e coletiva. O caso levantado por este estudo pretende mostrar como os discursos, derivados do uso de mídias locativas e redes sociais móveis, vêm trazendo novas propriedades para a construção coletiva da imagem dos lugares.

Como comenta Santaella (2007, p. 187), para muitas pessoas o termo “entrar na internet” não faz mais sentido, já que seus celulares (do padrão e-mode) podem estar ininterruptamente conectados à Rede. Esse exemplo extremo, mas ao mesmo tempo bastante sintomático do caminho que estamos percorrendo quanto ao uso de dispositivos móveis, auxilia o processo de desnaturalização de diversas dicotomias que minam os discursos sobre a cibercultura. Segundo Fragozo (2008, p.184), é preciso que se tome consciência de que separações extremas, derivadas de uma filosofia cartesiana, precisam ser revistas, como é o caso das ideias que indicam a oposição radical entre as experiências online e off-line, espaços informacionais e espaços físicos. Se pudermos estar conectados o tempo todo à internet, por que limitar onde começa minha experiência on e off-line? A própria ideia que tínhamos a respeito do ciberespaço, como afirma Pellanda (2011), se modifica quando as barreiras do “espaço físico”, antes uma barreira intocada pelo espaço informacional da rede mundial de computadores (p. 167), passa a se tornar referência para a conexão de múltiplos nós (p. 165).

Imagens e mobilidade

Para Santaella (2007), as imagens voláteis, ou seja, que circulam por dispositivos móveis, são caracterizadas por ubiquidade, nomadismo e trivialidade. As câmeras portáteis acopladas a dispositivos móveis possibilitam que qualquer cena, em qualquer lugar, seja retratada. A conexão em rede permite que essas imagens estejam simultaneamente em mais de um lugar: tanto onde se tirou a foto quanto nas telas de quem a recebe pela rede. Assim, para a autora, as imagens voláteis promovem a “captura rápida de um enquadramento que seja tão só e apenas capaz de dar testemunho de um instante vivido” (SANTAELLA, 2006, p.200).

Neste trabalho, buscamos explorar especificamente as imagens que, além de terem sido postadas através de dispositivos móveis, direto do lugar a que se referem, sejam

ainda associadas a um determinado lugar, através de recursos como a geolocalização. A geolocalização se refere à possibilidade de associar um determinado conteúdo a um determinado lugar, a partir de tecnologias como o GPS, cada vez mais presentes em celulares e dispositivos móveis.

Essas imagens geolocalizadas se inserem em um contexto de comunicação móvel. A utilização de dispositivos móveis para comunicação é uma tendência recente, associada ao avanço tecnológico que permitiu a integração dessas ferramentas com a internet. Para Lemos (2004), na era da comunicação coletiva móvel, “a rede transforma-se em um ‘ambiente’ generalizado de conexão, envolvendo o usuário em plena mobilidade” (LEMOS, 2004, online).

Para Santaella (2007), a mobilidade traz consigo alguns paradoxos: presença ausente, distância virtual, presença mediada e presença ubíqua. Tem-se um duplo nomadismo: o indivíduo marca presença em dois lugares simultaneamente. Com isso, produz-se um estado pervasivo de presença-ausente: a separação física não impede a relação.

Se antes o ciberespaço parecia “virtualizar” as experiências, a mobilidade, por sua vez, levanta a

necessidade de reavaliação dos prognósticos tanto sobre o desaparecimento da experiência humana do lugar e das interações sociais em presença, quanto sobre a perda da integridade corporal do humano na intersecção com sistemas cibernéticos – computadores, organismos engenheirados biogeneticamente, sistemas espertos, robôs, andróides e ciborgues (SANTAELLA, 2008, p.96).

Nesse sentido, para Pellanda (2011, p.167), “As relações entre os indivíduos com os lugares se alteram pela utilização no contexto da rede, e a fronteira entre real e virtual se funde”. Assim, além de ser possível enviar informações a partir de dispositivos móveis, essas informações podem, ainda, estar associadas a determinados lugares, na forma de mídias locais.

Mídias locais

Lemos (2007, p. 1) define as mídias locais como sendo “um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico”. Assim, pode-se dizer que as mídias locais estabelecem uma relação entre dispositivos e lugares. Para Santaella (2008), o fator mais relevante das mídias locais é o contexto, seja em termos das variáveis físicas do local, seja em relação aos fatores humanos envolvidos. O contexto é importante na medida em que as mídias locais servem como referências digitais de locais e de estruturas físicas, isto é, as mídias locais fornecem informações sobre os lugares, adicionando uma nova camada de informação – acionável através de dispositivos móveis – às informações já presentes nos lugares a que se referem (LEMOS, 2007).

Imagens podem se constituir como mídias locais na medida em que possam ser acionadas a partir de determinados lugares físicos. Assim, as imagens, através das mídias locais, ajudam na construção de lugares:

(...) as mídias locais estão criando oportunidades para se repensar e re-imaginar o espaço cotidiano. Embora conectados à imaterialidade das redes virtuais de informação, não poderia haver nada mais físico do que GPS e sinais de Wi-Fi que trazem consigo outras maneiras de pensar o espaço e o que se pode fazer nele (SANTA-ELLA, 2008, p.98)

O indivíduo, em seu deslocamento pelo espaço urbano, pode deixar imagens associadas a determinados lugares em ambientes virtuais como as redes sociais móveis, e essas imagens podem posteriormente ser acionadas por usuários que utilizem tais redes e eventualmente passem pelos mesmos locais.

Redes sociais móveis

Em termos gerais, podemos definir, a partir de Recuero (2009), uma rede social como a articulação entre dois elementos: os nós (representados pelos atores sociais) e suas conexões (compostas por interações e laços sociais). Na internet, essas redes sociais se tornam mais visíveis em espaços como os sites de redes sociais, ou seja, serviços de web especificamente voltados para a criação, manutenção e visualização de redes sociais (BOYD & ELLISON, 2007), através de perfis (representando atores sociais) e da adição de contatos e de trocas de mensagens através desses perfis (o que corresponde às conexões).

Nesse contexto, as redes sociais móveis seriam aplicativos ou sites que possibilitam a criação e manutenção de redes sociais a partir de e em dispositivo móveis. Tal qual nos sites de redes sociais, as redes sociais móveis “podem ajudar os usuários a construir redes valiosas através das quais podem compartilhar informações e recursos” (HUMPHREYS, 2007, online). Além de atores e conexões, nas redes sociais móveis tem-se mais uma camada de informação: a geolocalização. Ao comparar sites de redes sociais e redes sociais móveis, a partir de um estudo sobre o uso do Dodgeball³, Humphreys (2007) observa que as redes no Dodgeball tendem a ser menores, em decorrência da influência do caráter localizado da rede.

Assim, a localização geográfica emerge como um componente fundamental das redes sociais móveis:

Com as redes sociais, acessadas através de tecnologias móveis, os internautas poderão não só observar os perfis das pessoas, mas também ter acesso a sua localização geográfica para enfrentarem novas situações sociais ocorridas no cotidiano (HENRIQUES, 2009, p.11).

3 Rede social móvel criada em 2000. Em 2005, foi adquirida pelo Google. Em 2009, o serviço foi descontinuado e substituído pelo Google Latitude.

As redes sociais móveis decorrem da popularização e evolução dos dispositivos móveis e de conexão generalizada, da combinação entre smartphones e conexão 3G. Redes sociais como o Foursquare e o Brightkite baseiam-se e dependem da conexão em dispositivos móveis para o seu pleno funcionamento. Em ambos os serviços, está presente a ideia de fazer “check-in” nos lugares, ou seja, de se poder dizer e mostrar aos amigos onde se está em um determinado momento. Ainda que essas e outras redes também possuam acesso a partir de um site principal, acessível em navegadores de internet fora de dispositivos móveis, seu uso é voltado para o acesso através de aplicativos ou de navegadores móveis, diretamente a partir do local a que se referem.

A partir do acesso a uma rede social móvel através do celular, o usuário pode compartilhar informações – textos, imagens, sons ou vídeos – diretamente a partir do local onde se encontra. Do mesmo modo, ao estar em um determinado local, pode acessar conteúdos deixados por outros usuários – amigos ou desconhecidos – sobre esse mesmo lugar. Com isso, “O compartilhamento de informações sociais através de sistemas de redes sociais móveis pode ser capaz de transformar as experiências dos usuários com relação aos espaços públicos que eles habitam” (HUMPHREYS, 2007, online)⁴.

Por informar aos demais a localização em que se está, as redes sociais móveis suscitam discussão em relação à privacidade. Tornar pública a informação sobre onde se está em um determinado momento pode se constituir em algo perigoso, o que leva à necessidade de se restringir o acesso ao perfil na rede social móvel apenas para pessoas conhecidas e próximas geograficamente.

Imagens nas redes sociais móveis

Especificamente com relação ao compartilhamento de imagens através de redes sociais móveis, há diversos aplicativos voltados para modelos de celular que facilitam a captação e edição de imagem no próprio aparelho. Inúmeras redes sociais surgem especificamente voltadas para esse contexto, como é o caso do Instagram, rede social móvel que já traz uma relação de filtros que podem facilmente ser aplicados a qualquer imagem tirada com o aparelho ou armazenada na memória do celular.

Redes sociais móveis diferentes focam em diferentes funcionalidades. Alguns desses focos incluem geolocalização, mapeamento de estabelecimentos comerciais, compartilhamento de imagens, compartilhamento de conteúdo, entre outros. Dentre as inúmeras possibilidades, escolhemos restringir nosso estudo a três redes sociais móveis que permitem o compartilhamento de imagens, por conta de seus diferentes focos e funcionalidades: Foursquare, Instagram e Twitter.

O Foursquare é uma rede social móvel lançada em 2009 com a proposta de se fazer o check-in dizendo onde se está em um determinado. Seu foco, portanto, estaria na localização. Há a possibilidade de enviar fotos associadas a determinados lugares. A foto pode ser incluída diretamente no momento no check-in, ou posteriormente,

⁴ Tradução das autoras para: “The sharing of social information through MSNS should be able to transform users’ experiences of the public spaces they inhabit”.

como acréscimo ao check-in já realizado. Na época de realização da pesquisa, possuía mais de 10 milhões de usuários registrados, os quais realizavam cerca de 3 milhões de check-ins por dia⁵.

O Instagram surgiu em 2010. É um aplicativo para iPhone e Android que permite o compartilhamento de fotos combinado com a aplicação rápida de filtros simples às imagens. O foco está, portanto, na imagem. Embora a maior parte das imagens postadas na ferramenta seja de lugares ou de coisas, raramente observa-se o emprego do recurso da geolocalização. Apesar de ser relativamente recente e de contar inicialmente com uma pequena estrutura (apenas 4 funcionários) a ferramenta possuía um total de 4 milhões de usuários e uma média de 10 fotos por segundo em maio de 2011⁶. Em 2012, o Instagram foi comprado pelo Facebook por 1 bilhão de dólares⁷.

O Twitter é um site de rede social criado em 2006 que pode, eventualmente, ser utilizado no celular, e para a postagem de imagens. O foco da ferramenta está no compartilhamento de conteúdo. Embora haja a possibilidade de postar links e imagens, isso nem sempre é feito. As imagens podem ser postadas a partir de serviços externos (como Twitpic, yFrog, e outros) ou pela própria ferramenta. A geolocalização, embora disponível, raramente é usada. Há, ainda, a possibilidade de compartilhamento cruzado entre Foursquare ou Instagram e Twitter, ou seja, um usuário pode compartilhar no Twitter uma imagem postada no Instagram, ou um check-in ou atualização postada no Foursquare. Ao final de 2010, o Twitter possuía 175 milhões de usuários registrados⁸.

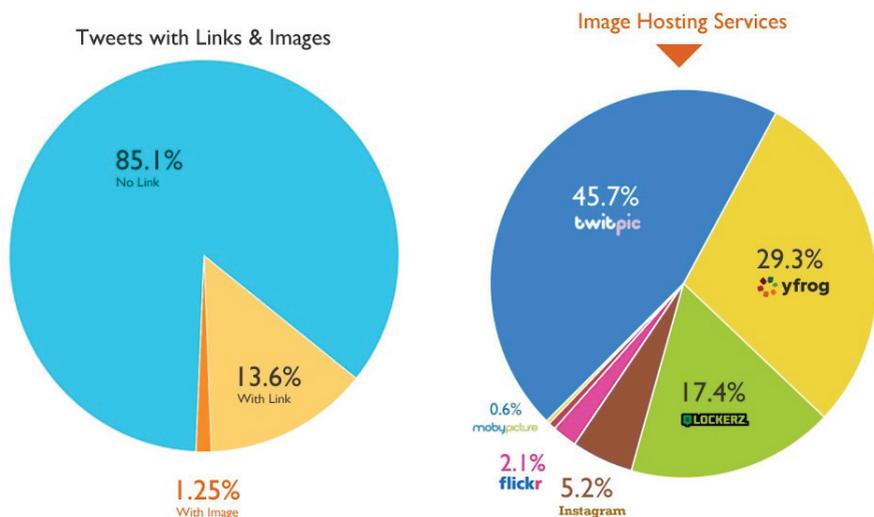


Figura 1: Tweets com links e imagens e serviços de hospedagem de imagem mais utilizados no Twitter.
Fonte: Sysomos.com

5 Conforme informado em <https://foursquare.com/about> em 18 jul. 2011.
6 <http://cnmoneytch.tumblr.com/post/5806027102/instagrams-instant-growth>
7 <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/04/facebook-anuncia-compra-do-instagram.html>
8 <http://techcrunch.com/2010/10/31/twitter-users/>

Na Figura 1, pode-se ver dados sobre o compartilhamento de fotos no Twitter, a partir de uma pesquisa realizada pelo Sysomos em 2011⁹. Dentre todos os tweets postados no dia 30 de maio de 2011, apenas 1,25% continha uma imagem. Nessa data, o serviço mais utilizado para postar imagens foi o TwitPic (45,7%). Destaca-se, ainda, o fato de que 5,2% das imagens compartilhadas no Twitter nesse dia haviam sido postadas no Instagram.

Caso analisado: Fundação Iberê Camargo

A Fundação Iberê Camargo foi o objeto escolhido para a análise da relação entre imagens e lugares, mediada por mídias locativas e redes sociais móveis. O prédio que abriga a Fundação é um dos pontos turísticos mais reconhecidos na cidade de Porto Alegre - RS, principalmente por ter uma estética arquitetônica diferenciada. Tal fato leva muitos visitantes a registrarem, através de fotografias, a experiência que têm quando estão no local. Observaremos, então, como as imagens compartilhadas através de algumas redes sociais móveis podem ser recuperadas, e o que elas representam em relação ao lugar.

O recorte realizado para fins de análise do fenômeno se refere aos resultados de busca por imagens da Fundação Iberê Camargo, no Foursquare, no Instagram e no Twitter, em agosto de 2011. Para proceder à análise, procurou-se inicialmente recuperar imagens geolocalizadas associadas a este lugar. Em um segundo momento, realizou-se um mapeamento dos mecanismos e peculiaridades de cada ferramenta quanto às suas funcionalidades de compartilhamento e recuperação de imagens. Foi possível identificar que as propriedades de cada ferramenta geram reflexos nas imagens encontradas em relação ao lugar.



Figura 2: Páginas de resultados de fotografias geolocalizadas ou referentes à Fundação Iberê Camargo. Da esquerda para a direita, resultados das ferramentas Foursquare, Instagram e Twitter, respectivamente. Pesquisas realizadas em agosto de 2011.

No Foursquare, as fotografias são associadas à venue¹⁰, sendo que a associação entre a imagem e o local pode ser realizada tanto no momento em que o usuário faz o check-in quanto depois. No entanto, as fotografias podem ser incluídas apenas através do aplicativo para dispositivos móveis, e não através do site. Esta restrição talvez tenha sido imposta para que as imagens presentes na rede social preservem a vinculação com o momento em que o usuário está experienciando o local. O sistema mantém um histórico de fotografias que foram postadas associadas a um determinado lugar. A forma de recuperação das imagens se deu através de uma visita ao venue, que é facilmente acessado tanto pelos aplicativos para smartphones quanto pela própria ferramenta de buscas do site¹¹, onde é possível visualizar diversos conteúdos, mas não realizar check-in (recurso disponível apenas para dispositivos móveis). Foram encontradas quatorze fotografias diferentes¹² (Figura 2), sendo estas divididas entre a autoria de oito usuários distintos. Em geral, as imagens exploram a arquitetura do prédio que abriga a Fundação, havendo espaço também para o registro de uma obra de arte pertencente a uma exposição da galeria.

No Instagram, foram encontradas diversas fotografias geolocalizadas. Além disso, a arquitetura da informação do aplicativo não traz uma forma objetiva de realizar buscas por locais, permitindo apenas que sejam buscadas tags (etiquetas) e usuários. A recuperação das imagens se deu de maneira exploratória. Foi preciso encontrar, aleatoriamente, uma fotografia que havia sido vinculada à Fundação Iberê Camargo e, através do link que apresentava este vínculo, chegar até à listagem com o histórico de imagens igualmente geolocalizadas. Desta forma, foi possível encontrar mais de cem fotografias¹³ (Figura 2), que apresentavam detalhes do prédio (tanto interna quanto externamente), obras de arte e pessoas. As imagens possuem um apelo estético mais elaborado, justamente porque a proposta da ferramenta é oferecer filtros para o tratamento das cores e contrastes. Ao realizar uma busca pela tag “#iberecamargo” foram encontradas quatorze fotografias, o que demonstra o pouco uso de tal recurso.

No Twitter, foram encontradas poucas imagens, mais voláteis, raramente geolocalizadas. A postagem pode ser realizada de diversas formas, havendo poucas restrições quanto ao tipo de dispositivo¹⁴ ou sistema de postagem¹⁵. A forma de

10 Venue é a forma como são chamados os locais físicos cadastrados na ferramenta, em que os usuários podem fazer check-in (registrar que estão naquele local). No caso de nosso exemplo, a Fundação Iberê Camargo pode ser considerada uma venue.

11 Acessível em <https://foursquare.com/venue/991030>. Último acesso em 26 de agosto de 2011.

12 Embora apareçam 15 resultados de busca, havia uma fotografia repetida, por isso contabilizamos 14 fotografias.

13 Destacamos que há uma duplicação de registros do local em questão na base de dados do Instagram. Isto é algo comum em ferramentas que não apresentam um sistema de busca muito estruturado. Sendo assim, é possível encontrar outro registro para a Fundação Iberê Camargo que apresente somente três fotografias. Optamos por ilustrar o trabalho com o registro que apresenta o maior número de fotografias.

14 É possível realizar a postagem tanto do computador com acesso à web quanto por dispositivos móveis.

15 Existem diversas ferramentas que podem ser utilizadas para disponibilizar imagens no Twitter, como Twitpic, Yfrog, o próprio Instagram entre outras.

recuperação se deu através da busca do Twitter¹⁶, presente no aplicativo do iPhone, através da palavra-chave “Fundação Iberê Camargo”. Existem algumas maneiras de realizar buscas por um determinado ponto geolocalizado (em geral, referentes a cidades onde os tweets são postados), mas este recurso não é muito popular no Brasil, então optamos por utilizar o método tradicional de pesquisa por palavra-chave. O sistema permite que sejam recuperados tweets postados apenas nos últimos quatro dias, com o limite de até 1.500 ocorrências. Este recorte temporal e quantitativo indica que não é possível resgatar todo o histórico de imagens vinculadas ao local com a mediação do Twitter. No dia em que a pesquisa foi realizada, não encontramos nenhuma imagem geolocalizada como resultado. A única fotografia com conteúdo referente à Fundação havia sido postada pela própria instituição (@F_IbereCamargo).

Diante deste quadro, podemos dizer que cada ferramenta dispõe de diferentes maneiras de valorizar as imagens dentro de seu fluxo de conteúdos. Assim, o foco para o Foursquare seria a localização, para o Instagram a imagem em si e seus efeitos estéticos e para o Twitter o conteúdo em suas diferentes formas (textos, vídeos, fotos). Tais prioridades impactam a maneira como a relação entre imagens e os lugares a que se referem podem ser acessadas. Para Oliveira et al. (2009, p. 331), dois conceitos fundamentais estão relacionados ao modo como podemos recuperar informações na rede mundial de computadores: a *findability* e *serendipity*. A primeira estaria mais vinculada ao ato de “encontrar” objetivamente o que se procura, e a outra à atividade de “descobrir” ao acaso, de maneira prazerosa, algum conteúdo relevante. Percebemos, então, que ambos os conceitos estão ligados ao modo como as informações são organizadas e estruturadas em um determinado ambiente e definem, muitas vezes, o modo como os interagentes poderão chegar efetivamente ao conteúdo que desejam. Assim, as ferramentas analisadas aqui estão adaptadas a oferecer a seus interagentes os dois tipos de recuperação de informações. No entanto, percebemos que, quando se refere à recuperação de imagens geolocalizadas, o Foursquare apresenta uma melhor *findability*, através de seu sistema de busca centralizado e à minimização de ambiguidades. Se uma pessoa quiser “encontrar” informações sobre a Fundação Iberê Camargo, por exemplo, poderá, através desta ferramenta, ter sucesso. Porém, se não houver uma predefinição sobre o conteúdo da busca, a pessoa poderá através da estrutura em *timeline* do Instagram ou do Twitter “descobrir” imagens ou conteúdos a partir dos quais poderá acessar informações sobre o local.

O fato é que, independentemente da maneira como as ferramentas se estruturaram para recuperação de informações, todas dependem fundamentalmente da colaboração e da participação dos interagentes dentro de uma lógica de *folksonomia* (OLIVEIRA et al., 2009). Aquino (2007) analisa o trabalho coletivo inerente à utilização de *tags*, no contexto de ferramentas da Web 2.0, e o potencial que estas práticas trazem para a organização social dos conteúdos na internet. A pesquisadora comenta que o modelo desta segunda geração da Web, mais participativa, permite a “formação de uma inteligência coletiva e, porque não dizer, uma memória coletiva”

¹⁶ É possível realizar pesquisas pelo aplicativo para smartphones ou pelo sistema de busca da Web, disponível em <http://search.twitter.com>.

va” (AQUINO, 2007, p. 6). No caso específico das mídias locativas e redes sociais móveis, podemos identificar que o local físico torna-se o alvo de “etiquetamentos” sociais, por meio de conteúdos como imagens que lhe são associadas.

Vemos a partir destas práticas, a “formação de imagens mentais sobre o lugar, ou a percepção do mundo em imagens” (PESAVENTO, 2008, p. 101). Ou seja, antes mesmo de ir até a Fundação Iberê Camargo (local físico), podemos ter acesso a imagens que representam a experiência que outras pessoas tiveram do local. Forma-se, assim, uma imagem mental, baseada em uma memória coletiva, “uma interpretação e uma experiência do vivido, ao mesmo tempo individual, social e histórica” (PESAVENTO, 2008, p.104).

Considerações finais

Podemos hoje, com o auxílio de dispositivos móveis conectados à internet, e através de redes sociais móveis ou mídias locativas, agregar coletivamente diferentes visões sobre um mesmo local, atribuindo-lhe sentidos e memórias. As imagens funcionam como narrativas e relatos de experiências, que contam e explicam algo sobre o lugar a que se referem. Explicitam também novas relações entre o espaço físico e seus habitantes, complementando o sentido simbólico do “lugar”, com o auxílio de tecnologias da informação e comunicação.

As práticas de compartilhamento de imagens geolocalizadas, através das ferramentas aqui analisadas (Foursquare, Instagram e Twitter), que funcionam como centros agregadores de relatos e registros de experiências, apresentam diferentes formas de construção de tais narrativas. Isso porque as distinções quanto aos métodos de recuperação de informações se refletem no modo como percorremos o conteúdo. Cada ferramenta, a seu modo, auxilia na construção de uma memória do local, como foi possível constatar no caso da Fundação Iberê Camargo.

Assim como outras mídias desempenharam o papel de contar a história das cidades e lugares físicos em outras épocas, percebemos que hoje novas formas de realizar esta tarefa estão sendo atribuídas também às mídias locativas e às redes sociais móveis. Sabemos que a democratização de acesso a tais dispositivos, assim como a conexão à internet, ainda não são uma realidade para grande parte da população, o que limita a pluralidade de pontos de vista que constroem a memória coletiva do local. No entanto, percebemos como uma tendência de nosso tempo a ampliação de tais práticas, assim como seu papel representativo na constituição da fase atual da cibercultura.

Referências bibliográficas

AQUINO, M. C. *Hipertexto 2.0, folksonomia e memória coletiva: Um estudo das tags na organização da web*. E-compós, 2007. Disponível em: <http://www.compos.org.br/files/15ecompos09_MariaClaraAquino.pdf>. Acesso em 18 jul. 2011.

- AUGÉ, M. **Não-Lugares**. São Paulo: Papirus, 1994.
- BOYD, D.; ELLISON, N. **Social network sites: Definition, history, and scholarship**. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v.13, n.1, 2007. Disponível em <<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>>. Acesso em 20 jan. 2009.
- FRAGOSO, S. **CUNCTUS ERGO SUM: Crítica à compreensão cartesiana de sujeito nos estudos da cibercultura**. In: TRIVINHO, E. K.; REIS, A.P. (Orgs.). *A cibercultura em transformação*. Coleção ABCiber, volume 2. São Paulo: ABCiber, 2011.
- HALBWACHS, M. **A Memória Coletiva**. Centauro Editora. São Paulo 2004.
- HENRIQUES, S. **Mobile Social Network: a tecnologia móvel e o avanço das novas redes sociais**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32., 2009, Curitiba. Anais... Curitiba: Intercom, 2009. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2049-1.pdf>>. Acesso em 23 maio 2010.
- HUMPHREYS, L. **Mobile Social Networks and Social Practice: A Case Study of Dodgeball**. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v.13, n.1, 2007. Disponível em <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00399.x/full>>. Acesso em 18 jul. 2011.
- LEMO, A. **“Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão”**. *Razón y Palabra*, n. 41, 2004. Disponível em <<http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n41/alemos.html>>. Acesso em 23 maio 2010.
- LEMO, A. **Mídia Locativa e Territórios Informacionais**. 2007. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf>. Acesso em 18 jul. 2011.
- MONTEIRO, C. **Construindo a história da cidade através de imagens**. In: PESAVENTO, S. et al. (Orgs.). *Narrativas, Imagens e Práticas Sociais: percursos em história cultural*. Porto Alegre: Asterisco, 2008.
- OLIVEIRA, L. D. D. et al. **Web social: impacto no comportamento informacional na produção do conhecimento**. In: BORGES, M. M. e CASADO, E. S. (Ed.). *A Ciência da Informação criadora de conhecimento*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, v.II, 2009.
- PELLANDA, E. **A conexão entre lugares e espaços proporcionada pela rede Foursquare**. In *Texto* v. 1, 2011. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/16490/12358>>. Acesso em 18 jul. 2011.
- PESAVENTO, S. J. **O mundo da imagem: território da história cultural**. In: PESAVENTO, S. et al. (Orgs.). *Narrativas, Imagens e Práticas Sociais: percursos em história cultural*. Porto Alegre: Asterisco, 2008.
- RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- ROSSINI, M.; BALDISSERA, J. A. **Imagens Audiovisuais: sociabilidades e sensibilidades contemporâneas**. In: PESAVENTO, S. J.; ALENCAR, M. A. G., et al (Ed.). *Sensibilidades e sociabilidades: perspectivas de pesquisa*. Goiânia: Editora da UCG, 2008.

- SANTAELLA, L. **Mídias locativas: a internet móvel de lugares e coisas**. Revista Famecos. Porto Alegre, v.10, n.35, 2008. Disponível em: <<http://200.144.189.42/ojs/index.php/famecos/article/viewArticle/5371>>. Acesso em 18 jul. 2011.
- SANTAELLA, L. **Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade**. In: ARAÚJO, D. (Ed.). Imagem (ir)realidade, comunicação e cibernética. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. Editora: Paulus, 2007.
- SOUZA, L.A.D.S.; ANGELO, R.B.D. **Cidades (in)visíveis: imagens, caminhos, fotografias e representações**. Discursos Fotográficos, Londrina, v. 4, n. 5, p. 158-178, 2008.



NTDI 

The logo for NTDI (National Technical Institute for the Deaf) is located at the bottom center of the page. It consists of the letters "NTDI" in a bold, dark blue, sans-serif font. To the right of the letter "I" is a small, stylized icon of a four-pointed star or compass rose. The points of the star are colored: the top point is green, the right point is orange, the bottom point is red, and the left point is blue.