

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
Programa de Pós-Graduação (Mestrado) em Ciências Sociais

GOVERNO ELETRÔNICO, LIBERDADE E CONTROLE

por
SARA RODRIGUES DE MORAES

Dissertação de Mestrado apresentada
à banca examinadora como requisito
parcial para obtenção do grau de
mestre em Ciências Sociais.

2007

GOVERNO ELETRÔNICO, LIBERDADE E CONTROLE
SARA RODRIGUES DE MORAES

Banca Examinadora

Prof. Dr. Gilberto Barbosa Salgado (orientador – UFJF)

Prof. Dr. Paulo Vaz (examinador – UFRJ)

Prof. Dr. Octávio Bonet (examinador – UFJF)

Aos meus pais, Celso e Neusa, por
fazerem da busca pelo conhecimento
uma prioridade em minha vida;
Ao meu irmão, Celso Junior, pela
paciência;
Ao meu noivo, Daniel, pelos momentos
de descanso.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	01
1 A REDE E SUAS METAMORFOSES	09
1.1 Um olhar sociológico	11
1.2 Liberdade extremada ou nova forma de controle?	26
1.3 Pensar a rede	36
1.4 Informação, interação e governo	52
2 GOVERNO ELETRÔNICO	59
2.1 Pensar o governo eletrônico	61
2.2 Uma Europa do conhecimento	73
2.3 Proposta brasileira	89
2.4 Governo eletrônico na prática	94
3 A INTERAÇÃO E SUAS POSSIBILIDADES	103
3.1 Comunidades Virtuais	105
3.1.1 O fenômeno Orkut	107
3.1.2 Sensações em três dimensões	115
3.2 TV digital no Brasil: mudar sem mudar?	121
3.3 Muito além das telas	130
CONCLUSÃO – CIÊNCIA E IMAGINAÇÃO	140
ANEXOS	
BIBLIOGRAFIA	
WEBGRAFIA	

ÍNDICE DE QUADROS

QUADRO 1 - Comparação entre Tipos de Interação.....	21
QUADRO 2 - Sociedade Disciplinar X Sociedade de Controle.....	33
QUADRO 3 - Características Estéticas e Naturais do Ambiente Virtual.....	46
QUADRO 4 - Governo Eletrônico	72
QUADRO 5 - Estágios do Governo Eletrônico.....	80
QUADRO 6 - Smart mob - Comparativo entre os casos Madri e São Paulo.....	137

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 – Residências com acesso à Internet.....	78
GRÁFICO 2 – Escolas com acesso à Internet	79
GRÁFICO 3 – e-government.....	81
GRÁFICO 4 – Uso de Serviços Públicos <i>on-line</i> em 2003: UE dos 15 (Empresas com mais de 10 funcionários).....	82
GRÁFICO 5 – Utilização da Internet por Idade (EU dos 15).....	85
GRÁFICO 6 – Uso de Serviços Públicos <i>on-line</i> (indivíduos)	87
GRÁFICO 7 – Empresas cujos Funcionários Executam Parte de seu Serviço por Meio de Sistemas de Informação.....	88
GRÁFICO 8 – Os Cinco mais Acessados no Brasil (% de tempo gasto na Internet)	111
GRÁFICO 9 - Os Cinco mais Acessados nos EUA (% de tempo gasto na Internet)	111
GRÁFICO 11 - Os Cinco mais Acessados na Espanha (% de tempo gasto na Internet)	112

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 - Organização Social da Interação Cibermediada	24
FIGURA 2 – Panóptico	28
FIGURA 3 – Panóptico Invertido	30
FIGURA 4 – Super-Panóptico	31
FIGURA 5 – Governo Eletrônico	69
FIGURA 6 – Gastos do Ministério da Saúde	91
FIGURA 7 – Presença de Agentes no Google News	ANEXOS
FIGURA 8 – Portal Governamental do México	ANEXOS
FIGURA 9 – Agenda Digital (Chile)	ANEXOS
FIGURA 10 – Portal da União Européia	ANEXOS
FIGURA 11 – Formas de Debate: Fóruns de discussão	ANEXOS
FIGURA 12 – Debate sobre Língua Única para a UE	ANEXOS
FIGURA 13 – Debate sobre Língua Única para a UE (debatedores).....	ANEXOS
FIGURA 14 – Debate sobre Língua Única para a UE (moderadora <i>on-line</i>).....	ANEXOS
FIGURA 15 – Site do Reino Unido	ANEXOS
FIGURA 16 – Site Governo Eletrônico no Brasil	ANEXOS
FIGURA 17 – Site do Brasil	ANEXOS
FIGURA 18 – Mural de opiniões – Site brasileiro	ANEXOS
FIGURA 19 – Site do Governo do estado de São Paulo	ANEXOS
FIGURA 20 – Perfil de Usuário no Orkut	ANEXOS
FIGURA 21 – Discussão nas comunidades	ANEXOS
FIGURA 22 – Navegador - The Sims 1	ANEXOS
FIGURA 23 – Navegador – The Sims 2	ANEXOS
FIGURA 24 – The Sims 2 – Fases da vida	ANEXOS
FIGURA 25 – The Sims OnLine	ANEXOS

AGRADECIMENTOS

Para compor esta dissertação foi necessário mais que uma idéia e duas mãos ao teclado – muitos foram os que contribuíram para a sua conclusão e influenciaram em seus rumos. Em primeiro plano, agradeço à Universidade Federal de Juiz de Fora que me forneceu não somente as finas ferramentas do intelecto, por meio do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, mas também os meios financeiros, através da Fundação de Apoio à Pesquisa e Extensão (Fadep), sem os quais não seria possível minha dedicação à pesquisa.

Como o coração das instituições pulsa por meio das pessoas que nela congregam, não poderia deixar de agradecer ao prof. Paulo Vaz, que gentilmente aceitou ao convite para avaliar esta análise e também ao prof. Octávio Bonet, que contribuiu com seu olhar antropológico na compreensão de novos conceitos. Sou particularmente grata ao meu cúmplice e orientador, Prof. Gilberto Barbosa Salgado, por ter acreditado nesta proposta, desde seus devaneios iniciais, quando o bebê era jogado fora junto à água do banho. Muitos foram nossos embates sociológicos, estilísticos e até mesmo literários – alguns se transformaram em raízes nas quais sustento este trabalho, outros floresceram e frutificaram, deram leveza à terrenos por vezes ásperos.

Aos meus familiares, agradeço a dedicação e o apoio nestes últimos dois anos traduzidos em suporte financeiro, estrutura física, contribuições, xícaras de café e chás de menta, e até mesmo em silêncio. Uma menção especial deve ser feita ao meu pai, Celso, de quem veio a sugestão de inserir uma análise sobre a ação do PCC em São Paulo, o que em muito enriqueceu esta dissertação. Outros apoiaram de forma mais subjetiva, mas não por isso foram menos importantes. Ao meu noivo, Daniel, agradeço por ter inundado minha vida de leveza, sem a qual seria enfadonha a empreitada de um texto científico para alguém mais dada ao mundo literário. Destaco também o pontapé inicial dado por minhas amigas, Magda, ao incentivar a me aventurar por um campo de conhecimento que não era o meu e tentar

ingressar no mestrado em Ciências Sociais, e Luciana Dominatto, por ter me aberto outros horizontes e despertado um interesse adormecido em tempo do projeto inicial ao me apresentar o livro de Steven Johnson, “Cultura da Interface”, pelo qual me apaixonei. Também agradeço aos colegas do curso de Mestrado em Ciências Sociais, em especial à Marcelle e Priscila que compartilharam dos medos iniciais e prestigiaram a defesa dessa dissertação.

Por fim, sou grata Àquele que dotou o homem de inteligência e criatividade o suficiente para que pudessem ousar e criar o novo, tanto na ciência quanto na arte. A todos os que sonharam (ou ainda sonham) em suas garagens com suas engenhocas e máquinas maravilhosas que podem revolucionar o mundo (ou já revolucionam), meus sinceros agradecimentos.

...a Máquina orienta nosso futuro não apenas em resposta direta a nossas perguntas diretas, mas em resposta geral à situação mundial e à psicologia humana, como um todo. E sabermos isso pode fazer-nos infelizes ou ferir nosso orgulho. A Máquina não pode – não deve – nos fazer infelizes. (...) como podemos saber o que será o último bem da humanidade? Não temos à nossa disposição os fatores infinitos que a Máquina tem à disposição dela! Talvez – para dar um exemplo não inteiramente desconhecido – toda a nossa civilização, baseada na técnica, tenha criado mais infelicidade e miséria do que evitado. Talvez uma civilização agrária ou pastoril, com menos gente e menos cultura, fosse melhor. Se assim for, as Máquinas deverão agir nessa direção, de preferência sem nos dizer, uma vez que, em virtude de nossos preconceitos ignorantes, só consideramos bom aquilo a que estamos acostumados – e lutaríamos contra a mudança. Ou talvez a resposta seja uma urbanização total, ou uma sociedade regida por castas, ou a completa anarquia. Não sabemos. Só quem sabe são as Máquinas, elas se dirigem para lá e nos levam com elas.

Isaac Asimov

INTRODUÇÃO

Dormência. Após cinco horas sentado à frente do computador, Antônio, eleito deputado pela maioria dos cidadãos de seu estado, acaba de dar uma última leitura em seu projeto de lei que flexibiliza meia dúzia de artigos da CLT. Salva o arquivo, dá umas mordidas no sanduíche trazido há alguns minutos por um de seus assessores enquanto observa o último sol do inverno de 2026 se por pelas frestas da persiana. Clica no menu “Iniciar” para desligar a máquina, desiste. A memória traz o lembrete de que ainda era preciso enviar o projeto aos outros deputados de sua bancada que irão apresentá-lo à Mesa da Câmara na manhã seguinte. Além do anexo, segue algumas orientações e um encontro marcado para acertar os últimos detalhes.

O que Antônio não sabe é que dois agentes estão à sua espreita – um enviado por um grupo de empresários e outro por forças sindicais – ambos com a missão de descobrirem os detalhes do projeto e a hora de sua apresentação. Não há qualquer escuta escondida no interior da luminária ou grampo no telefone, nem mesmo existem carros e homens com fones e demais engenhocas da espionagem clássica. Os agentes estão alojados no computador do deputado sem que ele sequer suspeite do fato. No momento em que o *e-mail* é enviado, os dois realizam uma clonagem de dados, detectam as palavras-chave contidas no documento e as enviam para seus sistemas de origem.

O agente enviado pelo grupo de empresários aproveita para mandar uma mensagem ao editor de um telejornal ligado à confraria com a “sugestão” de uma pauta sobre como a CLT está ultrapassada e o conseqüente aumento de ofertas de emprego caso haja uma flexibilização. A matéria é veiculada no último jornal do dia. O agente à serviço das forças sindicais, por sua vez, envia mensagem de texto para os celulares das principais lideranças trabalhistas e estudantis: “Manifestação na entrada do Congresso amanhã às 9:40h. Venha de preto com nariz de palhaço. 10h

deitar no chão do saguão principal. Dispersar 5min após chegada da imprensa. Motivo: férias e 13° ameaçados por projeto de lei. Passe adiante”.

No dia seguinte, Antônio está na porta principal do Congresso à espera de seus correligionários. Falta apenas um minuto para 10 horas. O deputado estranha o volume de pessoas acima do normal no saguão principal – a grande maioria vestida de preto – mas se distrai ao projetar quantos minutos terá de esperar pelo atraso dos colegas. De repente a abstração é despertada por um alvoroço silencioso que se instala no saguão. Aqueles indivíduos enlutados sacam dos bolsos seus narizes de palhaço, os colocam em seus rostos e se deitam no chão. O caminho está obstruído.

Antes que conseguisse pensar em qualquer alternativa, sua vista é obscurecida por uma saraivada de *flashes*. O líder sindical, acompanhado por um batalhão de repórteres está à frente da manifestação inusitada, explicando para câmeras e microfones que aquela performance tinha o objetivo de obstruir a passagem do Deputado Antônio Valverde, que estaria ali à espera de outros parlamentares para entregar a Mesa da Câmara um projeto de Lei que põe fim ao 13° salário e flexibiliza o direito à férias. Distribui cópias com os nomes dos deputados envolvidos e aponta a presença de Antônio para os jornalistas que ainda não o notaram. Enquanto tropeça em declarações que pouco elucidam os fatos, o parlamentar olha para o saguão. Não há mais qualquer vestígio de roupas pretas ou nariz de palhaço. Essa história pode soar um tanto irreal, saída de algum gibi de ficção científica, mas seus elementos foram baseados em prognósticos e tecnologias já disponíveis.

Para antecipar o dia de amanhã, a antiguidade recorria a místicos e bruxos. O desenvolvimento da ciência permitiu a homens e mulheres, a partir de prospecções, a projetarem tecnologias que para muitos parecia impossível: a idéia do helicóptero, criada por Leonardo da Vinci no século XVI só foi aproveitada em 1907 pelo francês Paul Cornu (que esqueceu um prudente acessório, o pára-quedas, também esboçado pelo artista); Ernest Rutherford, prêmio Nobel de química em 1908, afirmava que a energia do átomo jamais teria qualquer utilidade; ao presenciar a demonstração primeira televisão na Londres de 1924, houve quem dissesse que tal

aparelho nunca teria futuro por sua tela não se comparar a uma de cinema. O mesmo aconteceu às linguagens informacionais, que passaram pelos diagnósticos de sonho impossível, parafernália que só servirá ao exército, brinquedo para os nerds do cálculo complexo e, recentemente, reduto de perversões. A despeito do pessimismo, o computador pessoal e, mais tarde, a **rede**, mostraram ser elemento crucial do qual hoje depende grande parte da sociedade moderna.

O computador digital é a primeira grande tecnologia deste último século a aproximar pessoas que não se conhecem, ao invés de afastá-las. Ao comparar a comunicação via interface com os quase 60 anos sentados em frente à TV, percebe-se que a diferença mais contundente mora no quesito interação. A relação entre cidadão e governo via televisão, conseqüentemente, seria bem diferente na **rede**. A formação de comunidades e a representação do Estado no infoespaço, a possibilidade de uma transparência democrática que desembocam em questões mais profundas que tange a liberdade e o controle, suas representações simbólicas, seus meios de comunicar, constitui um campo fértil no estudo da interface. Entender essas novas formas de relacionar do ser humano poderá ajudar a descortinar quais serão os próximos passos virtuais das cidades no século XXI.

Se os editores de texto modificaram a forma de escrever e pensar a escrita, quais serão as conseqüências político-sociais da organização dos governos e das mobilizações sociais pela cidadania mediadas pelas novas tecnologias de informação e comunicação? O gosto do brasileiro pelo novo, refletida no mundo on-line significaria uma possibilidade de sucesso das ferramentas de governo eletrônico no Brasil? Outras exclusões sociais (a digital, principalmente) seriam acentuadas ou as contribuições para a governança levariam a uma inclusão? Um celeiro de especulações sobre a exposição de dados on-line e a organização em comunidades está se formando, e vão desde tentativas de seqüestro e disseminação de vírus até a inocente possibilidade de encontrar um colega do primário. As implicações sociais podem ir mais além e nos revelar outras explorações da mente e das relações humanas.

Várias são as questões que permeiam a linguagem de interface e cada qual, com suas nuances e perspectivas, renderiam obras inteiras, daí ser tarefa árdua delimitar um tema específico dentro de um campo tão novo e tão interessante. O projeto, que em princípio abordava apenas as comunidades virtuais, ganhou peso e passou a galgar um degrau mais amplo: o governo eletrônico e as relações de liberdade e controle estabelecidas pela **rede** no contexto da vida pública. Perspectivas em princípio otimistas ganharam alguns contornos sombrios, e até mesmo perturbadores, confrontaram-se com os dados e amadureceram. Um resultado mais próximo do que realmente é o mundo virtual com algumas pitadas de imaginação e prospecção, espera-se, está contido nas próximas páginas.

Por muitos anos, navegar pela Internet estava classificado na estante das atitudes solitárias. O surgimento das comunidades – e as conseqüentes possibilidades de interação entre usuários – não só pôs em xeque essa idéia como também abriu um leque de oportunidades para as cidades de pedra e suas estruturas políticas. Nesse sentido, a maior representante é a proposta do governo eletrônico, que traz em si o germe para uma profunda reforma nas estruturas públicas e no quadro democrático. A politização do governo eletrônico, transformando-o em governança, seria um passo fundamental para uma gestão eficiente e promotora de referenciais democráticos na sociedade.

A **Sociedade em rede** e o governo eletrônico serão apresentados por meio de trabalhos de autores que se dedicaram aos processos de comunicação e interação, à esfera pública e à interface em si. Espelhando-se na multiplicidade de processos que a interface engloba, não será tratada uma, mas várias linhas de pensamento que poderão ser pareadas ou contrapostas, haja vista o fato de nenhuma delas tratar do tema em sua plenitude e dada a sua amplitude e atualidade, refletindo, assim, a mobilidade e a multiplicidade cibercultural. Seguindo o mesmo raciocínio e buscando comprovar a argumentação de Castells de que não se pode dar o nome de “Sociedade da Informação” a mudança de paradigmas vivida pela humanidade, já que a preocupação com a informação passou por diversas

eras, serão utilizadas ocasionalmente obras literárias de diferentes séculos que refletiram com presteza suas respectivas sociedades.

O primeiro capítulo é dedicado aos aspectos teóricos da Sociedade em **Rede** bem como a relação das estruturas de poder com a informação. Autores e temas respectivos foram agrupados e divididos em quatro seções: a primeira, voltada para uma visão mais ampla da sociedade, tem como norte as argumentações de Manuel Castells sobre a Sociedade em **rede**, sua formação, principais características e conseqüências; o alerta de Jean Baudrillard a respeito do excesso de informação e a perda de referenciais históricos propiciados pelo ambiente virtual; a análise de Jurgen Habermas inserida em seu arcabouço conceitual da noção de mundo vida, em especial as discussões que cercam os meios para permitir que este interfira no sistema e impeça que o mesmo o colonize somada às considerações sobre a possibilidade do real nascimento de uma esfera pública por intermédio da interface; assim como o confronto entre as classificações dos tipos de interação entre as pessoas e a interação mediada pelas novas tecnologias, a partir da perspectiva de John Thompson.

A segunda seção traz uma reflexão sobre os perigos do controle escondidos na transparência da **rede** em contraposição à liberdade gerada pela opacidade por meio da obra de Michel Foucault, com apresentação da Sociedade disciplinar bem como a evolução dos tipos de panópticos; Gilles Deleuze e seus complementos ao trabalho de Foucault que engendram a por ele denominada Sociedade de controle além da visão apocalíptica de Paul Virilio sobre os desdobramentos da interface. Na terceira seção, elementos mais pertinentes à relação do homem com a máquina serão traçados, como as mudanças no campo da atenção, expressas na obra de Jonathan Crary; as mudanças semânticas e características estéticas contidas nos trabalhos de Sherry Turkle e Janet Murray contrapostas às análises pós-darwinistas de Kevin Kelly, que explicitam a interface computacional engendrada dentro da disjuntiva *natur versus cultur*. A abordagem sobre as conseqüências do uso de agentes como organizadores de informação realizada por Steven Johnson e Paulo Vaz e a mudança do leitor na cibertextualidade por Gilberto Salgado serão contempladas em seguida. A quarta seção introduzirá a questão do governo e o poder extraído

das relações pelas mãos de Karl Mannheim, ao diagnosticar o problema sociológico das gerações como um dos fatores relacionados a aceleração do mundo moderno. Tal linha de reflexão será recortada pela relação específica entre indivíduo e sociedade abordada por Anselm Strauss. Elementos que radicalizam e dinamizam a sociedade moderna serão explorados na obra de Anthony Giddens e aplicados no mundo das relações políticas através de Peter Hall.

O governo eletrônico será tema do segundo capítulo, em que o uso das informações como forma de exercer influência sobre as decisões e na construção de um cidadão mais participativo no processo democrático, será abordado. Como a literatura sobre o tema ainda é escassa, grande parte dos textos estudados neste capítulo serão artigos e documentos. Na primeira seção, será trabalhado o governo eletrônico, sua conceituação, vantagens e dificuldades através dos estudos de James S. Fishkin, no que tange os elementos envolvidos em uma democracia virtual, além de uma acareação entre as aplicações práticas da **governabilidade eletrônica** bem como seus estágios, propostos por Martin Ferguson, e as reais possibilidades de mudança da estrutura democrática trazidas pela **governança eletrônica**, apresentadas por Marco Aurélio Ruediger. Também serão expostas e contra-argumentadas as críticas de Bernardo Sorj e José Eisenberg ao governo eletrônico e à **Sociedade em Rede** como um todo. A partir da segunda seção, partir-se-á para um estudo sobre o que tem sido feito na prática dos governos. A proposta europeia, através do documento “Para uma Europa do Conhecimento”, e suas perspectivas por meio de dados colhidos no Eurostat, será visitada. É tema da terceira seção a proposta brasileira de **governabilidade eletrônica**, mais voltada para a prestação de serviços em contraposição com o que tem sido realizado em outros países da América Latina como o Chile e o México. Na quarta seção, partindo da metodologia defendida por Ian Ang e Samuel M. Wilson & Leighton C. Peterson para o estudo da interface, serão analisados, etnograficamente, os *sítes* oficiais da União Europeia, do Reino Unido, do Brasil e do estado de São Paulo.

O terceiro capítulo está voltado para as possibilidades de interação que podem ir além do computador pessoal e afetarem as relações entre governo-governo, governo-empresa, governo-cidadão e cidadão-cidadão. Na

primeira seção, usando a mesma metodologia adotada no capítulo anterior, serão estudadas as comunidades virtuais bidimensionais, ou seja, baseadas em texto (como o Orkut), e as tridimensionais, que imitam relações físicas reais (como o *The Palace* e o *The Sims Online*). A análise está apoiada em autores já visitados nos capítulos anteriores, como Castells, Thompson e Johnson, e também nas considerações de outros pensadores como as relacionadas e estruturas de dominação de Radcliffe-Brown; uma abordagem antropológica da comunicação nos estudos de Gregory Bateson e Dan Sperber; e a exposição de Rousiley C. M. Maia sobre a formação de redes cívicas na Internet. O processo de instituição da TV digital no Brasil, aparelho que agrega as funções de outros veículos de comunicação como o telefone e o computador, as possibilidades de implantação no país da televisão de um canal de governo eletrônico e o impasse entre Estado e cientistas em torno da criação de um Sistema Brasileiro de Televisão Digital serão visitados na segunda seção. A terceira e última seção do capítulo vislumbrará, a partir de dados da Anatel e das pesquisas recentes de Howard Rheingold sobre a articulação de massas inteligentes, denominadas **smart mobs**, e o estudo específico deste fenômeno presenciado em Madri, por Javier Bustamante Donas. Eduardo Campos Pellanda contribuirá com as conseqüências trazidas ao usuário e a **rede** pela integração entre tecnologias móveis e as estruturas até então estáticas da interface, enquanto que os aspectos técnicos da evolução dos aparelhos celulares serão introduzidos pelo artigo de Camila Maciel Mantovani. Tais mudanças podem transformar celulares em mais que simples aparelhos telefônicos, deixando de atender a uma única necessidade e passando a ser veículo de mobilização tanto política quanto estética, como é o caso das **flash mobs**, uma variação das **smart mobs**, estudada por Mônica Schieck. Casos específicos da formação dessas massas inteligentes, que puderam propiciar a ação pacífica de cidadãos em Madri no protesto de 2004 que tirou o então primeiro ministro José Maria Aznar do poder, como também a onda de terror organizada pelo PCC na cidade de São Paulo em maio de 2006, serão analisados e contrapostos. Por fim, a conclusão trará algumas prospecções sobre os assuntos abordados nesta análise e sugestões para estudos posteriores. Segue-se uma bibliografia, webgrafia e anexos.

Os conceitos e questionamentos que abrangem a idéia de **rede** e de cultura de interface são muito amplos e não poderiam, por força de delimitação teórica e exigüidade de tempo, serem tratados em sua totalidade. Por esse motivo, autores, como Pierre Lèvy, que já foram usados em demasia em trabalhos que abordam o tema e caíram no senso comum, não serão abordados. Outros, como Edgard Morin, e suas considerações sobre a diferença entre comunicação, informação e conhecimento, e Pierre Bourdieu, com seu estudo sobre mecanismos da reprodução social que legitimam as diversas formas de dominação e a produção simbólica na vida social, poderão ser citados ao longo da dissertação, como um aporte interpretativo ao argumento. Assim, embora relevantes, não serão, aqui, autores fundamentais.

Os estudos sobre a interface, e suas implicações nas políticas públicas, podem apontar caminhos para entender como serão as relações sociais, com o Estado e com as antigas cidades de pedra. A compreensão do cidadão que nasce a partir das novas tecnologias de comunicação e informação, o **cibercidadão** que está por vir, permitirá a abertura de novos campos para a pesquisa científica e, talvez, o vislumbre da idéia de uma cultura verdadeiramente democrática que pode até não ser concretizada (e as páginas da história da humanidade estão recheadas de indícios que caminham nessa direção). Todavia, a possibilidade de unir pessoas de várias etnias, crenças e pensamentos (e, por que não a união entre as demandas do cidadão e do Estado) por meio do governo eletrônico já vale a jornada.

1 A REDE E SUAS METAMORFOSES

Uma série de mudanças foi aberta tanto pela arquitetura de interface quanto pela **Sociedade em rede**. No campo micro-cognitivo, o modo como lemos e escrevemos deixou a linearidade e passou à cibertextualidade; na atenção, um elemento isoladamente catalogado deu lugar a percepções múltiplas da realidade que ignoram a idéia de espaço e tempo; a linguagem assume contornos narrativos que prezam mais a arquitetura que a substância. Exemplos de como aspectos como estes permeiam novas estruturas macro-cognitivas seriam a reestruturação de serviços e comunicação dos governos, por meio do governo eletrônico; e o alargamento das fronteiras culturais e comerciais, pelos programas de mensagens, comunidades virtuais e *e-commerce*, pela socialização da informação, uma vez que os olhos se multiplicaram além das agências de notícia, sendo possível ter acesso a vários pontos de vista de um fato a menos de cinco minutos do acontecimento.

A questão que se apresenta neste novo século seria o papel do Estado na estrutura global da **rede** e sua relação com o cidadão. Estaríamos às portas de uma mudança na estrutura democrática no que se refere ao papel desempenhado pelo cidadão? Alguns acontecimentos têm apontado para transformações impulsionadas pelo desenvolvimento das tecnologias de comunicação.

Se essa comunicação horizontal pôde neutralizar a divulgação de massa na Espanha, o que aconteceria se a informação fosse usada de modo racional ao redor do globo não só para uso, transmissão e construção do conhecimento, como também para coordenar ações e possibilitar a formação de identidade? Quais seriam as implicações para a sociedade civil e para o Estado? Uma era da liberdade levada às últimas conseqüências estaria a começar ou o que se presencia é o nascimento de novos mecanismos de controle?

Neste capítulo, os aspectos teóricos da **sociedade em rede** bem como a relação das estruturas de poder com a informação serão analisados. Na primeira seção, a visão de Manuel Castells os processos que levaram a esta nova sociedade bem como suas principais características; as argumentações de Jean Baudrillard sobre como o excesso de informação pouco contribuem no fortalecimento das pessoas comuns; a análise de Jurgen Habermas, sua teoria da ação comunicativa; e as classificações dos tipos de interação entre as pessoas de John Thompson.

Na segunda seção, sob a luz do pensamento de Paul Virilio, Gilles Deleuze e Michel Foucault, serão ponderados os riscos de novos meios de controle encerrado nas possibilidades de liberdade promovidas pelas novas tecnologias de comunicação. Na terceira seção serão traçadas algumas características da cultura de interface de acordo com autores como: Jonathan Crary, e suas observações sobre a mudança muitas vezes mal compreendida da atenção para a disrupção na **sociedade em rede**; os trabalhos de Sherry Turkle e Janet Murray sobre as mudanças estruturais e semânticas trazidas pela interface; serão estudadas ainda as análises de Kevin Kelly e Steven Johnson, o primeiro considerando a interface como uma vitória da natureza sobre a cultura e o segundo, da cultura sobre a natureza; e, por fim Gilberto Salgado, sobre a mudança do leitor na cibertextualidade. Finalmente, na quarta seção, será introduzida a questão do governo, o poder que extrai da comunicação e sua teia de interações que somam na construção da sociedade com as obras de Karl Mannheim, Anselm Strauss, Anthony Giddens e Peter Hall.

1.1 Um olhar sociológico

Como foi dito anteriormente, uma série de mudanças micro e macro-cognitivas transformaram a sociedade em seu modo de organização¹. A mudança na percepção e na linguagem, o alargamento das fronteiras comerciais, culturais e políticas, e o acesso à informação desenharam um novo cenário que despertou o interesse de pensadores que buscam as razões e as conseqüências trazidas pela **sociedade em rede**. Nesta seção, as visões de Castells, Baudrillard, Habermas e Thompson serão abordadas, trazendo à baila os processos que levaram a esta nova sociedade, suas principais características, os riscos de excesso de informação, a possibilidade do real nascimento de uma esfera pública via interface e os tipos de interação entre as pessoas relacionadas às perspectivas geradas pelo ambiente cibercultural.

A primeira tentação ao se tratar de **sociedade em rede** é apontar o desenvolvimento das tecnologias de informação como fator determinante na formação da configuração atual, o que, para Manuel Castells, é desprezar outros acontecimentos que perpassaram a história recente: os movimentos culturais e a crise no poder do Estado. O autor, após vinte anos de estudo no Vale do Silício², concluiu que outros dois fatores independentes, em

¹ A noção, extraída de Gilles Deleuze e Félix Gatarri, na obra “Mil Platôs”, refere-se à idéia defendida pelos autores de que toda sociedade/indivíduo são atravessados ao mesmo tempo pelas duas segmentaridades: uma **molar** e outra **molecular**. Esses dois campos se permeiam e se influenciam, alterando o resultado geral das ações humanas. Neste trabalho, é denominada mudança **molar**, ou **macrocognitiva**, as ações de âmbito público e de efeito geral que influenciam a sociedade como um todo (tais como globalização, *e-commerce*, governo eletrônico e movimentações culturais). Por alteração **molecular**, ou **microcognitiva**, entende-se aquelas que se refletem nas relações e percepções do ser humano (como a mudança na atenção, no processo criativo da leitura e escrita, nas relações metafóricas de imersão, agência e transformação ligadas à cibercultura). Tais elementos serão trabalhados ao longo deste trabalho.

² Situado a 48km ao sul de São Francisco, entre Stanford e San Jose, o Vale do Silício é considerado o berço das novas tecnologias de informação nos Estados Unidos. Importantes inovações como o circuito integrado, o microprocessador e o microcomputador foram desenvolvidos por pesquisadores e empresas instaladas nesta localidade, a partir da década de 50, tendo destaque na produção de chips. A corrida armamentista e aeroespacial da Guerra Fria impulsionaram o crescimento da região por meio de investimentos governamentais garantidos pelo Departamento de Defesa. O fornecimento de transistores para mísseis e circuitos integrados para monitoramento de condução das naves Apollo estão entre os produtos desenvolvidos pelas indústrias eletrônicas do Vale do Silício. As

conjunto com as novas tecnologias, formam um tripé para a constituição da **sociedade em rede**: o florescimento de movimentos culturais e sociais assim como a crise econômica do capitalismo e no modelo de concepções de governo baseados na primazia do Estado.

O advento de uma **rede** com características virtuais propiciada pelas novas tecnologias e interligada por terminais e conexões de ordem planetária, parece evidente, remodelou as bases da sociedade, vez que provocou maior geração de riqueza – graças ao *e-business* e ao *e-commerce* –, renovou as formas de exercício do poder – que vai desde as campanhas via meios interativos de informação, disseminação de boatos pela **rede** ao governo eletrônico - e criou códigos culturais – com o nascimento de novas formas de contato, linguagem e agrupamentos. Mas o desejo da experimentação, o individualismo, a descentralização, o interacionismo e o cosmopolitismo, tão presentes na **rede**, não nasceram com as placas de silício, como afirma Castells. Afloraram do espírito libertário de movimentos culturais e sociais que questionaram as bases da sociedade (a família patriarcal, a tradição religiosa e o nacionalismo) iniciados na década de 60³, pregadores de uma reação contra o uso arbitrário da autoridade e defensores de uma liberdade para a experimentação pessoal. O propósito central não era tomar o poder, mas mudar a vida⁴.

principais e mais rentáveis empresas do ramo de tecnologia em comunicação nasceram nessa região, tais como a Microsoft, Apple, Advanced Micro Devices (AMD), Intel, Hewlett-Packard (HP), NVIDIA, Google, Yahoo!, Electronic Arts, Symatec entre outras. Informações detalhadas sobre as origens e o desenvolvimento do Vale do Silício podem ser encontradas na obra de Castells “Sociedade em Rede”, na seção que trata de modelos, atores e locais da revolução da tecnologia da informação (CASTELLS, 2006: 99-103).

3 A década de 60 assistiu a uma grande revolução comportamental representadas pelo movimento hippie, que rejeitava valores conservadores e instituições estabelecidas pela autoridade tradicional e a fermentação de movimentos civis das minorias (negros, homossexuais, mulheres).

⁴ Castells confere aos movimentos sociais iniciados na década de 60 a mesma importância concedida aos processos de transformação tecnológica e econômica para a formação da sociedade em rede, em uma busca por fatores de afinidade eletiva (ou seja, que não estão necessariamente ligados, mas por ocorrerem coincidentemente no mesmo período, em conjunto, levam a uma mudança – elemento de estudo que também perpassa a obra de Max Weber, “A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo”). De acordo com Castells, o enfraquecimento do patriarcalismo e a transformação da posição da mulher na sociedade modificou as relações de trabalho, da família, de sexualidade e de personalidade. (CASTELLS, 2006: 40-1). A tendência à fragmentação desses movimentos, voltados não mais para um conjunto, mas para interesses locais e minoritários colocam em xeque a

O terceiro fator, explicitado por Castells, que teria desencadeado a **sociedade em rede**, seria a crise econômica do capitalismo e do estatismo, a partir da década de 70, que gerou uma série de tentativas-erro para controlar a inflação e a inconstância nas bolsas de valores (que hoje, com as novas tecnologias de informação, ganhou contornos ainda mais oscilantes) provocadas pela variação do petróleo. O Estado se mostrou incapaz de lidar com a chamada era da informação, uma vez que a idéia de fronteira física, tão cara à constituição da nação, não pertencia à interface, enquanto que as economias capitalistas entraram em uma corrida rumo à adequação:

Uma série de reformas, tanto no âmbito das instituições como no gerenciamento industrial, visavam quatro objetivos principais: aprofundar a lógica capitalista de busca de lucro nas relações capital/trabalho; aumentar a produtividade do trabalho e do capital; globalizar a produção, circulação de mercados, aproveitando a oportunidade das condições mais vantajosas para a realização de lucros em todos os lugares; e direcionar o apoio estatal para ganhos de produtividade das economias nacionais, freqüentemente em detrimento da proteção social e das normas de interesse público (CASTELLS, 1999a: 36).

O resultado dessas mudanças foi a organização do mundo em regras econômicas comuns e o nascimento de uma nova forma de capitalismo: o capitalismo informacional. A redefinição das relações de produção, de poder e de experiência (individual e social), levou a uma nova sociedade cuja característica central são as novas tecnologias de informação desenvolvidas pela microeletrônica, pela engenharia e pela genética.

Então por que denominar este momento novo de “**sociedade da informação**”? Castells aponta que a informação ou conhecimento em si são elementos que já foram valorizados em outros momentos da história da sociedade. A transformação reside no fato de que antes a informação era

noção de centro único, o que, socialmente, representa a estruturação em teia substituindo a tradicional.

adquirida para agir sobre a tecnologia, hoje, o desejo de possuir tecnologia tem como objetivo agir sobre a informação, o que levou à modificação do tecido social e à formação de novas formas de organização. As características nesse novo paradigma tecnológico informacional seriam: a informação, matéria prima fundamental; a penetrabilidade das novas tecnologias e seus efeitos em todos os âmbitos do sistema social; a lógica das **redes**, adaptada a interações complexas e modos imprevisíveis de desenvolvimento; a maleabilidade ao se reconfigurar constantemente – elemento que pode tanto gerar libertação como repressão; e a convergência de meios de comunicação, gerando um sistema cada vez mais integrado.

Nasce assim uma nova cultura, em que a mente humana é a força produtiva direta. O espaço dos lugares dá lugar ao dos fluxos e o tempo do relógio perde completamente a importância para a “intemporalidade” – a construção de interesses e valores perde suas referências de passado e futuro. Na cultura da virtualidade real, onde a linguagem mãe é cibertextual, o mundo *on-line* passa a fazer parte do ambiente simbólico e comunicacional e a realidade está imersa em um ambiente simulado.

Baudrillard alerta para a perda do mundo real em um mundo intensificadamente virtual. Com a perda dessa referência, a humanidade estaria fadada à incapacidade de produzir conhecimento, e entender os acontecimentos, uma vez que “*no tempo histórico, o acontecimento ocorreu e as provas estão aí. Mas não estamos mais no tempo histórico; doravante estamos no tempo real, e, no tempo real, não há mais prova de nada*” (BAUDRILLARD, 1997: 72-3). Seria, pois, impossível imaginar o virtual por ele não só eliminar a realidade como também a imaginação do real, do político, do social, sendo o elemento informação, o fim da história e a inteligência artificial, o fim do pensamento. A interpretação do virtual seria, então, auto-referente, um simulacro de interpretação, uma vez que a realidade não existe mais e, por isso, não poderia explicar o virtual.

Com a disseminação da **rede**, sinais da crise das organizações de massa podem ser encontrados em seu maior representante, a televisão, como assinala Baudrillard. Cada vez mais voltada para si mesma, ela perdeu a noção de suas funções e de como representar o mundo real, tornando-se, assim, impossibilitada de dar sentido à informação que produz.

Por conseguinte, acaba criando seu próprio mundo imaginário carente de imaginação e, com isso, se mostra desconexa com o mundo, cai em descrédito pelo uso abusivo das imagens e busca desesperadamente uma ética e um estatuto moral como forma de fugir da carência de credibilidade e de imaginação. O *reality show* seria o indício da agonia de uma TV em fase terminal, uma tentativa de representar o mundo real que acaba por se mostrar como mera falsificação barata.

As mesmas características que apontariam para uma crise da televisão servem para diagnosticar a crise do poder, dentro de um círculo vicioso de investigação, absolvição, reabilitação e arrependimento, já que *“todos os poderes estão afetados pela síndrome depressiva do poder – complexo de justificação de todo e qualquer poder ao tornar-se excessivo, sem representar mais nada”* (BAUDRILLARD, 1997: 158).

Nota-se que Baudrillard, em seu livro “Tela Total – Mitos e Ironias da Era Virtual e da Imagem”, descarta a possibilidade do uso da racionalidade e da ação comunicativa como meios libertadores, já que tais elementos seriam fontes de dominação social. Habermas, ao contrário, credita à comunicação a manifestação da racionalidade humana e seria ela, por meio da linguagem, o mecanismo para estabelecer relações com o mundo. Justamente a racionalidade comunicativa provocaria a ação coordenada dos indivíduos e a capacidade de agir estrategicamente com vistas ao sucesso: *“A racionalização do mundo existencial possibilita tamanho agravamento da complexidade dos sistemas que os imperativos sistêmicos desencadeados superam a capacidade de apreensão do mundo existencial que é por eles instrumentalizada”* (HABERMAS, 1981: 232). Assim sendo, a incursão de formas sistêmicas (“reprodução material”) de controle nos domínios da prática comunicativa diária seria, de acordo com o pensador, a patologia de nossa época.

O autor apresenta a razão dialógica alicerçada no consenso fundado e na racionalidade comunicativa como uma possibilidade do mundo da vida (“reprodução simbólica”, com sua **rede** de significados que compõem diferentes visões de mundo), ao transformar conceitos em ação social para reagir ao sistema. Nessa perspectiva, a produção de sentido, dependente de no mínimo dois indivíduos, poderia ser ampliada pela comunicação muitos-

muitos proporcionada pela **rede**? A troca de argumentos poderia ultrapassar a mera busca pelo equilíbrio? Na teoria habermasiana, a diversidade exposta de forma racional deixa de ser uma ameaça às relações sociais e passa a elemento construtor de consenso que visaria alcançar uma igualdade sem coerção na comunicação pública.

O mundo real, que seria pano de fundo para a ação comunicativa, não é algo palpável, mas um conceito abstrato, uma condição para se alcançar entendimento “*sobre o que acontece no mundo ou deve nele ser produzido*” (HABERMAS, 1984c: 12-3). Como a sua compreensão teórica total escapa ao ser humano, estuda-se por suas estruturas desmembradas: cultura, sociedade e personalidade. Ora, se nenhum desses três elementos é eliminado pela **rede**, apenas reestruturados ou amplificados, o mundo real, que por sinal é tão ou mais abstrato que o virtual, está longe de ver o seu fim. Mas, conforme Habermas (1987) uma nova razão comunicativa se torna necessária, que tenha como foco o consenso fundado e o diálogo racional, mas comprovável na prática pelas interações entre homens e homens, homens e máquina, e, ainda, entre máquinas e máquinas.

Em “O Caos da Esfera Pública”, artigo publicado recentemente, Habermas oferece outra angulação, menos otimista, para a relação entre **rede** e esfera pública. Ao reafirmar a importância do intelectual na fermentação da esfera pública, o autor expressa duas linhas de preocupação: o enfraquecimento do intelectual e a mudança do meio no qual se insere a esfera pública hoje. O tipo ideal de pensador seria o que “*rastreia temas importantes, levanta teses fecundas e amplia o espectro dos argumentos pertinentes para melhorar o nível deplorável dos debates públicos*” (HABERMAS, 2006), o que se constata, entretanto, é uma tendência carpideira em lamentar o declínio do intelectual. Habermas se questiona se uma nova mudança estrutural na esfera pública não estaria por deteriorar a figura clássica do intelectual.

O fato de a esfera pública ter se tornado mais incluyente, promotora do maior intercâmbio social já presenciado pela história, e a convergência dos meios de comunicação que tem reorientado a linguagem midiática, podem ter feito com que as vozes dos intelectuais tenham perdido a ressonância. “*A bênção pode ter se transformado em maldição*”

(HABERMAS, 2006). A informalização da esfera pública levou a uma indiferenciação de papéis (o que para aqueles acostumados aos louros de platéias e refletores dos *talk shows* da televisão foram surpreendidos pelo buraco negro do anonimato da Internet) e o nexos da comunicação foi ampliado, mas igualmente fragmentado. Seriam essas as razões para a **rede** produzir uma face subversiva mediante a regimes que tratam a esfera pública de modo autoritário e outra face enfraquecedora das conquistas das esferas públicas tradicionais, dada a interligação horizontal que “*enfeixam no âmbito de comunidades políticas a atenção de um público anônimo e disperso para informações selecionadas, de modo que os cidadãos podem ao mesmo tempo se ocupar dos mesmos temas e contributos criticamente filtrados*”. A descentralização dos acessos, na qual “*as contribuições de intelectuais perdem a força necessária para formar um foco*” seria, para Habermas, o preço a ser pago pelo aumento do igualitarismo (HABERMAS, 2006).

Com as novas tecnologias de informação e comunicação foi possível a implementação da idéia de **rede**, já que antes ela enfrentava o problema da incapacidade de administração de um complexo ampliado. A sociedade organizada em **rede** seria, para Castells, mais que uma simples superação das sociedades mecanicistas e organicistas, nas quais a sociologia clássica está firmada. A teia da interface elimina gradualmente as formas de organização hierárquicas e centralizadas, transformando valores alternativos em dominantes. É individual, visto que o homem passa a ser o principal local de poder, e socializante, por possibilitar ligações que antes enfrentavam as barreiras do espaço e, precisamente pelo fato de ser flexível, torna-se cada vez mais forte.

Por outro lado, Baudrillard alerta que a interatividade, uma das características básicas da **rede**, ao abolir as distâncias, gera uma impossibilidade de se estabelecer juízo de valor, já que parâmetros e pontos de referência são tão múltiplos a ponto de se perderem no ciberespaço. A imersão no mundo *on-line* faz com que o texto se transforme em imagem⁵, o

5 Ao dizer que “*não mais gravamos um tipo em um papel, mas visualizamos um símbolo gráfico na tela*” (BAUDRILLARD, 1997, 147), o autor levanta outra questão relevante, pertencente ao campo microcognitivo: a passagem do papel para a tela constituiu mais que

sentido da ilusão estética se desmancha no ar com o espectador assumindo o papel do ator e a criatividade reduzida à valorização do design⁶. O computador nada mais seria que uma prótese, simulando um espaço de liberdade e descoberta, não oferecendo, “*em verdade, mais que um espaço fragmentado, mas convencional, onde o operador interage com elementos conhecidos*” (BAUDRILLARD, 1997:148). O resultado disso seria uma crise da identidade.

Baudrillard não contava com o fato de o usuário, com as possibilidades propostas na arquitetura de interface, deixar a inércia monológica da comunicação de massa e passar a ação. A **rede**, de fato, não pode representar plenamente algumas manifestações do sujeito cultural e social, mas, por outro lado, abriu um leque de novas opções de interação, manifestação, ação e protesto. A contracultura cibernética nasce da ação dos *hackers*, da disseminação de músicas de artistas que só alcançaram um público graças à Internet, fugindo dos jabás das grandes gravadoras, das intervenções no mundo real, chamadas *flash mobs* e *smart mobs*⁷, exemplos de como o uso racional da comunicação pode gerar ação (HABERMAS, 1987).

O fato é que a comunicação assumiu um novo formato. No modelo de Thompson, em “A Mídia e a Modernidade”, havia três tipos de comunicação: face a face, mediada e quase mediada. A primeira, a mais antiga, em que duas ou mais pessoas que compartilham de um mesmo ambiente e tempo estabelecem uma relação dialógica, orientada para um ou mais elementos específicos, possibilitando uma multiplicidade de deixas

uma simples evolução de ferramentas. O processo da escrita foi profundamente alterado pela maleabilidade do símbolo gráfico que permite ao usuário copiar, recortar, colar e *linkar* palavras e imagens, com isso altera também o processo criativo. O pensamento deixa a linearidade e passa a agir sobre os símbolos de forma multifocada, e torna penoso o caminho inverso, um aprendizado **quase** excludente, como exercitar uma criança canhota a escrever com a mão direita e depois incentivá-la a voltar para a esquerda – a facilidade esquecida a faz desprezar seu lado destro. Conjecturas mais aprofundadas sobre o assunto podem ser encontrados nas obras de Jonathan Crary, “Suspensions of perception – Attention, Spetacle and Modern Culture” e Gilberto Barbosa Salgado, “Fabulação e Fantasia”, ambos trabalhados na seção 1.3 deste trabalho.

⁶ Tais elementos serão mais esmiuçados na seção 1.3 por meio dos trabalhos de Sherry Turkle e Janet Murray e suas reflexões sobre as mudanças na percepção provocadas pela imersão.

⁷ Mobilizações organizadas via Internet e celular, sendo o *smart mob* de caráter político e o *flash mob* estético. Ver maiores informações sobre o tema na seção 3.2 do terceiro capítulo desta dissertação.

simbólicas, já que, presencialmente, expressões faciais, gestuais e até mesmo o silêncio podem compor a mensagem.

Com a evolução das tecnologias de comunicação, foi possível estabelecer uma interação mediada, na qual a distância deixa de ser empecilho para a comunicação, o direcionamento e a orientação continuaram os mesmos, entretanto, as possibilidades de deixa simbólica são limitadas, uma vez que, na maioria dos casos deste tipo de interação, só a voz estabelece a relação da mensagem. Por fim, com a invenção do rádio e, depois, da televisão, chega-se à interação quase mediada, na qual não só há separação de contextos como também do espaço e do tempo, graças ao *video tape*. As deixas são unilaterais e limitadas, sendo uma série de apetrechos (luz, sonorização, angulação etc.) responsáveis por criar uma ilusão na qual o emissor se dirige monologicamente para um receptor indefinido. Tal desenvolvimento dos meios de comunicação, de acordo com Thompson,

... não consiste simplesmente na instituição de novas redes de transmissão de informação entre indivíduos cujas relações sociais básicas permanecem intactas. Mais que isso, o desenvolvimento de meios de comunicação cria novas formas de ação e de interação e novos tipos de relacionamentos sociais (...) faz surgir uma complexa reorganização de padrões de interação humana através do espaço e do tempo. Com o desenvolvimento dos meios de comunicação, a interação se dissocia do ambiente físico, de tal maneira que os indivíduos podem interagir uns com os outros ainda que não partilhem o mesmo ambiente espaço-temporal (THOMPSON, 1995: 77).

Assim sendo, os tipos de interação e os referenciais da comunicação de interface levaram a tamanha reorganização dos relacionamentos sociais que a interação via **rede** não se encaixa em nenhum desses modelos. É preciso criar um novo modelo, que aqui será denominado interação “**cibermediada**”. Esta comunicação, apesar da separação de contextos, herdada de tecnologias anteriores, busca um retorno ao sistema co-presencial por meio de acessórios tecnológicos que permitem ver, ouvir e

até, recentemente, simular cheiros, criando uma presença virtual de tal maneira que se torna possível se desprender da identidade real e criar múltiplas identidades⁸. Tempo e espaço deixam de ser fatores referenciais, dando lugar à velocidade e a luz.

Apesar dos simuladores, as deixas simbólicas, ainda que minimamente, são limitadas, mas graças tanto à tecnologia quanto à criação de novos códigos de linguagem (como gírias cibernéticas e *emotions*⁹), tais restrições são atenuadas. Os receptores podem tanto ser definidos (*e-mails*, *messagers*¹⁰, *voip*¹¹), indefinidos (portais, *sites*, *blogs* e *fotologs*), ou ainda definidos/indefinidos (*chats*, fóruns, comunidades, redes de amigos), já que as mensagens compartilhadas podem ser, ao mesmo tempo, destinadas a determinadas pessoas como também passíveis de serem observadas por outros receptores. Assim, o caráter da comunicação pode ser tanto dialógico quanto monológico, cabendo aos indivíduos a decisão de que papel assumir de acordo com cada situação, como se pode observar no quadro abaixo.

⁸ Na gíria cibernética, os chamados “*fakes*”. Ainda há a possibilidade de entrar anonimamente, sem determinar qualquer característica pessoal. Os que fazem essa opção são denominados “*nonos*”.

⁹ “Carinhas” que expressam emoções. Começaram a ser difundidas pela união de elementos gráficos – como ;o) ou ;o(- e, recentemente, evoluíram para figuras animadas que podem passar qualquer tipo de sentimento.

¹⁰ Softwares que possibilitam a comunicação entre uma ou mais pessoas por mensagens de texto em tempo-real, imagem e voz.

¹¹ Sistema de softwares interligado a provedores de Internet que reproduzem a função do telefone com um custo cerca de 70% menor que o convencional.

QUADRO 1
Comparação entre Tipos de Interação

Características interativas	Tipos de Interação			
	Face a face	mediada	quase mediada	cibermediada
Espaço/tempo	Co-presença; Sistema referencial; Espaço/tempo comum;	Separação de contextos; Disponibilidade estendida no espaço/tempo;	Separação de contextos; Disponibilidade estendida no espaço/tempo;	Co-presença virtual (múltiplas identidades) Separação de contextos; Perda do referencial espaço/tempo; Disponibilidade estendida em velocidade/luz
Possibilidade de deixas simbólicas	Multiplicidade de “deixas”;	Limitação das possibilidades de “deixas”;	Limitação das possibilidades de deixas; Multiplicidade de “deixas” – simulação (visão/audição)	Limitação das possibilidades de “deixas”; Criação de simuladores de deixas presenciais e <i>feedback</i> ;
Orientação da atividade	Orientada para outros específicos;	Orientada para outros específicos;	Orientada para um número indefinido de receptores potenciais;	Orientada para outros específicos bem como para um número indefinido de receptores;
Dialógica/monológica	Dialógica	Dialógica	Monológica	Dialógica, Monológica ou Dialógica/Monológica
Autor	Thompson			Moraes

FONTE: THOMPSON, 1995:80, ampliado por MORAES, Sara Rodrigues, 2006.

O A taxonomia acima expõe de forma simplificada as semelhanças e diferenças entre os tipos de interação de acordo com as características consideradas relevantes por Thompson: a dinâmica espaço/tempo; a possibilidade de deixas simbólicas; a orientação da atividade e se o tipo de comunicação é monológica ou dialógica. A primeira característica, tempo/espaço, refere-se à relação estabelecida entre estes parâmetros delimitadores do campo físico e os elementos da interação que, de acordo com as observações do autor, se tornam cada vez mais independentes do mundo real à medida que novas tecnologias de comunicação se desenvolvem. A comunicação **cibermediada**, como dito anteriormente, mantém a separação de contextos, mas por outro cria novos sistemas referenciais (velocidade/luz) na busca da simulação da presença. A mesma

dinâmica acontece com a segunda característica, a possibilidade de deixas simbólicas, em que, num primeiro momento era enriquecida por uma multiplicidade de sons e gestos, depois é limitada pelos meios de comunicação e, em seguida, na comunicação quase mediada, apresentar formas de simulação das deixas que são ampliadas na interação **cibermediada**, retomando ainda o *feedback* da interação mediada.

A orientação da atividade, a terceira característica, apresenta seu salto na passagem da interação mediada para a quase mediada – o que antes era orientado para outros indivíduos específicos (seja face a face ou, mais tarde, por carta e telefone), passa a ter um número indefinido de receptores potenciais. Não é possível especificar exatamente quem são os que assistem determinado programa de rádio ou televisão, apenas presume-se um perfil por meio de pesquisas de audiência. Um novo salto acontece na interação **cibermediada**, vez que consegue unir dois tipos de orientação. Por esse motivo, o tipo de interação, se dialógica ou monológica, de igual forma, é restabelecido – o *feedback* perdido na interação quase-mediada é retomado na **cibermediada** sem abrir mão da relação monológica anônima dos *flaneurs* da *web*.

A interação **cibermediada** será mais bem examinada, suas características e sua organização social, ao usar da mesma estrutura analítica de Thompson e tal como o autor, empregando as definições de Goffman, expostas na obra “Representação do Eu na Vida Cotidiana”, de “região frontal” e “regiões de fundo”. Entende-se como região frontal a estrutura simbólica que se quer transmitir em qualquer interação e por regiões de fundo, ações, características ou qualquer outro signo que pode gerar descrédito quanto à mensagem a ser transmitida ao receptor. As fronteiras entre ambas as regiões são tênues “*pois o indivíduo é constantemente chamado a adaptar o próprio comportamento*” (THOMPSON:1995, 82).

Na interação **cibermediada** há uma falsa idéia de rompimento de fronteiras entre as regiões de fundo e a frontal ocasionada pela ilusão da transparência. As cozinhas de restaurantes, antes separadas por paredes e

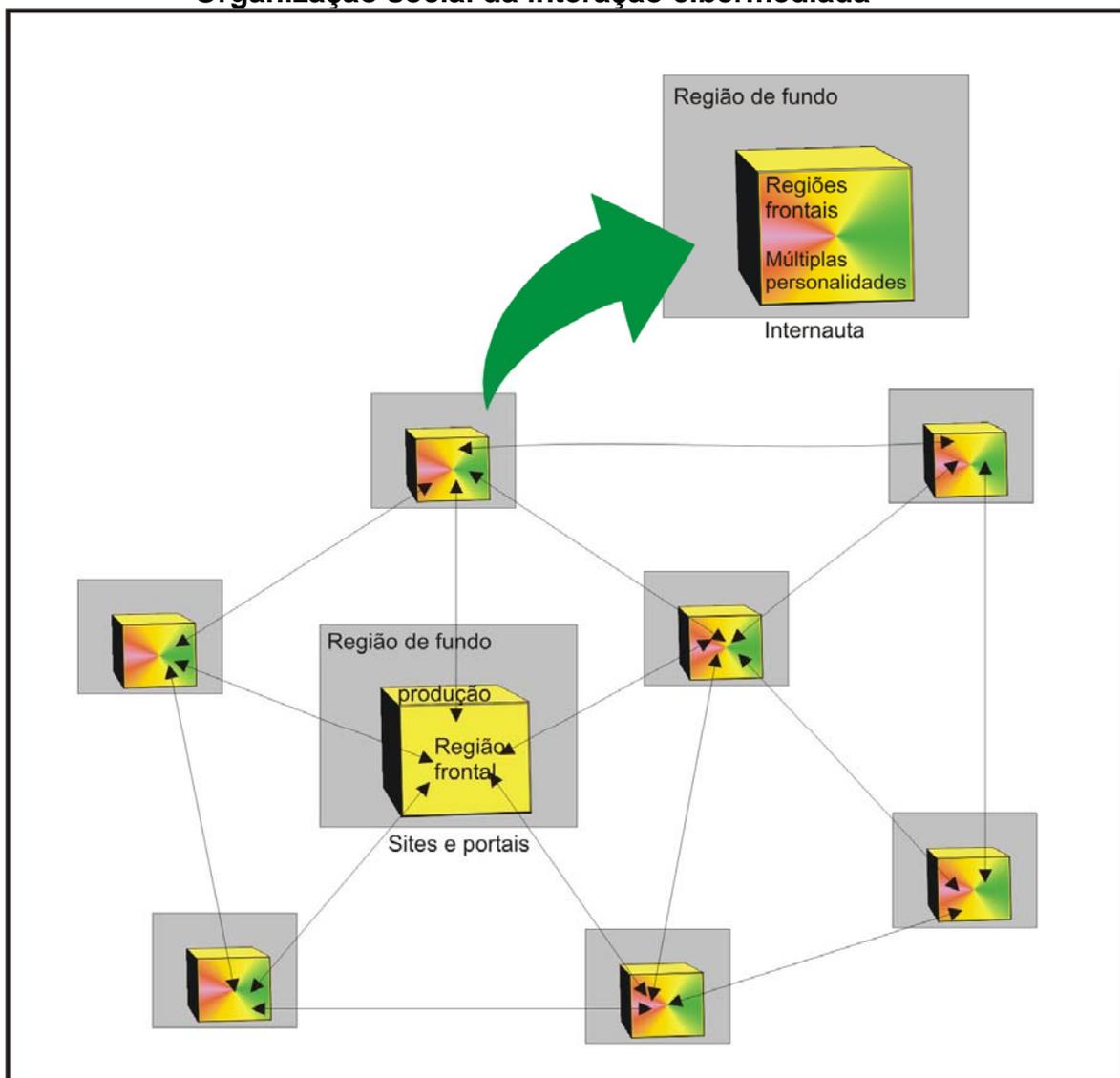
portas de vaivém¹² foram substituídas por vidros translúcidos que permitem visualizar a movimentação de cozinheiros e ajudantes, tal como os internautas deixam rastros de seus gostos e afinidades pelos *sites* que visitam e fóruns que participam. O efeito, talvez não esperado, é que a transparência gerou a vigilância e, conseqüentemente, modificou o comportamento de cozinheiros e internautas, estes últimos encontraram nas múltiplas identidades uma forma de preservação da identidade.

Apesar da arquitetura de interface ter evoluído, como meio de comunicação, da televisão¹³, a interação **cibermediada** mais se aproxima da organização social da interação mediada, uma vez que, tal como esta, envolve duas ou mais regiões frontais separadas, neste caso, separadas por velocidade/luz, cada qual administrando suas próprias regiões de fundo. As estruturas da interface que mais de aproximam da interação quase mediada, apesar de registrarem um *feedback* infinitamente maior, são os *sites* e portais, que não são mais as grandes vedetes no ranking de interesses dos usuários, como se poderá verificar nos próximos capítulos. Neste caso, tal como na televisão, as formas simbólicas são produzidas em um contexto e recebidas em uma multiplicidade de outros contextos. O ambiente de recepção, entretanto, no caso da interação **cibermediada** é predominantemente individual no sentido presencial, mas compartilhado virtualmente, como mostra o esquema:

¹² Referência ao exemplo dado por Thompson para explicar as separações, às vezes físicas, entre as regiões de fundo e a região frontal, conforme THOMPSON à página 83 em *A Mídia e a Modernidade*.

¹³ Esta afirmação é baseada em MacLuhan ao detectar que quando surge um novo meio de comunicação novos elementos surgem no meio antigo enquanto que o que nasce reproduz rudimentos do anterior. Assim foi com o rádio e a televisão - em seus primórdios, os programas de TV nada mais eram que apresentações de rádio televisionadas. O mesmo aconteceu na virada do século: a televisão foi invadida pelos *realitys shows* enquanto que o computador repetia o modelo um-muitos nos grandes portais (fato detectado tanto por Baudrillard quanto por Johnson).

FIGURA 1
Organização social da interação cibermediada



FONTE: MORAES, Sara Rodrigues de. 2006

Uma das diferenças entre a organização social da interação **cibermediada** e os outros tipos de interação é que ela está estruturada em **rede**, tornando maior a velocidade da comunicação e provocando maior socialização da informação entre os que estão integrados. Outra característica a ser notada é a diferença entre a composição de *sites* e portais, no caso os pontos fixos da interface, e dos internautas, os pontos móveis. O primeiro guarda semelhanças com o meio anterior, a televisão, como dito anteriormente: sua estrutura de produção é pesada, dependendo de um grupo de pessoas para funcionar; tem um perfil definido por suas

cores, imagens e informações; mas, ao contrário de seu antecessor, possui um canal maior para *feedback* (*chats*, fóruns, *e-mails* entre outros sistemas); funcionam como uma espécie de “zona portuária” para os pontos móveis, no caso, os internautas. Estes, por sua vez, apesar de desprovidos de menos aparato técnico que os *sites* e portais, encerram características próprias da interface.

O principal predicado do internauta está na região frontal. Ele não possui apenas uma, mas múltiplas regiões que ele utiliza de acordo com o tipo de contato que está realizando, que podem expor suas regiões de fundo ou criar projeções idealizadas, num movimento que, em alguns casos, chega às raias do alter-ego. Sua estrutura de comunicação é totalmente interativa, o que se aproxima da interação mediada, com a diferença de que o usuário da **rede** pode realizar contatos em sistemas de conversação diferentes simultaneamente e utilizar de múltiplas identidades. Sua capacidade de mobilização de outros pontos móveis também é potencializada, já que, graças à estrutura de **rede**, qualquer informação bem articulada pode ser disseminada em progressão geométrica.

Por outro lado, a capacidade de absorver qualquer novo insumo e incorporá-lo também pode fazer da **rede** um espaço com poucas condições para o florescimento de movimentos que provoquem mudança social; mas a transformação pode vir de fora, com a negação ou afirmação de valores que não podem ser processados pela **rede**, só obedecidos ou seguidos. Quem seriam então os agentes da mudança nesta nova sociedade? Castells aponta para os movimentos sociais, contanto que tomem posse do conhecimento tecnológico e se posicionem como mobilizadores, atuando tanto no virtual quanto no real.

Ao lado da globalização, nota-se uma crescente valorização do local que Castells acredita tratar-se de um paradoxo entre “a *rede* e o *ser*” (CASTELLS, 1999a:39). Encapsulado na **rede** estaria o sistema financeiro internacional e os fluxos globais de riqueza, poder e imagens, enquanto que no **ser** estariam compreendidas a maioria das pessoas e as atividades locais do mundo. A globalização conecta tudo o que tem valor para o mercado informacional e desconecta o Ser, sem valor para esse mercado, cujos integrantes, por sua vez, se reagrupam em identidades primárias (minorias,

movimentos religiosos, etnias nacionais) com a intenção de buscar segurança pessoal e sentido para a vida. A **sociedade em rede**, assim, se opõe ao poder da identidade, expresso no nascimento de alternativas ao sistema. Esses movimentos, entretanto, podem tanto ser defensores de identidades específicas quanto grupos fechados de auto-afirmação que criam mecanismos para se defender do sistema (CASTELLS, 1999b). Com isso, dois anos antes dos atentados de 11 de setembro, Castells já alertava para o risco da formação de grupos fundamentalistas, que têm por finalidade excluir os agentes de exclusão e construir um significado sem um referencial global. De acordo com essa idéia, acontecimentos como a onda de terrorismo do século XXI ou a cruzada fundamentalista de George W. Bush nada mais seriam que efeitos não esperados da **sociedade em rede**.

Estes últimos episódios presenciados pela humanidade levam a questionar quais serão as pegadas mais profundas a serem deixadas pela **rede** na história. Se este momento será lembrado pelo rompimento de antigas celas ou pelo nascedouro de novos mecanismos de aprisionamento. Estas questões serão analisadas na próxima seção através do olhar de Paul Virilio nas obras “A Máquina da Visão” e “Cibermundo, la Política del Peor”, Michel Foucault em “Vigiar e Punir” e Gilles Deleuze no festejado artigo “Post-Scriptum sobre as Sociedades de Controle”.

1.2 Liberdade extremada ou nova forma de controle?

Os reais limites entre a liberdade e o controle são abordados de forma atemorizante no livro de George Orwell, “1984”. A obra, repleta de passagens proféticas, apresenta uma Inglaterra futurista, centro de um mundo globalizado cujos passos de seus cidadãos estão constantemente vigiados pelo Grande Irmão (*Big Brother*), líder do megabloco Oceania e do partido único *IngSoc*, através de câmeras e escutas. Ao se inspirar na opressão dos regimes totalitários, Orwell acaba por lançar questões que ultrapassam os limites dos acontecimentos históricos, tais como o

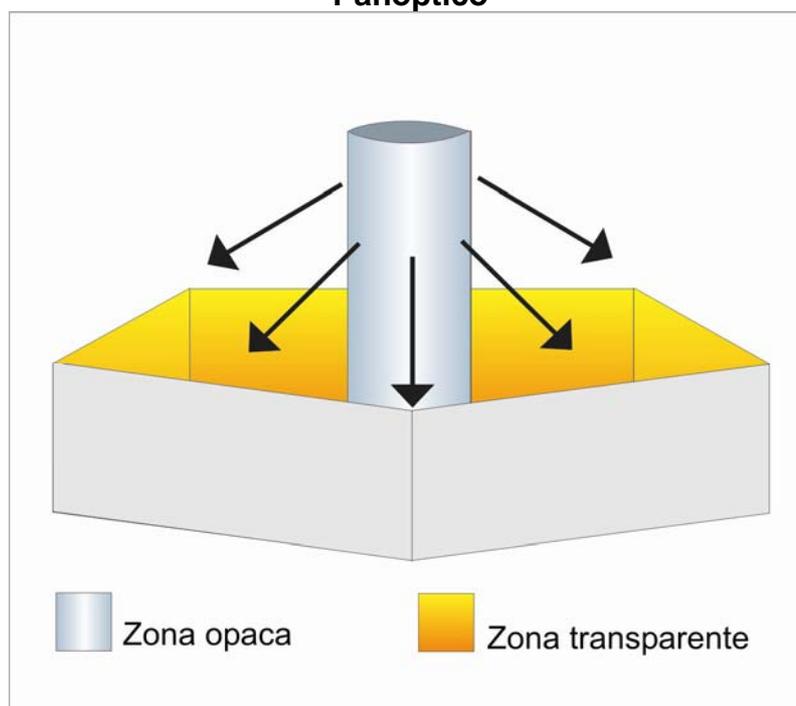
nivelamento da sociedade, a redução do indivíduo em peça para servir a Estados e mercados, o controle das idéias sob a justificativa da segurança, questões tão ou mais pertinentes hoje quanto eram em 1948. Winston Smith, o herói desta história, tenta expressar suas próprias idéias e não simplesmente refletir as do Partido. Por fim, acaba sendo flagrado, punido e, finalmente, “adaptado” ao sistema, numa posição rebaixada. O Grande Irmão de Orwell representa polissemias que podem ser pessoas, partidos ou **redes** invisíveis de características semelhantes às **redes** sócio-técnicas.

A trajetória de milhares de pessoas de regimes totalitários, como os pensadores e profissionais que se transformaram em mão de obra escrava na fabricação de armamento por não fazerem parte da raça ariana (como na experiência do nazismo), ou os jornalistas e artistas que tiveram de mudar de nome e profissão para fugir dos quadros de “desaparecidos” políticos no Brasil não é muito diferente daqueles que não se adaptam às novas configurações impostas pelas tecnologias às suas profissões no “mundo livre S/A”. As transformações apresentadas pela **Sociedade em Rede**, como foi visto em Castells, podem crescer tanto no sentido da liberdade como mostrar a sua face mais excludente, gerando novos fundamentalismos pulverizados em núcleos, mobilizando ações reais.

Nesta seção, serão abordadas as considerações Foucault sobre a idéia de vigilância e sua relação com a sociedade disciplinar e sua conseqüente progressão para a sociedade do controle apontada por Deleuze. Em seguida, será apresentada a visão de Virilio sobre como a cibernética atual tende a eliminar os mais fracos (no caso, os não condicionáveis), gerando mecanismos de aprisionamento em uma dimensão sócio-política e sócio-técnica.

Foucault, ao estabelecer os parâmetros para a sociedade por ele denominada disciplinar, recorre à arquitetura panóptica, nascida no intuito de melhor vigiar e punir em substituição à masmorra, invertendo seus princípios.

FIGURA 2
Panóptico



FONTE: FOUCAULT, 1987 adaptado por MORAES, 2007

Antes, o sujeito era trancado, privado de luz e escondido, por vezes esquecido em sua cela. Com a nova organização, apenas a primeira ação é mantida enquanto as outras são suprimidas – a luz daria lugar à sombra, deixando à mostra aquele que é vigiado e na penumbra da torre o que vigia. A sensação de estar constantemente vigiado paralisa o indivíduo, o que diminuiria as chances de fuga de personagens como o Conde de Monte Cristo, uma vez que no ambiente panóptico “*A plena luz e o olhar de um vigia captam melhor que a sombra, que finalmente protegia. A visibilidade é uma armadilha*” (FOUCAULT, 1987:166).

Esta noção gerou uma nova perspectiva de exercício de poder por sua eficácia em penetrar no comportamento do ser humano, espalhando em outras frentes de dominação tais como a família, a escola, a fábrica e o hospital, o que levaria a uma sociedade disciplinar (FOUCAULT, 1987: 169). O papel positivo desta nova organização seria o aumento da utilidade possível dos indivíduos e neste quadro, a consciência do elemento disciplinador desaparece ao propiciar com que a conduta dos indivíduos

deixe de ser guiada pelo medo e dando, entretanto, ao que vigia, maior penetração nas nuances do observado:

Para se exercer, esse poder deve adquirir o instrumento para uma vigilância permanente, exaustiva, onipresente, capaz de tornar tudo visível, mas com a condição de se tornar ela mesma invisível. Deve ser um olhar sem rosto que transforme todo o corpo social em um campo de percepção: milhares de olhos postados em toda parte, atenções móveis e sempre alerta, uma longa rede hierarquizada... (FOUCAULT, 1987: 176)

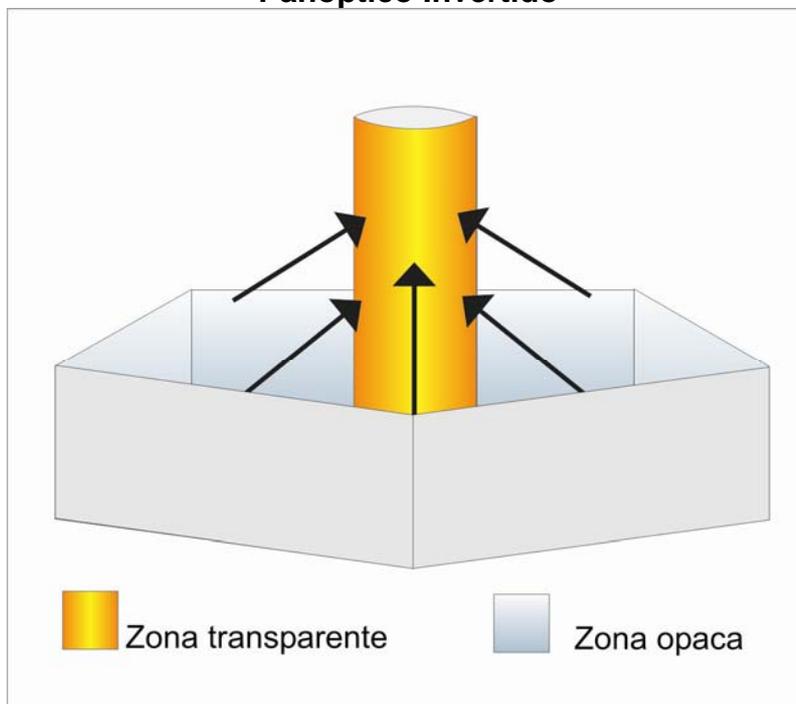
Ao refletir sobre a descrição do exercício do poder feita por Foucault, torna-se possível traçar um paralelo com o que a **rede** apresenta. Observa-se que a probabilidade de exercer maior poder se dá na **Sociedade em Rede** de acordo com o nível de conhecimento – quanto mais se sabe as funções e protocolos de *hard/software*, maior a possibilidade de intervenção e observação do comportamento de outros internautas -, e com a disponibilidade de acesso – quanto maior o tempo ou melhores forem os meios de conexão, maior o campo de observação. Esses olhares invisíveis, entretanto, não estabelecem uma relação hierárquica tal qual o é na sociedade disciplinar, transitam pela **rede** sem a mínima obrigação de prestarem contas a observados ou a outros observadores¹⁴.

Na verdade, a partir do momento que entram na rede, todos são, ao mesmo tempo, observadores e observados. Um constante vagar despreocupado com formas, que em muito lembra a modernidade descrita por Baudelaire, no qual o fetiche reside no voyeurismo dos que se imaginam passar despercebidos frente aos que sentem prazer em se deixar notar (e sabem da existência do observador, mesmo que este não deixe suas marcas tão visíveis). A arquitetura de interface permite uma nova configuração – a super-panóptica, uma espécie de mutação da panóptico invertido (representada pela televisão), em que não mais um observa todos,

¹⁴ Exceto os que usam a rede como instrumento específico de pesquisa e observação como agentes publicitários, analistas de mercado, polícia entre outros.

ou todos observam um, mas todos observam todos, conforme representado nas figuras a seguir.

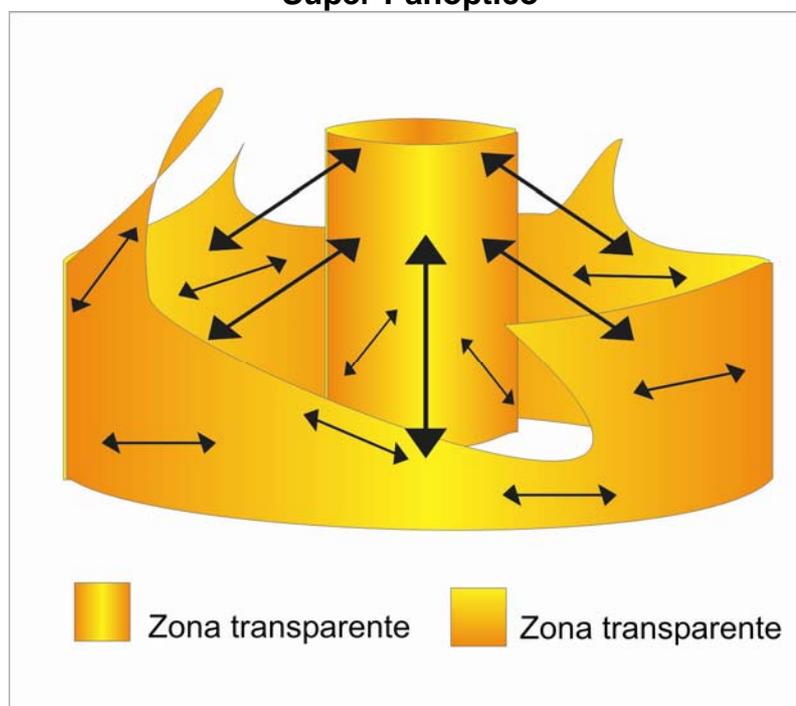
FIGURA 3
Panóptico Invertido



FONTE: FOUCAULT, 1987 adaptado por MORAES, 2007

A figura apresentada acima mostra a inversão no sentido da observação proposta no panóptico invertido. O centro, que passa a emanar informação, deixa de ser o observador e passa a observado pelos que antes eram o alvo da vigia. O efeito disciplinar permanece inalterado, vez que a atenção é apreendida e imobiliza os que estão nas bordas – a perda da capacidade de observar do centro não impede seu controle. A zona transparente ainda guarda certa opacidade em seu interior (que encerra desde a produção às ideologias envolvidas em determinada informação apresentada) enquanto que a zona opaca não carece mais de ser transparente por estar presa pela atenção e, por esse mesmo motivo, os integrantes das bordas pouco se comunicam ou trocam idéias. A verdade emana do centro.

FIGURA 4
Super-Panóptico



FONTE: MORAES, 2007

Já o modelo do super-panóptico abandona por completo a opacidade: todos, sejam integrantes do centro ou da borda, são observadores e observados. A visibilidade flui não só entre campos diferentes, mas também no mesmo campo. O centro permanece elevado não pela capacidade de vigiar ou de atrair a atenção, mas pelo acúmulo de informação, que agora flui em todas as direções. A principal diferença reside na borda, não mais encilhada em paredes geométricas – a organização do acesso à informação e detenção do conhecimento é fluida e dá aos indivíduos das bordas a oportunidade de deter as mesmas técnicas ou técnicas até mais sofisticadas que as do centro (representados pelos *hackers*) como também de pouco entender das chaves que abrem as fronteiras e permanecer abaixo da média, alvo fácil de dominação por parte do centro e de ataque por parte dos que se elevaram nas bordas. A sociedade da disciplina, neste modelo, deixa de fazer sentido.

A tendência da disciplina seria a ramificação, seus mecanismos seriam desinstitucionalizados, decompondo-se em processos flexíveis de

controle, como Deleuze acrescenta, depois da Segunda Guerra Mundial, “*sociedades disciplinares é o que já não éramos mais, o que deixávamos de ser*” (DELEUZE, 1990: 220)., uma vez que os meios de confinamento entraram em crise. Na visão do autor, as reformas constantemente anunciadas seriam sintoma de uma sociedade agonizante à espera da instalação de uma nova organização: a de controle

Essas mudanças perpassaram as mais diversas esferas do capitalismo, modificando a dinâmica do cotidiano o que transformou as linhas retangulares da disciplina em uma liberdade que acaba por oprimir e controlar uma vez que o ser humano passa a ser um produtor contínuo de energia, perdido em um mundo que nunca dorme atemorizado pelas flutuações do mercado e da ameaça constante da queda de vendas. O homem antes confinado passou a endividado, preso às metas impostas pelo *marketing*. Essa sociedade de controle, em que os meios estão interligados em rede e mudam continuamente, só se tornou possível em sua plenitude por meio da tecnologia computacional, envolta em senhas, vírus e invasões *hackers* conforme apresentado no quadro 2.

QUADRO 2
Sociedade Disciplinar X Sociedade de Controle

Características	Sociedade disciplinar	Sociedade de controle
Meios de vigilância	Confinamentos variáveis e independentes. Linguagem comum existe, mas é analógica;	Variações inseparáveis, formando um sistema geométrico de linguagem numérica;
Forma de vigilância	Moldes imutáveis com distintas modelagens;	Modulações auto-deformantes em contínua mutação;
Continuidade	Eterno recomeçar (família – escola – fábrica ...);	Nunca se termina nada (metaestabilidade);
Identificação	Assinatura (indivíduo) e número de matrícula (posição na massa);	Senha (indivíduos divisíveis);
Homem	Produtor descontínuo de energia;	Feixe contínuo, ondulatório;
Dinheiro	Referência estável (ouro);	Referências flutuantes (bolsa de valores);
Tecnologia	Máquinas energéticas (perigo passivo – entropia/ perigo ativo – sabotagem);	Máquinas de informática (perigo passivo – interferência/ perigo ativo – pirataria e vírus);
Capitalismo	Concentração para a produção e de propriedade. Centrado na fábrica;	Sobre-produção. Vende serviços e compra ações. Centrado na empresa;
Mercado	Conquistado por formação de disciplina;	Conquistado por tomada de controle;
Instrumento de domínio	Disciplina – de longa duração, infinita e descontínua/ Homem confinado.	Marketing – de curto prazo, mas contínuo e ilimitado/ Homem endividado.

FONTE: MORAES, Sara Rodrigues de. Quadro comparativo baseado em DELEUZE, 1990: 220 -224.

Deleuze comprova sua teoria, como apresentado na taxonomia acima, ao comparar os principais elementos da sociedade disciplinar como as novas características encontradas na sociedade de controle. Os meios de vigilância, principal fator da sociedade disciplinar que confinava o elemento em ambientes independentes (a fábrica, a escola, a prisão por exemplo), passa a uma **rede** em que os meios são interligados e instáveis. A forma de vigilância também se altera ao passar dos moldes imutáveis (A própria noção de “formar” é representante da idéia de colocar em um molde) para modulações auto-deformantes em contínua mutação (os novos cursos que pululam a cada ano bem como a crescente interdisciplinaridade que

aglutinam áreas de conhecimento antes separadas são representantes dessa mudança).

No campo das relações entre o homem e a sociedade, o autor aponta outras alterações, como a questão da continuidade, em que o eterno recomeçar (a criança moldada pela família, lapidada e “formada” na escola para se tornar um operário vigiado) passa à insegurança da metaestabilidade da formação contínua e do emprego flexível. A identificação disciplinar da assinatura e número de matrícula, que antes conferiam ao ser humano a conotação de indivíduo com uma posição definida na massa é substituída pela senha que pulveriza a noção de individualidade (uma pessoa pode possuir várias senhas bem como uma senha pode ser utilizada por várias pessoas). O homem, produtor descontínuo de energia da sociedade disciplinar é desafiado a ser um feixe contínuo e ondulatório na sociedade de controle.

As relações econômicas bem como as ferramentas por ela utilizadas se modificam, a começar pela sua principal referência, o dinheiro, que abandona o lastro estável do ouro para mergulhar nas bolsas flutuantes – menos palpável e mais simbólico. A tecnologia elétrica é substituída pela eletrônica, alterando também os riscos envolvidos – da entropia e sabotagem para a interferência, a pirataria e ataques de vírus. As bases do capitalismo que residiam na concentração de bens para a produção e construção de propriedades se concentram, na sociedade de controle, na prestação de serviços e valorização das ações (especulação financeira) – a fábrica dá lugar à empresa. O mercado, conquistado pela “formação” para a disciplina é tomado pelo controle e o principal instrumento de domínio abandona da idéia de confinamento do homem expressos na disciplina de longa duração e descontínua para abraçar o marketing de curto prazo, mas contínuo e ilimitado que aprisiona o homem pelo endividamento.

Diante de tal perspectiva na qual a sociedade contemporânea está inserida, o grande paradoxo que se apresenta é a liberdade propalada pelas novas tecnologias de comunicação e informação versus o controle que a mesma tecnologia pode gerar. Virilio aposta na segunda opção ao apontar a velocidade gerada pelas novas tecnologias de comunicação seria uma nova forma de domínio tal qual como aconteceu com o desenvolvimento dos

transportes no século passado. A idéia de democratização aventada pelas novas tecnologias em ambas as ocasiões seriam análogas e de fato provocaram uma aproximação dos indivíduos. A perspectiva de uma sociedade mais justa não se concretizou no primeiro momento histórico e, para Virilio, também não se efetivará no presente, uma vez que a velocidade está diretamente ligada a poder e riqueza.

Essa visão de que o avanço tecnológico levaria a um bem estar coletivo e melhoria do processo democrático, para Virilio coincide com a visão romântica do progresso do século XIX, quando ainda não se sabia quais seriam os seus efeitos. As guerras mundiais, e principalmente a bomba atômica, provaram que em toda criação estão intrinsecamente relacionados fatores positivos e negativos.

Com a dissolução das distâncias, os sujeitos, os objetos e as imagens são agora definidos na contigüidade que transforma tudo num estado de metamorfose permanente. Conseqüentemente, a cibernética atual adquire uma dimensão sócio-política, pois tende a eliminar os mais fracos, os não condicionáveis¹⁵. Ao contrário da maioria das obras recentes sobre as novas tecnologias de comunicação, Virilio apresenta uma visão quase apocalíptica para a sociedade:

As novas tecnologias são portadoras de um certo tipo de acidente, e um acidente que já não é local ou está pontualmente situado, como o naufrágio do Titanic ou o descarrilamento de um trem, mas sim um acidente generalizado, um acidente que afeta imediatamente a totalidade do mundo (VIRILIO, 1997:14-5).¹⁶

A ocorrência de um acidente geral, que afetasse todo o mundo ao mesmo tempo, faria a sociedade pensar na ação indiscriminada das novas tecnologias no nosso tempo. A despeito do mérito em destacar a importância do fator histórico, a calamidade profetizada por Virilio é radical por vias

¹⁵ A noção de Virilio em muito se aproxima às de Kevin Kelly ao relacionar a evolução tecnológica com o processo de seleção natural. O autor, bem como seus conceitos a esse respeito serão abordados na próxima seção.

¹⁶ Tradução realizada pela autora.

opostas: a cibercultura pode gerar uma série de novos problemas, mas seus aspectos positivos não podem ser desprezados.

Virilio não acredita que as novas tecnologias influenciariam diretamente o processo democrático uma vez que a comunicação não pode ser entendida somente através do uso das novas tecnologias da informação, mas devem ser sobretudo humanizadas. O homem continua como o centro do processo, valorizando principalmente a comunicação interpessoal.

Os elementos apresentados pela **Sociedade em Rede** só vêm corroborar para a teoria de que todas as coisas levadas ao seu extremo se transformam no oposto. O ambiente panóptico sem o limite físico imposto pelas paredes teria transformado a transparência em opacidade? A liberdade de acesso proporcionada pela rede nada mais representaria que um dos instrumentos do controle? A velocidade poderá retardar o processo democrático pela perda das raízes históricas?

Nesta segunda seção foram apresentados alguns elementos da **Sociedade em Rede** sem a pretensão de praticar futurologia a respeito das conseqüências, como um segundo movimento de fuga de Bach, com notas por vezes soturnas. A sociedade, tal como é conhecida, com suas estruturas, meios de dominação e massificação, está em processo de mudança. Resta saber se as regras do jogo serão alteradas e peões terão a mesma mobilidade de reis e rainhas, se o que se presenciará serão as peças pretas se transformarem em peças brancas ou se, simplesmente a torre trocará seu lugar com o rei para melhor defendê-lo.

1.3 Pensar a rede

Que novas características trazidas pela rede seriam capazes de provocar tamanhas mudanças? Trazendo aqui as considerações de Deleuze, as estruturas moleculares estão constantemente permeando e influenciando as molares tanto quanto a recíproca é verdadeira. A seguir, as características micro-cognitivas, envolvendo especificamente a rede e a

cultura de interface: suas mudanças estruturais e semânticas, as alterações provocadas no que se referem à atenção e, com isso, transformando o leitor, suas relações metafóricas, culturais e naturais, serão aprofundadas.

Na seção anterior, observou-se como as noções de liberdade e transparência podem ser efêmeras e provocar resultados inversos na sociedade, gerando controle e opacidade. A canalização da atenção na sociedade disciplinar, propiciada pela família, a escola, a fábrica, o hospital e a prisão constituem formas de exercer domínio, mas a crise dessas instituições refletem uma mudança de paradigma que não levaram a uma ruptura, mas à intensificação do controle. Deleuze acredita que grande parte da crise é gerada porque são usadas ferramentas antigas para lidar com novas situações¹⁷. Os indivíduos lidam com as transformações, mas, muitas vezes não sabem como interligá-las produzindo sentido. Um desses aspectos micro-cognitivos seria a atenção. Como pensar um mundo multifacetado cada vez mais próximo pelas novas tecnologias de comunicação? O ser humano não consegue mais apreender o volume de informações atualizadas a cada cinco minutos pelas redes de informação e o efeito, em contrapartida se reflete nas instituições tradicionais, como as escolas que enfrentam alunos pouco dados à bidimensionalidade e ao texto sem *links*. A **sociedade em rede** teria gerado indivíduos desatentos? Jonathan Crary, em sua obra “*Suspensions of Perception*” acredita que não. Para ele a atenção, no modelo disciplinar seria uma forma de exercer controle:

Eu acentuaria que, porém nós etiquetamos e caracterizamos tais trocas históricas ou transformações sociais dentro do último século, a atenção continuou sendo integrante aos assuntos produzidos para uma gama extensiva de máquinas socio-técnicas, até mesmo a simultaneidade continua sendo um local potencial de desarranjo ou crise em termos da operação eficiente destas máquinas. Está ficando mais claro que um consentimento de técnicas panópticas e imperativas

¹⁷ Interessante notar como ponto nodal da argumentação de Deleuze caminha com Foucault sem abrir mão de seu argumento central.

atentas funciona agora reciprocamente em muitos locais sociais. A exibição vídeo terminal, em particular, pode representar a fusão efetiva de vigilância e espetáculo, como a tela é ao mesmo tempo o objeto de atenção e ainda capaz de monitorar, registrando, e cruzando referências de comportamento atento para propósitos de produtividade ou até mesmo, pelo localizar do movimento do olhar, para a acumulação de dados nos caminhos específicos, durações, e fixações de interesse visual em relação a um fluxo de imagens e informações. O comportamento atento em frente a todos os tipos de telas em crescente parte de um processo contínuo de avaliação e ajuste está dentro do que Foucault chama uma rede de observação permanente (CRARY, 1999:76)¹⁸.

Ao relatar as mudanças pelas quais o ser humano percorreu em relação à atenção, bem como sua conceituação, estudo e aplicações, Crary apresenta a televisão e o computador como mecanismos para administrar a vigilância, construindo meios que individualizam, imobilizam e separam contextos. Ambos os meios são procedimentos antinomádicos que fixam e estriam, dividem e sedentizam¹⁹, tornando os corpos controláveis e úteis mesmo quando simulam interatividade (CRARY, 1999: 74-75). Em contrapartida, a interface ofereceu um ponto de fuga: a disrupção, ou seja, a capacidade cada vez mais latente dos seres humanos em dividir a atenção e processar informações diferentes. A disrupção é uma força centrífuga, que nasce de um ponto central e se espalha em ramificações para fora, constituindo não uma forma de distração e sim de atenção.

Outros autores, como Sherry Turkle em *“Life on the Screen”*, Janet Murray em *“Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace”*, Kevin Kelly no livro *“Out of Control – The New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World”* e Steven Johnson na

¹⁸ Tradução realizada pela autora.

¹⁹ O conceito de procedimentos nomádicos e antinomádicos está presente na obra de Foucault, que em muito influenciou o trabalho de Crary. O conceito refere-se a elementos e situações que podem impulsionar o à ação (nomádico) ou paralisá-lo e sedentarizá-lo (antinomádico).

obra “Cultura de Interface” enxergam na **rede** mudanças significativas frente à televisão no que concerne à relação do usuário com a máquina, ao seu processo evolutivo e cultural. Com isso, as relações do ser humano com o mundo e com o outro também se modificam haja vista não só a possibilidade de maior aproximação trazida pelas novas tecnologias como também pelas novas relações metafóricas criadas, que, em princípio, visavam facilitar a relação homem-máquina e acabaram por gerar outros efeitos. Os reflexos desse fenômeno, para estes autores, estão não só no mundo dos *bits*, mas também na sociedade.

Turkle observa que a proximidade do homem com a máquina é tanta que ele praticamente a entende como extensões *cyborgs* de seu corpo. Concomitantemente, as relações políticas e econômicas, e também a própria idéia de identidade, é modificada para melhor nos adaptar a essa inteligência artificial:

Enquanto isso, seres sociais que somos, nós estamos tentando a retribalização. E o computador está fazendo um papel central. Nós correspondemos entre si por correio eletrônico e contribuimos com os quadros de anúncios eletrônicos e listas de discussão; nós nos juntamos a grupos de interesse cujos os participantes incluem pessoas do mundo inteiro. Nossas raízes se atenuaram. Estas trocas levantam muitas perguntas: O que fará comunicação mediada por computador a nosso compromisso para outras pessoas? Satisfará nossas necessidades por conexão e participação social, ou vai ser um adicional para arruinar relações frágeis? Que tipo de responsabilidade e prestação de contas assumiremos para nossas ações virtuais? (TURKLE, 1995: 178).

A noção de sistemas de multi-usuários (MUDs) veio corroborar com estas indagações por permitirem ao internauta a possibilidade de submergir no mundo da interface e criar múltiplas identidades. A idéia não é mérito da

tecnologia informacional²⁰, mas foi por ela amplificada por permitir a conexão de pessoas antes barradas pelos limites do espaço o que potencializou suas ações. Essa possibilidade de alterar a personalidade de acordo com a demanda pode ter abalado a relação de compromisso e confiança em outras pessoas, mas ampliou o campo de relações sociais. Já a responsabilidade para com as ações virtuais ainda não foi plenamente delineada e tem se mostrado demasiado complexa, não sendo objeto deste estudo (toda uma pesquisa poderia ser dedicada ao tema). O que aqui interessa são os processos envolvidos nos MUDs.

Os “*MUDs provêem mundos para interação social anônima na qual você pode fazer um papel próximo ou distante de seu self real como você escolher*” e muitos participantes do jogo, acabam transformando estes ambientes em partes importantes de suas vidas (TURKLE, 1995: 183). Essas multiplicidades, fragmentação e heterogeneidade do MUD, de acordo com a autora, estão extrapolando os limites do mundo virtual, uma vez que “*quando cada jogador pode criar muitas personalidades e participar em muitos jogos, o ego não só é descentralizado mas multiplicado sem limite*” (TURKLE, 1995: 185).

Murray aprofunda o conceito de imersão, mas o atribui não à configuração tecnológica, e sim ao processo narrativo que pode ser experimentado como uma realidade virtual, já que “*nossos cérebros são programados para afinar em histórias com uma intensidade que pode*

²⁰ A inspiração para a criação do sistemas de multi-usuários veio do RPG (*role-playing game*), jogo realizado por pequenos grupos que simulam uma outra realidade onde assumem personalidades diferentes, como um exercício de incorporação teatral. Há um enredo retirado de um livro-jogo guiado por um mestre, a história pode seguir inúmeros cursos de acordo com os personagens envolvidos. As ações fracassam ou são bem sucedidas de acordo com lançar de dados que determinam os pontos de dano (o que pode levar o personagem à “morte” ou a uma “evolução” – de pajem à cavaleiro, de mago cinzento à mago branco e assim sucessivamente). Existem modalidades diferentes de jogo que determinam o grau de imersão dos jogadores na história. O mais profundo é o estilo *live* em que os jogadores chegam a se fantasiar de acordo com seus personagens e simular no mundo real o que está sendo travado na imaginação do grupo. Em alguns casos, como o que aconteceu a um grupo de estudantes em Ouro Preto em 2001, o processo de imersão é tão denso que o “dano” imaginário se torna dano real, levando à morte do personagem e do jogador. A base de realidade fantástica do RPG foi inspirada nas obras de Tolkien, mas o livro jogo mais difundido é o da série Caverna do Dragão (*Dungeons and Dragons*) que chegou a ganhar versões cinematográficas (não tão bem produzidas quanto à trilogia de Senhor dos Anéis) e de desenhos animados. O próprio termo MUD é uma homenagem ao seu precursor (O significado original de MUD seria *Multi-User Dungeons*). O ambiente de interface, por conseguinte, nada mais fez que amplificar, em ambiente controlado, o processo de imersão do RPG.

obliterar o mundo ao redor de nós” (MURRAY, 1999: 98). As mídias digitais, por conseguinte, levam o indivíduo para um lugar onde ele pode representar suas fantasias:

A experiência de ser transportado a um lugar simulado é aprazível em si mesmo, apesar do conteúdo de fantasia. Recorremos a esta experiência como imersão. Imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de ser submergido em água. Buscamos o mesmo sentimento de uma experiência de imersão psicológica que fazemos de um mergulho no oceano ou piscina: a sensação de ser rodeado por uma completamente outra realidade, tão diferente quanto água é de ar, isso assume tudo de nossa atenção, nosso aparato perceptual inteiro. Desfrutamos o movimento fora de nosso mundo familiar, o sentimento de agilidade que vem de estar neste lugar novo, e a delícia que vem de aprender a se mover dentro disto. Imersão pode requerer uma mera inundação da mente com sensação, o transbordamento da excitação sensória (...) em um meio participativo, imersão insinua aprender a nadar, fazer as coisas que o ambiente novo torna possível (MURRAY, 1999:76-99)

Esse processo narrativo, de acordo com a autora, suscitaria questões tais como os limites entre o real e o fictício e o reflexo do virtual sobre as ações reais. A solução para estas indagações estaria na noção de quarta parede do teatro, ou seja, a tênue linha que liga o internauta ao mundo real. Por conseguinte, ao definir os limites e as convenções, é possível *“nos rendermos às tentações do ambiente virtual”* (MURRAY, 1999:103).

Outros dois processos marcariam este ambiente virtual além da imersão: o senso de agência e de transformação. Segundo Murray, a maior percepção do ambiente de imersão gera, no usuário, o desejo de maior interação. E quando essas ações produzem resultados, entra-se em contato com o senso de agência, ou seja, a noção de que as atitudes do usuário podem gerar resultados diferentes de acordo com suas próprias escolhas, o

que traça uma linha distintiva entre o **cibermundo** e as demais experiências narrativas tradicionais, vez que a ação sobre a narrativa levaria o leitor a ser co-produtor do que é narrado. Tal como aconteceu à Cecília, ao assistir pela quinta vez “A Rosa Púrpura do Cairo”²¹, o internauta é convidado a sair de sua cadeira de espectador para não só olhar para a narrativa, como também dela participar e, nesta perspectiva se insere a terceira característica apontada por Murray.

Transformação é a capacidade de modificar o ambiente e os próprios indivíduos envolvidos. Mais que isso, essa característica modifica estruturalmente o tradicional modelo de mosaico de McLuhan, isto é, a capacidade dos meios de comunicação de fragmentarem a estrutura narrativa, apresentando, em seu lugar, um painel em que os elementos perdem a ordem de importância. O computador, de acordo com Murray, combina a multiplicidade de mosaicos, mas oferece ao usuário instrumentos para dominar a fragmentação como as “ferramentas de busca” e modos para “etiquetar” elementos isolados, oferecendo a possibilidade de encontrar e relacionar elementos (MURRAY, 1999:156). Ao transformar o mundo no qual está imerso, o indivíduo modifica também seu próprio senso estético:

Se estamos falando sobre uma história simulada, um hipertexto de rizoma, um filme navegável, ou um equipamento eletrônico de construção de histórias de terra-do-nunca, não podemos trazer a um transformativo meio de forma inconstante as mesmas expectativas de beleza estática e finalidade que pertencem a mídia lineares. Mas isso não significa que nós renunciaremos a um senso de perfeição e liberação emocional. Ao invés, aprenderemos apreciar os tipos diferentes de fechamento que mídia caleidoscópica pode oferecer (MURRAY, 1999:160)²²

²¹ Considerado pelo próprio diretor Woody Allen uma de suas melhores produções, “A Rosa Púrpura do Cairo” conta a história de Cecília, uma mulher que busca no cinema uma fuga de sua vida real e acaba por conseguir “entrar” em seu filme predileto e alterar seu enredo ao se envolver com o herói da trama e se tornar o pivô uma “luta” por seu amor entre o ator e o personagem por ele interpretado.

²² O conceito de rizoma utilizado por Murray, que se encontra no artigo de Gilles Deleuze e Félix Guattari “1933 - Micropolítica e Segmentaridade”, reflete um retorno à flexibilidade uma

Estes prazeres (uma estranha química entre afetos e percepção), imersão, agência e transformação, para Murray, conformam a continuação de prazeres já experimentados nas mídias tradicionais e em alguns modelos originais. A combinação destes três elementos exigiria o nascimento de novas técnicas de autoria de igual forma adaptadas. A noção evolutiva, aqui denotada, do ambiente virtual é levada para o campo natural, como uma vitória da natureza sobre a cultura, por Kelly²³. Trata-se de uma naturalização da cultura como “vingança a culturalização da natureza”²⁴.

A principal questão apresentada no trabalho de Kelly é o que se poderia importar da evolução natural para a evolução artificial que gerará a auto-organização da complexidade? A diferença entre evolução selvagem na natureza e evolução sintética em computadores, para o autor, é que o software não tem nenhum corpo e é direto. Ao alterar um código, o programa executado cumpre as ordens do programador.

Biologia é imensamente diferente. Se nós levamos um pedaço hipotético de DNA como código de software, e alteramos isto, há um corpo conseqüente que deve ser crescido antes dos efeitos da alteração se manifestar. O desenvolvimento de um animal de ovo fertilizado, para a produção do ovo pode levar anos para completar; assim pode ser julgado o efeito da alteração dependendo diferentemente da fase do crescimento. A mesma alteração inicial de código pode ter um efeito no feto microscópico crescente e outro efeito no organismo sexualmente maduro, se sobrevive àquele processo. Em todo caso, entre a alteração de código e o efeito terminal (digo, dedos mais longos), há uma cadeia de corpos intermediários governados por físicas e químicas - as enzimas, proteínas e

vez que a estrutura rizomática de poder não possui centro, podendo este estar, inclusive, na periferia.

²³ A obra de Kelly se insere numa linhagem de teorias evolucionárias que nada tem de um evolucionismo canhestro e são apresentadas pelo autor como uma forma contextualizada naquilo que se convencionou neodarwinismo ou pós darwinismo social – transformação da cooperação e competição que está no âmago do neodarwinismo. Uma possibilidade para estudos futuros nas Ciências Sociais seria pensar as metamorfoses desses grupos sociais.

²⁴ Tema amplamente abordado também por Lévi-Strauss.

tecidos de vida - que também deve ser alterado indiretamente pela mudança de software. Isto complica variação de mutacional imensamente. Programar computadores não é nem de longe uma comparação adequada (KELLY, 1997: 376)²⁵.

Apesar das limitações da tecnologia informacional, Kelly parte do pressuposto de que sistemas não biológicos podem apresentar o mesmo tipo de comportamento seletivo do “mais apto”, como acontece na rede e, por esse motivo, espera ver dinâmicas presentes no mundo natural que criem um espécie de organização do caos: a simbiose, as mutações direcionadas, o saltacionismo e a auto-organização.

Tal como no mundo natural a simbiose consiste em um troca de favores entre seres que garantem a sua sobrevivência, no meio computacional a simbiose acontece por meio da troca de informações entre usuários, o que garante melhor desempenho frente às ameaças (como vírus e invasões, por exemplo). As mutações direcionadas se dariam de acordo com a necessidade. Tal como no caso clássico das mariposas de Manchester²⁶ as mutações no meio informacional seriam conduzidas de acordo com a necessidade – a constante mudança no armazenamento de informações que carecem de suportes cada vez mais robustos (disquetes – CDs – DVDs – pen drives) seria um reflexo dessa dinâmica. O saltacionismo, idéia fortemente defendida pelos neodarwinistas, defende que em determinados momentos, as mutações genéticas dão um “salto”, criando um elemento novo²⁷, por vezes inápto e por vezes melhor adaptável e gerador de outra espécie. Apesar de muitas pesquisas caminharem para o

²⁵ Tradução realizada pela autora.

²⁶ As mariposas, cujo habitat era uma floresta próxima à cidade de Manchester (Inglaterra), fugiam de seus predadores se camuflando no líquen cinzento das árvores. Com o desenvolvimento da indústria na cidade e a conseqüente emissão de monóxido de carbono, os líquens não resistiram, tornando as mariposas cinzentas indefesas e as pretas (cor derivada de mutação genética que antes às tornavam alvo fácil), mais aptas a se camuflarem. Antes da revolução industrial a floresta era repleta de mariposas cinzentas, hoje a maioria é preta.

²⁷ Um exemplo de saltacionismo no mundo natural seria a evolução dos pterodátilos para as aves. A proposta é alvo de polêmicas no meio científico e contrapõe-se ao idéia de “evolução progressiva” defendida pelos neo-Lamarquistas.

“salto” da linguagem binária para a biológica, codificada no DNA²⁸, a evolução artificial ainda não foi capaz de produzir um organismo tão complexo quanto o biológico. Por fim, a auto-organização seria o desenvolvimento influenciado para certas formas que se tornam padrões penetrantes. Na natureza, a cadeia alimentar controla as populações de tal forma que se qualquer elemento for retirado provoca um desequilíbrio ambiental enquanto que na **rede**, uma auto-organização acontece de acordo com o nível de conhecimento possuído pelo usuário o que acaba por constituir barreiras e fronteiras virtuais²⁹. Tais atributos importados da biologia combinariam de forma harmoniosa com as sensações estéticas despertadas no usuário? O quadro, a seguir, estabelece um confronto entre as características naturais, apresentadas por Kelly, e as estéticas, de Murray:

²⁸ O Brasil está incluído nesta linha de estudos e avanços tecnológicos por meio do Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC), possuidor de um programa de pós-graduação que reúne mestres, doutores e pós-doutores das áreas de Ciência da Computação e da Biologia preocupados com as seguintes questões: Análise de Seqüências de DNA; Biologia, Biologia Computacional; Matemática Biológica, Modelagem e Simulação Computacional de Sistemas Biológicos; Modelagem e Simulação Computacional do Sistema Cardiovascular Humano; Modelos Computacionais Distribuídos em Biologia e; Segmentação de Imagens Médicas e Visualização de Dados Numéricos (LNCC, 2007/ <http://www.lncc.br/frame.html> acesso em 13/02/2007)

²⁹ Um internauta que não sabe realizar um download não conseguirá “baixar” programas pela Internet que viriam a facilitar o uso de ferramentas oferecidas pelo computador bem como um hacker, conhecedor de códigos de programação, ignora as barreiras impostas por sistemas de segurança e invade *sites* para acessar informações sigilosas.

QUADRO 3
Características Estéticas e Naturais do Ambiente Virtual

Janet Murray Características estéticas	Imersão	Experiência de ser transportado para um lugar simulado, gerando a sensação de estar cercado por outra realidade e tomando nosso aparato perceptual por inteiro.
	Agência	Noção de que as atitudes do usuário podem gerar resultados diferentes de acordo com suas próprias escolhas.
	Transformação	capacidade de modificar o ambiente e aos próprios indivíduos envolvidos no processo.
Kevin Kelly Características naturais	Simbiose	Fáceis trocas entre informadores que permitem a convergência de linhas distintas.
	Mutações direcionadas	Mutações intencionais e mecanismos de <i>crossover</i> (passagem) com comunicação direta do ambiente.
	Saltacionismo	Funções, níveis hierárquicos de controle, modularização de componentes e processos adaptáveis que modificam um agrupamento de forma abrupta, dando um “salto” no desenvolvimento tecnológico.
	Auto-organização	Desenvolvimento influenciado para certas formas que se tornam padrões penetrantes.

FONTE: MURRAY, 1999 e KELLY, 1997 adaptado por MORAES, 2007.

A partir da taxonomia acima representada é possível observar como os argumentos se completam, apesar de pertencerem à linhas distintas de pensamento – a primeira ligada ao cultural e a segunda ao natural. As três características estéticas da **rede** apontadas por Murray estabelecem uma linha progressiva de sensações a serem percebidas: primeiro o usuário precisa imergir no mundo simulado e deixar que ele tome conta de todos os seus sentidos, em seguida toma consciência de que suas ações sobre este mundo podem gerar diferentes resultados, para, de posse da ambientação e consciência de ação, transformar a interface e a si mesmo. Ora, a simbiose, as mutações direcionadas, o saltacionismo e a auto-organização nada mais seriam que o desmembramento do processo de transformação haja vista o fato de que trocar informações, modificar intencionalmente mecanismos, reestruturar componentes e processos de forma abrupta e desenvolver padrões de ação aceitos por todos podem alterar tanto ambiente quanto usuários.

Nesse novo espaço em que se pode tanto competir quanto cooperar, se a base binária que rege a programação de softwares é tão diferente do DNA que determina formas e funções dos seres vivos, qual seria a relação

evolutiva entre ambos? Johnson, apesar de não compartilhar da mesma posição de Kelly, lança uma luz sobre a questão ao relatar a passagem da visão arquitetônica da interface, dominada em seus primeiros vinte anos por algo mais parecido com o indivíduo. Antes, o código binário era processado como um espaço a ser explorado. Agora a interface ganha estruturas que possuem *“um temperamento, uma aparência física, uma aptidão para aprender – o computador como personalidade, não como espaço. Chegamos a novas criaturas – essas “personalidades” digitais – de agentes”* (JOHNSON, 2001: 129).

A presença de agentes se mostra pouco perceptível para o grande público, que acaba por usar deste recurso sem mesmo o saber. Ao entrar na página de notícias do *Google* (ver em Anexos, Figura 6), o internauta encontra à esquerda um alerta de notícias pelo qual pode optar receber em seu *e-mail*, notícias, de acordo com a palavra chave que melhor lhe aprover. Ao optar por esta ferramenta, o usuário, sem saber, ativa um agente que computa, de acordo com as palavras-chave fornecidas, suas preferências. Conjugado a esse agente existe outro, indicado ao final da coluna de matérias principal. Sua atuação tem um campo diferente de seu outro parceiro de trabalho, a base de informações utilizadas sobre o usuário, contudo, são as mesmas. Este agente oferece, ao ativá-lo, visualizar as notícias por ele recomendadas. Por exemplo, se o internauta solicita que o agente o alerte sobre notícias a respeito do diretor cinematográfico M. Night Shyamalan, este nome estará sempre relacionado às notícias enviadas por e-mail. O segundo agente, entretanto, além de informações sobre o diretor, pode presumir que o usuário se interessará por Alfred Hitchcock³⁰, por ambos pertencerem ao gênero suspense e pela influência deste no trabalho do jovem diretor.

Um leque de possibilidades, acertos e fracassos por parte do agente pode se abrir. Johnson alerta para algumas dificuldades neste processo, tais como o incômodo de receber material indesejado, falhas de agentes que poderiam interferir na vida real, gerando transtornos (como marcação de

³⁰ M. Night Shyamalan se notabilizou no mundo cinematográfico desde sua primeira produção, “O Sexto Sentido” e as subseqüentes “Corpo Fechado”, “Sinais”, “A Vila” e, mais recentemente, “A Dama na Água”, ao resgatar o gênero suspense que em muito lembra o estilo famoso diretor Alfred Hitchcock, considerado como “O mestre do suspense”.

passagens ou aquisição de bens via Internet) e o que pode ser ainda mais soturno:

Enquanto os ciborgues se restringirem a tarefas diretas, nossa relação com eles permanecerá relativamente tranqüila. Mas à partir do momento em que se infiltrarem no reino obscuro, psicológico, do gosto e do desejo, será o caos. O ser humano não pode impedir de projetar esses apetites e anseios na máquina, e a máquina invariavelmente retribui o favor, ou pelo menos parece fazê-lo (...). A lição da maior parte da literatura sobre ciborgues é que a mescla de homem e máquina na vida da libido é inevitável, e inevitavelmente destrutiva (JOHNSON, 2001: 136).

No artigo “Agentes na Rede”, Paulo Vaz apresenta também os aspectos positivos e negativos no uso de agentes, se por um lado ele seria capaz de produzir mais ruído, enganado por contra-agentes de publicidade, de outro seria capaz de organizar o caos da informação presente na rede e finalmente servir de intérprete dos desejos de busca do internauta. Um mapa em meio a um ambiente conturbado constitui objeto de desejo, mas como representante autônomo de anseios a ele confiados pode se voltar contra seus usuários: “*no que há representação, há possibilidade de traição*” (VAZ, 1999:125-6).

Johnson enxerga na linguagem de interface a verdadeira revolução, ou seja, são as interações culturais metafóricas que produziram mudanças, muitas vezes inesperadas. O computador digital seria a primeira grande tecnologia deste último século a aproximar pessoas que não se conhecem, ao invés de afastá-las. Importante ressaltar que não é a natureza da máquina a grande responsável, mas sim os processos comunicativos implementados pelo homem que transformaram um equipamento intrincado que ocupava andares inteiros e destinado a gênios do cálculo complexo em um pequeno computador pessoal recheado de duplos-clique, áreas de trabalho, pastas e lixeiras virtuais. A mudança residiria na capacidade de

alterar o conteúdo de qualquer documento por meio de ferramentas como recortar e colar. “*A possibilidade de manipulação é a condição sine qua non do computador contemporâneo, sua competência especial*” (JOHNSON, 2001: 153).

Para os que estudam realidades muito próximas, como as novas tecnologias, reconhece Johnson, muitas vezes tornam-se nebulosos os valores, as perspectivas, e as conseqüências do objeto de pesquisa. Os elementos se delineiam aos nossos olhos e não somos capazes de enxergar com nitidez todas as suas nuances, mas o ponto cego mais fundamental apontado pelo autor e reiterado por esta acadêmica residiria não em novos apetrechos a serem inventados, mas no campo da experiência:

A mudança mais prenunciada pela revolução digital não vai envolver adereços ou novos truques de programação. Não virá na forma de um navegador em três dimensões, do reconhecimento de voz ou da inteligência artificial. A mudança mais profunda vai estar ligada às nossas experiências genéricas com relação à própria interface. Chegaremos a conceber o design de interface como uma forma de arte – talvez a forma de arte do próximo século. E com essa transformação mais ampla virão centenas de efeitos concomitantes, que penetrarão pouco a pouco uma grande seção da vida cotidiana, alterando nossos apetites narrativos, nosso senso de espaço físico, nosso gosto musical, o planejamento de nossas cidades. Muitas dessas mudanças vão ser sutis ou graduais demais para que a maioria das pessoas as perceba – ou melhor, vamos perceber as mudanças, mas não sua relação com a interface, porque vários elementos vão parecer pertencer à categorias diferentes, como diferentes alas de um supermercado. Mas a história da

tecnocultura³¹ é a história dessas mesclas, os efeitos secundários improváveis de novas máquinas se espalhando para transformar a sociedade que os envolve (JOHNSON, 2001: 155).

A principal dificuldade em interpretar os processos de transformação envolvidos na arquitetura de interface estaria na ausência de vocabulário crítico, o que inviabilizaria um conhecimento mais aprofundado. Não é possível analisar novas estruturas comunicativas por meio de prismas antigos. Gilberto Salgado em seu livro “Fabulação e Fantasia” e no artigo da revista *Lúmina* “O Leitor, a Contemporaneidade e a Tecnologia”, ao estudar o universo do leitor no mundo virtual, apresenta tais mudanças na estrutura da linguagem, mais que uma simples alteração estilística, implicam em uma série de novas representações.

A organização em rede envolveria um modelo de ordem a-centrada, mesmo que o leitor ainda utilize a leitura para “*renegociar simbolicamente sua ordem social, sua visão de mundo e, conseqüentemente, uma identidade que estabelece novas pautas dialogais pela interface virtual*” (SALGADO: 2000,126). O cibertexto e a literatura ergódica³², encontradas na interface, envolvem mecanismos que relacionam hiperatenção e hiperatividade no ambiente virtual, bem como a disrupção da memória e da atenção³³.

As implicações desta mudança da linguagem no campo da experiência se dariam em três direções – do pertencimento, do controle e da libertação:

³¹ Tecnocultura seria a colisão entre tecnologia e cultura. Ao apresentar o conceito, Johnson questiona o fato dele ser considerada novidade uma vez que Leonardo da Vinci e Thomas Edison provaram muito antes do advento do computador que a mente técnica e a mente criativa podem coabitar. Apesar do mau uso do termo, o autor aponta para a efervescência desta junção expressa em revistas, manuais de auto-ajuda (classificados como “tecnologias”) e na produção de filmes a partir de códigos binários (JOHNSON, 2001:7-8).

³² A denominação literatura ergódica (“*ergodic literature*”) foi elaborada por Espen J. Aarseth para definir o que é produzido na **rede** no campo literário: desde a narrativa circular, passando pelos links e infográficos, até a holografia.

³³ Como foi visto em Crary no início desta seção.

Cruzando os limites dos grupos sociais, e não estando mais atados, coesos ou a estes umbilicalmente ligados, os indivíduos tornam-se mais sós. A solidão os impele à busca de saídas e uma delas reside na modernização pela utilização da tecnologia (...). Este o sentido: o **pertencimento**. Também impelirá o indivíduo à rede e às comunidades virtuais. O **controle**, e ao mesmo tempo a **libertação**, ou a ilusão patogênica dela, atingirão, em cheio, os ciberpunks, hackers, nerds, webmasters, micreiros, ou simplesmente um usuário comum: no fígado, nos processos psicossomáticos, em suas angústias e ansiedades, nos desejos e pulsões absolutamente difusos, enfim, em suas redes neurais, o ser humano estará, em um primeiro momento administrando a experiência do risco, ainda que em tom de suposta brincadeira (SALGADO, 2006:121)³⁴.

Salgado aposta na mudança não só em âmbito cultural, mas também biológico, uma vez que a evolução apontada pela rede pode levar à passagem da sociobiologia para a biossociabilidade, ou seja, “*modelos mentais e corporais transplantados para a rede*”, criando novas formas de interação social mediadas pelas novas tecnologias de informação e comunicação. Essas redes neurais seriam suficientes para estabelecer comunicação. “*Mais ainda: são formas de representação que acionam o corpo e a mente, combinando um passado memorial com o planejamento do futuro*” (SALGADO, 2006: 122). Assim sendo, “*Não só em sentido cultural, como em sentido prático, esta nova interface, virtual por excelência, promoveria, não obstante, mutações nos regimes de mediação entre homem e tecnologia, entre homem e informação, e entre homem e cultura*” (SALGADO: 2000,126).

Esses novos processos e transformações no campo da experiência poderiam provocar mudanças em outras esferas dependentes da

³⁴ Grifos do autor.

informação, como a política? A seguir, serão abordadas as visões de Mannheim, Giddens, Strauss e Hall sobre o processo de constante mudança por que passa a sociedade e como o poder extrai da comunicação e sua teia de interações ferramentas para exercer influência.

1.4 Informação, interação e governo

Anteriormente, foram analisadas quais as mudanças no campo micro cognitivo – como a globalização, o desenvolvimento de novas tecnologias de comunicação, o surgimento de organizações e movimentos culturais – e no campo macro cognitivo – como o processo de leitura, a estrutura metafórica com as conseqüentes sensações de imersão, agência e transformação bem como o deslocamento da atenção para a disrupção – que propiciaram novas relações humanas e delinearam o que alguns autores chamam de **Sociedade em Rede**. Essas inovações tecnológicas e sociais são parte integrante de um escopo teórico preocupado com as constantes mudanças do mundo moderno. Por isso, a abordagem desta seção estará voltada para dos estudos de Karl Mannheim em seu aclamado artigo “O Problema Sociológico das Gerações” e a relação indivíduo e sociedade trabalhada por Anselm Strauss no livro “Espelhos e Máscaras”. Os elementos dinamizadores e radicalizantes da sociedade moderna serão trabalhados na visão de Anthony Giddens em “As Conseqüências da Modernidade” e, finalmente, serão utilizados os conceitos de Peter Hall explicitados no artigo “*A Symbolic Interactionist Analysis of Politics*” sobre a relação entre a política, as interações e o domínio dos símbolos apropriados.

A constante mudança na qual a sociedade se envolve, e que aparentemente entrou em processo de aceleração com as novas tecnologias, permeia os mais diversos campos das relações humanas – desde relações macroeconômicas imbricadas no sobe e desce de bolsas de valores, águias, tigres e leões, passando pelo campo de uma ética dividida por novas descobertas, até a já conhecida efemeridade da moda profetizada

por Baudelaire. Esse ritmo acelerado, para Mannheim, está estritamente ligado ao problema sociológico das gerações. A consciência de pertencimento a um grupo gera uma identidade baseada em laços existenciais e vitais de proximidade e, conseqüentemente, uma aplicação consciente da vontade racional (MANNHEIM, 1952:69).

Além desta formação de grupos concretos, o autor ainda aponta fatores como a existência de um ritmo biológico de nascimento e morte implícito à vida humana; à restrição a uma *“gama específica de experiência potencial”*, predispondo os integrantes de determinada geração *“a um certo modo característico de pensamento e experiência e a um tipo característico de ação historicamente relevante”* que necessariamente não é derivado de uma tradição particular, mas de uma história de relações (MANNHEIM, 1952: 72-3); a emergência contínua de novos participantes no processo cultural em consonância com sucessivo desaparecimento de antigos participantes, a temporalidade envolvida nesse processo e a necessidade de se transmitir uma herança cultural; o status de geração enquanto unidade de grupo; e a origem de tal identidade. Com isso, o autor busca compreender a noção de pertencimento envolvida na metamorfose dos grupos sociais, e, principalmente, como um grupo se constitui como identidade.

Pelo tema da identidade, Strauss complementa o conceito, argumentando que se a ação de um grupo é vista como ação comunicativa *“a formação de um grupo pode estar relacionada com os limites da comunicação”* (STRAUSS, 1999: 146). Contudo, apresenta que agrupamentos podem ser abstratos, mesmo sua existência não sendo tão aparente, focados em *“interesses comuns”*, *“estruturas de grupo”*, *“status definidos”* entre outras características próprias de grupos concretos. Esses elementos acima citados não invalidam o aparecimento de impulsos originais atribuídos a uma geração em particular veiculados pela coletividade (o que não acontece em todas as gerações). O fato é que, quanto mais acelerado o ritmo de transformação sócio-cultural, maiores as chances de reação por parte da respectiva geração, criando ela suas próprias transformações.

Mais que a formação de grupo, Strauss preocupa-se com a relação indivíduo-sociedade, ao enfatizar a socialização da vida adulta, levar em consideração a perspectiva histórica e partir do ponto básico de que a

estrutura é moldada pelos atores por meio da interação. Com isso, o autor toca no tema central para o interacionismo³⁵, ao apresentar a relação cooperação e conflito nas relações coletivas. É interessante notar que, partindo desse pressuposto, o autor estabelece uma relação clara de permeabilidade entre as esferas macro e micro-cognitivas³⁶.

Anthony Giddens, por sua via, enxerga a constante mudança da sociedade como parte inexorável da modernidade e agente de sua radicalização. Para tanto, aponta três elementos dinamizadores: a separação entre tempo e espaço, que proporcionou uma quantificação mais precisa de ambos; o desenvolvimento de mecanismos de desencaixe, que retirou as atividades sociais de seus contextos; e a reflexividade, ou seja, a habilidade própria da sociedade de, constantemente, modificar o próprio objeto de estudo, o que representa a dinâmica de modificação do homem refletida nas abstrações plásticas da sociedade.

Este último conceito se aproxima da idéia de **renomeação** apresentada por Strauss, quando diz que a **renomeação** de um objeto leva a uma reavaliação sobre o mesmo, fornecendo novas diretrizes de ação e gerando perspectivas. É justamente esta constante reavaliação que faz a vida humana ser invariavelmente renovada. “*Se as expectativas fossem satisfeitas sempre – se as situações e os eventos presentes fossem exatamente como as experiências passadas que os antecipam – então a ação seria totalmente ritualística*” (STRAUSS, 1999: 44). Mas a novidade em si reside na confusão, ambigüidade e indefinição.

³⁵ De acordo com Stuart Hall, O interacionismo simbólico se insere no campo da psicologia social e busca compreender as relações entre sociedade e personalidade, grupo e indivíduo, a interação dentro e fora e pequenos grupos. A preocupação central dos interacionistas está no processo de socialização (ou seja, de internalização da cultura, valores, normas e significados) e no processo de desenvolvimento do *self* (a interiorização da pessoa na busca do “eu”). Esta linha de pesquisa lida com o processo inter-pessoal do comportamento humano incapaz de controlar a sociedade e suas estruturas, distinguindo homem, interação e sociedade. Seu campo de abrangência circunscreve o comportamento subjetivo das sociedades, instituições e grupos pelo viés da cultura, estrutura, papéis, poder, valor, norma ou consenso. Estão entre os principais autores do interacionismo simbólico: Shibutani (1965, 1966) – “Rumor e Raça”; Turner e Killian (1957) – “Comportamento Coletivo”; Langs (1968) – “Comunicação de Massa”; Hughes (1952, 1958) – “Trabalho sobre Raças”; Strauss (1964) e Dalton (1959) – “Organizações Complexas”; Becker (1963) e Scheff (1966) – “Desvio Comportamental”; Cressey (1970) – “Crime”; Klapp (1962, 1969) – “Tipos Sociais e Cultos”. (HALL, 1975: 35-8)

³⁶ Sobre esse tema ver DELEUZE e GUATTARI, 1996

Dentro de uma perspectiva tradicional, de acordo com Giddens, o ser humano se sentia inserido dentro de um fluxo de continuidade – as estruturas sociais não eram questionadas, apenas existiam dentro de um arcabouço no qual o homem compunha a menor parte. Por conseguinte, a capacidade de pensar no que se está fazendo é algo próprio da modernidade:

Em todas as culturas, as práticas sociais são rotineiramente alternadas à luz de descobertas sucessivas que passam a informá-las. Mas somente na era da modernidade a revisão da convenção é radicalizada para se ampliar (em princípio) a todos os aspectos da vida humana, inclusive à intervenção tecnológica no mundo material (GIDDENS, 1991: 45)

Em outras palavras, como o ser humano esta constantemente refletindo sobre seu próprio meio e o modificando, acaba por alterar seu ambiente e, como resultado, produz incerteza. Assim sendo, a idéia de que o maior conhecimento geraria maior controle é falsa, vez que o conjunto de elementos tidos como verdadeiros hoje, podem não se verificar amanhã.

Quatro conjuntos de fatores influenciam a ausência de um impacto totalizador na ciência e impediriam esse controle: O conhecimento ligado ao poder; o papel dos valores; o efeito não esperado; e a instabilidade gerada pela reflexividade. O primeiro elemento está conectado ao fato de que a apropriação do conhecimento não acontece de maneira homogênea. Mesmo com a disponibilidade de informações proporcionadas pela rede, nem todos são capazes, por exemplo, de organizar um *site* ou distinguir entre o que é notícia real e o que é factóide³⁷. Assim, quem detém maior conhecimento também possui vantagens em relação ao poder de decisão. Hall corrobora com este elemento ao apontar, na esfera política, a habilidade de deter e se valer de informações, o domínio o uso de símbolos apropriados, o

³⁷ Um exemplo famoso foi o que aconteceu ao Guaraná Kwat, produto da *Coca-Cola Company*. foi divulgada uma informação via *e-mail* que o produto causava câncer no intestino, incluindo declarações de médicos e dados de pacientes, vítimas da possível química. Mesmo sem uma confirmação que atestasse a veracidade da informação, o resultado foi a diminuição drástica no consumo da bebida no Brasil, o que fez com que a *Coca-Cola* alterasse o tema de sua campanha publicitária para desfazer o mal-entendido.

encobrimento elementos que podem ser destrutivos e a promoção de um fluxo de conhecimento como uma forma de controle e, por isso, uma fonte de poder. (HALL, 1975: 54-60).

Para Hall, a administração de impressão política pode ser dividida em duas formas: controle do fluxo de informação – a conduta nos bastidores que envolve segredo, insulamento, encobrimento em prol de certa estruturação ou planejamento – e mobilização simbólica de apoio – as performances públicas com intenção de persuadir. Ambas as formas interagem e se influenciam, integrando um mesmo processo. Contudo, a linha entre regiões de frente e de fundo tem ficando cada vez mais tênues na estrutura democrática contemporânea, fato resultante tanto das intrusões através de mídia quanto por atos conscientes de atores políticos. E o público tem se mostrado bastante interessado por essa vida privada exposta e usado destas para tomada de decisões³⁸. A interação, por conseguinte, dependeria de uma ordem negociada.

O segundo fator apontado por Giddens refere-se à ausência de uma base racional de valores, ou seja, não há como qualquer conhecimento novo ser aplicado de forma independente, e acarreta uma série de mudanças nas orientações cognitivas da esfera social. Na vida política essa constante mudança reflexiva é dominada na arena privada pela barganha e na arena pública pelas relações entre grupos organizados, mas, em ambos os casos, o elemento central é a conversa: *“de um lado, as políticas constituem a transformação de confrontações físicas em verbais, e de outro, a resolução ou acomodação destas confrontações envolvem o uso de retórica política”* (HALL, 1975: 51). Para tanto, simplificando o argumento, é possível levar em consideração cinco elementos constitutivos de qualquer evento, conforme Hall: o ato (o acontecido em pensamento ou ação); a cena (a configuração que permitiu o ato); o agente (grupo ou pessoa executores do processo); a agência (meios ou instrumentos usados); e o propósito (a razão de ser da ação). Dito de outra forma, com consciência desse processo, talvez seja possível *“controlar o espetáculo”* e, muitas vezes, justamente o não acerto entre tais elementos acarreta na falta de consenso. Por essa razão que:

³⁸ É importante observar que este comportamento dos eleitores é mais observado entre os norte-americanos e ingleses.

A atividade política é um empreendimento frágil e problemático porque ao mesmo tempo a pessoa está sendo aplaudida para auto-abnegação, ela está sendo criticada como auto-serviço. O passado da sociedade está repleto com o esmigalhar de ídolos e a revelação de incompetência e corrupção como também a criação de heróis, mitos e história. (HALL, 1975: 53)³⁹.

A impossibilidade de se prever todas as conseqüências envolvidas em determinada ação, sendo impossível controlar tais efeitos não esperados é o terceiro elemento elencado por Giddens. Se assim fosse, tais efeitos seriam cada vez mais raros. O quarto fator, a circulação do conhecimento social na hermenêutica dupla, impede tal possibilidade uma vez que quanto mais se conhece o mundo (social e natural), mais se contribui para sua instabilidade e mutabilidade. Por conseguinte, a intervenção do observador, constantemente alterando seu objeto de estudo, provoca mais incertezas que certezas. No campo político, as ações micro/macro do governo que cada vez mais transformam o mundo em “*um lugar menor e mais perigoso para se viver, nos faz ter aquela ansiedade e incerteza aumentadas*” (HALL, 1975: 54).

O objetivo deste primeiro capítulo foi de englobar os questionamentos que cercam o **cibermundo**: as relações e conseqüências sociais que por um lado celebram a **Sociedade em rede** como instrumento de transformação do meio e aproximação de pessoas e por outro desvelam um lado sombrio de uma teia excludente, mãe de reações extremistas e do controle escondido pela transparência e pelo excesso de informação. As relações micro-cognitivas da experimentação humana também foram abordadas, bem como suas relações com a máquina e com o outro em ambiente virtual, sejam elas naturais ou culturais. Por fim as relações humanas inseridas na ordem negociada do mundo político foi vislumbrado para que, em conjunto com os elementos molares e moleculares expostos anteriormente, fornecessem o suporte necessário para se pensar como

³⁹ Traduzido pela autora.

Estado e **rede** têm se entrelaçado nos últimos anos. O uso/encobrimento de informações para tomada de decisão ganha um novo degrau com a junção entre ambiente de interface e governo. Quais as possíveis conseqüências deste novo sistema na vida pública, as vantagens e desvantagens, bem como suas diferentes abordagens e aplicações, serão trabalhados no próximo capítulo.

2 GOVERNO ELETRÔNICO

_Então é esta a opinião que tem de mim! Exclamou Darcy, caminhando apressado pela sala. E este é o valor que me dá! Agradeço-lhe por ter se explicado tão claramente. Minhas faltas, tais como as descreve, são realmente pesadas. Mas talvez, acrescentou detendo-se e voltando-se para Elisabeth, talvez essas ofensas pudessem ter sido reveladas, se eu não tivesse ferido o seu orgulho, confessando-lhe com toda a franqueza os escrúpulos que me impediram durante tanto tempo de tomar uma resolução. Eu poderia ter evitado suas amargas acusações, se me tivesse mostrado mais hábil, escondendo-lhe as minhas lutas e fazendo crer que era movido por uma inclinação a que nada se opunha, nem a razão, nem a reflexão, nem qualquer outro motivo. Mas eu odeio toda a espécie de fingimento. Nem tão pouco me envergonham os sentimentos que lhe exprimi. São naturais e justos.

Jane Austen

O uso da informação para tomada de decisões não é mérito exclusivo da **Sociedade em Rede**. Na história, é possível encontrar tanto os que a tomaram como base para adotar medidas e diagnosticar situações, quanto os que ignoraram os sinais e tiveram seus nomes gravados na lista dos personagens fadados ao infortúnio. A aplicação da informação de forma correta sempre foi tratada como uma virtude não só entre os governantes como também entre cidadãos comuns.

No início do século XIX, ao descrever a teia de relações da vida provincial inglesa em seu livro *Orgulho e Preconceito*, Jane Austen também explicita uma intrincada rede de informações, seja pela comunicação face a face, seja pelas interações mediadas pelas linhas das cartas. Os atos de seus protagonistas são pautados pela apreciação e interpretação de dados – Elisabeth toma decisões temerárias com base em falsas informações e Mr. Darcy influencia a de outros por sua interpretação errônea. Hoje, com o fluxo de informação com que homens e mulheres lidam todos os dias, fazer julgamentos e tomar decisões que gerem bons resultados tornou-se uma tarefa mais complicada. Por outro lado, teria sido mais fácil para Mr Darcy se vivesse hoje em Derbyshire! Poderia contar com o *Derbyshire Country Council*, que, mais do que cartas e mensageiros para propagar a boa

reputação de seus moradores, utiliza uma página na Internet, contendo desde acesso a registros de nascimento à descrição das atividades econômicas da região. O desejo de possuir as informações certas continua o mesmo, a mudança está nos novos ambientes que potencializaram e ampliaram o acesso e, com isso, tanto clarearam quanto deixaram mais turvas as águas do processo decisório. Como governos e cidadãos têm lidado com a disponibilidade da informação hoje? Quais as medidas adotadas para oferecer melhor acesso e participação?

Neste capítulo, serão analisados os benefícios – tais como a diminuição de custos, o maior contato com o cidadão a maior possibilidade de organização e transparência nas informações – e as dificuldades para implantação plena deste tipo de ambiente – como a questão da segurança, da exclusão digital e o controle, além de se estabelecer a diferença entre governabilidade e governança eletrônica. Para tanto, na primeira seção, serão versadas as propostas de James S. Fishikin, expostas no artigo “Possibilidades Democráticas Virtuais”, quanto introdução da democracia eletrônica a fim de minimizar a ignorância racional da opinião pública bruta; a conceituação de Martin Ferguson sobre governo eletrônico no artigo “Estratégias de Governo Eletrônico”, partindo da idéia do cidadão como cliente em contraposição às propostas do artigo “Governo Eletrônico ou Governança Eletrônica” de Marco Aurélio Ruediger, que enxerga no governo eletrônico a possibilidade de ampliação na participação do processo democrático e, por fim, serão expostas algumas considerações de Bernardo Sorj, encontradas em seu livro “brasil@povo.com”, e José Eisenberg, no artigo “Internet, Democracia e República”, sobre a exclusão digital nas sociedades semiperiféricas.

Na segunda seção, será realizada uma breve análise do contexto europeu, a partir do documento “Para uma Europa do Conhecimento: A União Européia e a Sociedade da Informação”, no qual se encontra a proposta de governo eletrônico inserido numa perspectiva maior, que engloba não só governos, mas também educação, saúde, mercado e bem estar social, enquanto que, na terceira seção, a visão brasileira sobre governo eletrônico, através do artigo “e-governo no Brasil: Experiências e Perspectivas” de Andréa Gomes Fernandes e José Roberto Rodrigues

Afonso, mais funcionalista e centrada nos serviços oferecidos será apresentada.

Por fim, na quarta seção, tomando como base a metodologia de Ian Ang, proposta no livro “*Living Room Wars*”, e do artigo “*The Anthropology of Online Communities*”, de Samuel M. Wilson & Leighton C. Peterson, serão examinados os *sites* oficiais da União Européia, do Reino Unido, do Brasil e do estado de São Paulo, levando em consideração aspectos visuais, técnicos e de conteúdo dos mesmos.

2.1 Pensar o governo eletrônico

A sociedade levou para o mundo virtual várias organizações do real, mas não dimensionou a forma como essas estruturas se transformariam e ampliariam seu alcance, uma vez que suas ações se libertaram das amarras do espaço e do tempo. Lojas virtuais podem atender aos desejos de consumo de compradores ao redor do globo, bancos *on-line* oferecem serviços antes só obtidos entre dez horas da manhã e quatro da tarde, as *home pages* estão sempre abertas para que amigos e *voyeurs* a visitem e deixem seu recado, não importando onde estejam e a que horas acessem. Os internautas estão virtualmente presentes, mesmo que, no mundo real, estejam dormindo ou no trabalho.

Na interface global, onde impera a regra da mínima lei e do poder multilateral, o governo foi o último a entrar, mas suas funções do mundo real não puderam ser replicadas. Como determinar um governo para a rede, ou vários Estados virtuais para controlar seus respectivos cidadãos? Não seria possível tal exercício de poder em um ambiente despido de fronteiras territoriais e revestido de outras barreiras impostas pelo conhecimento. Então, qual seria a razão de ser da entrada de governos no ambiente de interface? Que função seria potencializada, amplificada ou mudada? A presença *on-line* de um governo pode não lhe dar o direito de exercer poder aparentemente, mas oferece uma possibilidade fisicamente impossível no

mundo real: o contato direto do cidadão com as estruturas do Estado e, com isso, potencializa, amplifica e muda sua participação no processo democrático.

No capítulo anterior foi apresentada a visão de Peter Hall, em que o elemento básico das políticas é a conversa e que deter informações tanto na arena pública quanto na privada é uma preciosa virtude: dominar os símbolos apropriados a serem usados em cada ocasião, encobrir informações destrutivas, criar factóides, gerar um fluxo de conhecimento é gerar controle e, por conseguinte, exercer poder. Ora, é justamente a informação a faceta da política que começa a ser exposta ao cidadão via interface e o fluxo/uso desta informação, bem como a construção do conhecimento para permitir uma ação mais estratégica, são os pilares das duas principais visões do governo virtual: a governabilidade e a governança eletrônica, que serão visitadas mais adiante.

Este uso racional da informação, que poderia transformar a esfera pública, encontra uma série de empecilhos para acontecer em sua plenitude. Na abordagem do artigo de James S. Fishkin, “Possibilidades Democráticas Virtuais”, que divide a opinião em bruta (aquela despida de informação, mas real), e refinada (a ideal, restrita a pequenos grupos possuidores de conhecimento para tomarem decisões racionais, porém distante da realidade do grande público), a *“criação de uma opinião pública mais informada, engajada e atenta, que seja ao mesmo tempo compartilhada pelo público como um todo”* é *“uma possibilidade quase utópica sobre quaisquer condições”* (FISHKIN,2002:18), mesmo tendo em mãos as ferramentas oferecidas pela rede.

Ao trabalhar a questão da participação do cidadão no processo democrático, Fishkin recorre aos conceitos de filtro e espelho, sendo o primeiro representante do aspecto deliberativo e de uma opinião mais refinada de um conjunto mais selecionado de cidadãos, e o segundo, da ideia de representação igualitária na qual todas as opiniões são coletadas. O risco do modelo de filtro se dá quando o contexto social envolve um grande número de pessoas ou os interesses pessoais dos representantes são colocados a frente dos sociais, enquanto que a desvantagem do espelho é a falta de informação e a pouca argumentação, gerando uma ignorância

racional (FISHKIN, 2002: 22-6). Na verdade, o acesso a informação existe, o que não acontece é a construção do conhecimento a partir da informação obtida ou a distorção de dados por parte da mídia de massa, que influencia até mesmo a opinião refinada, e prejudica um juízo de valor ponderado⁴⁰. Evidentemente, esses modelos, na prática dos governos, não são encontrados de forma separada, mas sim misturados, apesar da influência plebiscitária do espelho ser bem maior e muitos aspectos da filtragem terem desaparecido, dando lugar a uma opinião espelhada, refreada pela ignorância racional.

A comunicação de interface poderia contribuir para a mudança deste quadro? José Eisenberg, no artigo “Internet, Democracia e República”, acredita que as redes de interação social podem se expandir além das unidades políticas territoriais do Estado Moderno (EISENBERG, 2003:491), mas para Fishkin, a *web* não poderia substituir as relações reais já que grande parte está baseada em texto (muito aquém da comunicação face a face) e por não poder propiciar a concentração em um assunto por muito tempo, gerando falta de atenção. Tais argumentos podem ser questionáveis, uma vez que é cada vez maior o uso de recursos de vídeo e som, além do texto. De mais a mais, a noção de atenção como forma de apreensão de determinado tema tem se modificado com a **cibercultura**, dando lugar a disrupção, na qual se torna qualidade, não desvantagem, saber olhar para múltiplos assuntos ao mesmo tempo, como foi visto em Jonathan Crary⁴¹. É condizente, entretanto, a preocupação de Fishkin para com a principal forma de realização de pesquisa via **rede**, a SLOP⁴² – opinião do ouvinte auto-escolhido – podendo esta ser mais fruto de articulação que de síntese:

Freqüentemente acredita-se que a tecnologia poderia facilitar a transformação de antigas formas de democracia em realidade.

Mas as pesquisas SLOP lembram as práticas da antiga

⁴⁰ De fato, a pesquisa junto a cidadãos e políticos, realizada por Ruediguer, mostra que só parte das pessoas sabe que existem algumas informações sobre os processos da administração pública e mesmo assim, não têm noção de como usá-las para construir uma opinião apurada. Para maiores detalhes, ver RUEDIGUER, 2002.

⁴¹ O trabalho de Crary sobre atenção e disrupção é abordado na seção 1.3 do capítulo anterior.

⁴² *Self-selected listener opinion*.

Esparta, e não da antiga Atenas. Em Esparta, havia uma prática denominada “o Grito”, em que os candidatos podiam tentar encher o auditório com seus apoiadores e aquele que fosse mais aplaudido seria eleito (FISHKIN, 2002:30).

No SLOP, a opinião pública não é nem representativa nem deliberativa, somente um recorte parcial da opinião desinformada, um espelho distorcido.

Outra observação interessante é a de que, embora existam vários fóruns de discussão na *web*, eles não podem propiciar aos seus participantes uma avaliação direta dos argumentos verbais contrários, nem o recebimento de uma agenda que assegure que todos são possuidores das mesmas informações e, assim, se coloquem em pé de igualdade para a discussão, e nem sempre contam com a presença de um moderador que garanta a todos a oportunidade de falar, além do fato destes grupos não serem representativos – contribuem para esclarecer, mas não representam a voz do povo⁴³ (FISHKIN, 2002: 31-9). Por outro lado, o debate via Internet, propicia uma comunicação assíncronica, na qual não é preciso que todas as pessoas se envolvam ao mesmo tempo. A proposta de Fishkin, para que se caminhe para o ideal de uma opinião pública bem informada, é o “*Dia da deliberação*”, que uniria elementos da comunicação em rede com o debate face a face. O governo promoveria um feriado nacional em que todos estariam envolvidos na discussão de um determinado assunto. Os

⁴³ Na verdade não só é possível que um grupo utilize a rede para realização de debates e deliberações como já se pode encontrar em funcionamento. É o NuvaNet, gerenciado pelo Conselho Jovem de Spoo, uma organização capaz de submeter moções diretamente à Assembléia Municipal.

A *NuvaNet* baseia-se na transparência e estimula um processo reflexivo e interativo, moderado por funcionários eleitos do Conselho Jovem de Spoo. Durante o processo de discussão, todos os argumentos – tanto os pró quanto os contra – são expostos. Para cada idéia ou sugestão, uma moção é preparada pelo conselho e, após uma longa discussão, enviada de volta para ser votada pela comunidade virtual. Finalmente, a proposta assinada (virtualmente) por centenas de jovens, é levada à Assembléia Municipal, às autoridades locais ou à mídia local (FREY, 2002: 154).

subgrupos poderiam interagir via rede e, no fim, deliberariam sobre o tema munidos de conhecimento para tanto⁴⁴.

Torna-se claro o papel primordial dos governos na iniciativa para a construção do governo eletrônico e da maior participação dos cidadãos, mas, como dito anteriormente, existem duas visões diferentes de como a informação pública/política pode ser utilizada. A idéia de Governo eletrônico precisa ser delimitada, principalmente no que tange ao conceito de **e-governabilidade** e de **e-governança**. O primeiro caso engloba uma visão mais funcional – a **e-governabilidade** consistiria em facilitar o acesso a ferramentas de governo ao cidadão com o intuito de diminuir custos e filas, tendo a noção de cliente satisfeito como a de maior destaque. Já a **e-governança** envolve a idéia de participação, em que o cidadão não só tem acesso a serviços como também acompanha tramitações, opina junto a seus representantes, se organiza em conselhos e comunidades virtuais e influi diretamente no sistema democrático.

Para Martin Ferguson, no artigo “Estratégias de Governo Eletrônico” as expectativas em relação à governança eletrônica iriam além da prestação de serviços via novas tecnologias de comunicação e de pregões e tomadas de preço realizadas pelo governo pela **rede**. “*Ao contrário, as expectativas em relação ao governo eletrônico representam uma transformação fundamental no governo, numa escala nunca vista desde o início da era industrial*” (FERGUSON, 2005: 104). Três fatores apontam, segundo o autor, para esta direção: O crescimento das expectativas dos clientes, a globalização do processo tecnológico e a reforma/ reinvenção do governo⁴⁵.

Com o maior acesso à informação, as pessoas passaram a ser mais exigentes e criar maiores expectativas em relação aos serviços prestados, querem melhores condições de acesso, qualidade e atendimento, esperança esta que acabou se transferindo para o governos. O segundo ponto, a globalização do processo tecnológico, implicou não só a melhoria ao acesso

⁴⁴ A proposta, que pode parecer um tanto quanto estapafúrdia, foi implementada pela União Européia em abril de 2006 com o objetivo de envolver os cidadãos nas discussões sobre os rumos do governo eletrônico no continente.

⁴⁵ Os fatores apontados por Ferguson se inserem em dois dos três processos históricos independentes, explicitados por Castells, constantes do capítulo teórico desta dissertação, que levaram à gênese da Sociedade em Rede, a revolução das tecnologias de informação e na crise do capitalismo e do estatismo, mas de forma direcionada a questão do governo. Ver CASTELLS, 2006

a serviços públicos e privados, como também aumentou as possibilidades de participação. Ambos os fatores levaram à reforma/reinvenção do governo, que teve de mudar sua visão de funcionamento e acabou encontrando um porto seguro nos moldes empresariais, procurando estabelecer maiores níveis de eficiência, descentralização, melhor prestação de contas além de uma “marketização” de suas atividades (FERGUSON, 2002:106-8).

Dentro de uma abordagem voltada para a governança, o termo governo eletrônico, como explica o artigo “Governo Eletrônico ou Governança Eletrônica” de Marco Aurélio Ruediguer, tem como base as novas tecnologias de informação e comunicação (TIC) aplicadas a funções de governo, principalmente no que se refere a sua relação com a sociedade. A proposta ultrapassaria a visão de Estado como prestador de serviços:

O governo eletrônico é, atualmente, um experimento em construção, e sua dimensão política mais avançada – a governança eletrônica – não pode ser considerada um mero produto ofertado ao cliente em formato acabado, mas, considerando-se sua natureza eminentemente política, e, portanto, pública, pode ser percebido como um bem público, passível de acesso e desenvolvido por processos também sociais, o que o leva a constantes transformações. Justamente essa dimensão faz com que a noção de governança eletrônica, refira-se ao estado, em sua concepção republicana, e em teoria, não se limite apenas a uma experiência de gestão por serviços ad hoc, reificada pelo mercado, mas antes, possa servir de arena cívica, em contraponto a privatização da esfera pública (RUEDIGUER, 2002:1).

Além de promover essas relações em tempo real com maior eficiência que o modelo tradicional, seria ainda promotor de boas práticas de governança e instrumento de mudança profunda nas estruturas de governo, o que geraria maior transparência, eficiência e desenvolvimento, além de uma ampliada participação do cidadão no processo democrático (RUEDIGER, 2002:2).

Ferguson, que enxerga a **e-governabilidade** como um processo real e a idéia de **e-governança** um objetivo projetado para onde a primeira vai evoluir (e até já evoluiu de certa maneira em países de capitalismo avançado), aponta três estágios pelos quais os governos eletrônicos passariam: automação, informatização e transformação. A automação seria o primeiro passo, a criação de uma presença *on-line* a fim de se estabelecer relações entre governos (G2G), entre governos e empresas (G2E), e entre governo e cidadão (G2C) e cujo objetivo principal seria melhorar a eficiência. Exemplos deste estágio seriam a declaração de imposto de renda via Internet e o voto eletrônico.⁴⁶

Uma explicação para o fato de muitas iniciativas de governo eletrônico estacionarem na automação poderia se encontrar nas dificuldades que o gestor público, de acordo com Ruediguer, enfrenta para promover a transição de uma cultura institucional, marcada pelo patrimonialismo e burocratismo, para uma outra, mais democrática e eficiente, e que inclua padrões claros de *accountability*. Por isso que a maior parte dos sistemas de governo eletrônico está mais voltada para uma apresentação institucional que para a disponibilização de serviços como fóruns, contato com gestores, discussão prévia de ações previstas na esfera pública entre outros (RUEDIGUER, 2002: 2)

O segundo passo seria a informatização, com um ângulo de visão mais ampliado e voltado para questões como segurança, transporte, educação ao longo da vida, serviços para a juventude, enfim, elementos que vão além de departamentos do governo. Neste estágio também começa a busca de uma comunicação de via dupla como o objetivo de fazer o cidadão tomar parte das decisões. Entretanto, para que se passe da automação para a informatização, Ferguson alerta que:

Poucos estão envolvendo-se na estratégia de implementação de um governo eletrônico. As normas culturais desempenham um papel significativo para determinar o progresso dessas iniciativas, mas não são o único fator determinante. Nos países

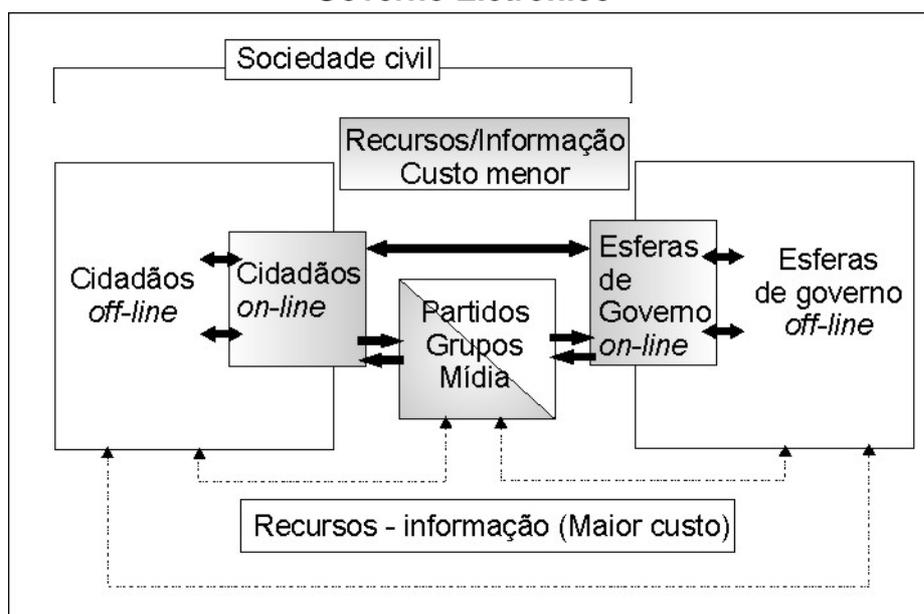
⁴⁶ Será possível observar, na seção 3.3, que o cerne das ações brasileiras em relação ao governo eletrônico ainda estão neste primeiro estágio.

onde existe uma forte tradição de participação democrática estão surgindo vários mecanismos de consulta local via Internet. (FERGUSON, 2002:120)

Por fim, na transformação, o ponto central seria a capacitação de clientes e cidadãos para interagirem e se envolverem na obtenção de serviços e no processo democrático simultaneamente. Neste ponto, postos de trabalhos públicos deixariam de existir, o que geraria maior economia e aplicação de verbas para outros fins. O governo transformado permitiria a todos os seus cidadãos a participação plena na sociedade da informação, criando infra-estrutura para tal e promovendo identidade cultural e cidadania por meio das TICs, o que levaria a sistemas interligados (escolas e bibliotecas, hospitais e centros de pesquisa), capacitação do cidadão pela informação e ao uso dos meios eletrônicos para influenciar os governos (como o desenvolvimento de comunidades e conselhos virtuais), enfim, à um sistema de governança eletrônica. Tal possibilidade seria *“uma oportunidade de constituir um ‘estado virtual’, extensão do estado real, como ente facilitador de mudanças institucionais e espaço de promoção de uma reinvenção do próprio governo real”* (RUEDIGUER, 2002:3) e acabaria por induzir uma mudança estrutural da esfera pública, que, por sua vez, seria mais bem informada e articulada, num ideal de participação apontado por Fishkin, como dito anteriormente.

A possibilidade de o governo eletrônico ser um componente importante de democratização do poder público, potencializando a ação do cidadão, além de tornar o Estado uma estrutura mais leve é demonstrada no esquema a seguir.

FIGURA 5
Governo Eletrônico



FONTE: RUEDIGUER, 2002: 24

Como se pode observar, a relação entre o cidadão e as esferas do governo, até então mediada por partidos, grupos não governamentais e pela mídia, passa a estabelecer uma relação direta via ferramentas do ambiente de interface. Os que realizavam o papel de mediadores continuam estabelecendo ligação com cidadãos e governo *on e off-line*. Os cidadãos conectados, por sua vez, se tornam mais informados e, por conseguinte, se transformam em formadores de opinião⁴⁷, estabelecendo também ligação entre o governo e desconectados. O mesmo se dá com as esferas do governo. As relações via interface são mais diretas e não exigem tanto aparato burocrático, o que diminui os custos operacionais, enquanto que as interações dadas no mundo real, necessitam de um aparelho mais dispendioso.

Uma das argumentações dos que não enxergam a governança eletrônica como uma possibilidade a curto ou médio prazo no Brasil se refere à questão do acesso. Nesse campo, Bernardo Sorj, em seu livro "brasil@povo.com", conjectura que o impacto das novas tecnologias de informação, ao invés de possibilitar a igualdade, potencializa a desigualdade

⁴⁷ É possível questionar, por outro lado se, na realidade, ao invés de estabelecer contato direto com o cidadão, o governo eletrônico não estaria criando novos eixos de mediação entre plugados e desplugados.

social, uma vez que são os mais ricos que dela se apropriam inicialmente. Assim, *“a luta contra a exclusão digital não é tanto uma luta para diminuir a desigualdade social, mas um esforço para não permitir que a desigualdade cresça ainda mais”* (SORJ, 2003:62). Outra crítica ao modelo como um todo que atinge indiretamente o sistema de governo eletrônico é a de Eisenberg, que acredita que a comunicação de interface só vem a ser mais um meio de massa determinado pela televisão, por isso, numa tentativa de arriscar a explicar as interações via **rede**, de acordo com o modelo de Thompson, a enquadra na interação mediada, apesar de usar as características da interação quase mediada, o que acaba por frisar mais o elemento de massa e, em verdade, mostra pouco contato do autor com a cultura de interface.

Longe de querer desmerecer qualquer movimento que busque promover a igualdade, falar de exclusão de meios de informação é ignorar a história dos meios de comunicação, que mostra que o acesso é apenas uma questão de tempo e interesse. Foi assim com o jornal impresso, que, num primeiro momento, era privilégio de uma elite clerical alfabetizada, e, depois, com crescimento do número de escolas, passou a ser usado por operários na luta por melhores condições. Também o rádio, que no princípio era mérito de grandes empresas, forças armadas e governo – para troca de informações – passou a ser de domínio público. O tempo decorrido entre o registro do primeiro transmissor doméstico (1920) e a compra desenfreada de aparelhos receptores foi de apenas um ano:

A experiência de Pittsburgh foi tão bem sucedida que outras estações foram prontamente criadas. Transmissoras iniciaram irradiações regulares em Nova York em 1921, seguidas por estações em Newark e outras cidades. (...) O interesse do público pelo rádio estivera aumentando, seu apetite pelos novos sinais no ar tendo sido aguçado pela fascinação e estímulo da curta história do rádio. As narrativas dramáticas de salvamento no mar, de ousados vôos por sobre terras selvagens com rádio telefones, e as contendas de gigantescas empresas para conseguir controlar a telegrafia sem fio, tudo contribuía para esse crescente interesse. Quando as estações

de rádio começaram de fato a transmitir em períodos regulares músicas e vozes, que as pessoas podiam receber em suas próprias casas em suas cidades, o interesse latente subitamente estourou numa doideira total. O público começou a clamar querendo mais rádio. Em 1922, a fabricação de receptores domésticos estava desesperadamente atrasada diante dos pedidos recebidos. Novas estações foram construídas num ritmo assombroso. Na última metade de 1921, foram expedidas autorizações para 32 novas estações [nos Estados Unidos], mas na primeira metade de 1922 esse número aumentara para 254! (DEFLEUR & BALL-ROKEACH, 1993:117).

Tomando um exemplo brasileiro mais recente, a TV, que em seus primórdios teve de ser patrocinada por Chateaubriand (ele comprou aparelhos e os distribuiu para ter quem assistisse sua programação), hoje alcança tal abrangência que é possível ver antenas parabólicas em casebres que nem receberam embolso.

A substituição de tecnologias de comunicação tem se mostrado mais rápida que previsões dos próprios fabricantes. O prognóstico de substituição do LP pelo CD era de 10 anos e aconteceu em cinco. O aumento da demanda gera queda de preço e, conseqüentemente, maior acesso. O preço de um aparelho de DVD no Brasil que, no início, girava na casa dos mil reais, hoje é inferior ao valor do vídeo-cassete. Um rádio de pilha pode ser encontrado por cinco reais. O jornal, por um real.

Em suma, o governo eletrônico envolve uma série de aspectos que vão desde a operacionabilidade do sistema ao envolvimento do cidadão e das esferas do governo, havendo tanto vantagens quanto dificuldades para sua implantação. Existem duas visões de governo eletrônico: a primeira, mais funcional, voltada para a prestação de serviços e a mais adotada entre os Estados, é a governabilidade eletrônica; a segunda visão, inserida num processo mais democrático, é mais voltada para a construção de uma opinião pública mais consciente e atuante, a governança eletrônica. A

seguir, será realizada uma breve análise de documentos relativos a adequação dos governos à **Sociedade em Rede** na União Européia e no Brasil, estabelecendo algumas comparações.

QUADRO 4
Governo Eletrônico

Tipo	Governabilidade eletrônica (Ferguson)	Uso dos meios de comunicação de interface com a finalidade de potencializar o acesso aos serviços do governo e reduzir custos.
	Governança eletrônica (Ruediguer)	Uso dos meios de comunicação de interface no sentido de ampliar o processo democrático, aumentando a participação direta do cidadão no dia a dia do governo.
Pontos negativos	Segurança	Transferência de dados ainda não são totalmente imunes a invasões.
	Exclusão digital	Grande parte da população continua <i>off-line</i> , entretanto, tal sintoma pode ser inicial, como o foi com outros meios de comunicação.
	Controle	A plena implantação de sistemas de governo eletrônico pode gerar mais controle sobre os atos dos cidadãos, bem como dos governos.
	Acessibilidade	Linhas de baixa velocidade e conexão falha não motiva a participação em fóruns de longa duração e o acesso a documentos "pesados".
Pontos positivos	Custos	Com a disponibilização de serviços <i>on-line</i> os custos operacionais caem.
	Maior contato com o cidadão	O cidadão tem acesso direto às esferas de governo sem mediação de grupos não-governamentais, mídia ou partidos políticos.
	Maior possibilidade de mobilização	Por meio de mecanismos de interface se torna mais fácil mobilizar abaixo-assinados bem como organizar manifestações públicas e outros atos que pressionem decisões governamentais.
	Maior transparência nas informações	Visibilidade de gastos, contas e ações do governo se tornam maiores, mas, por outro lado, o excesso de informações e a falta de base para sua interpretação pode surtir efeito contrário.

2.2 Uma Europa do conhecimento⁴⁸

O ato de comunicar permeia a trajetória da Europa. Por meio dessa habilidade lhes foi possível transmitir conhecimento e aprimorar tecnologias. Ao traçar os caminhos da informação, desde o Império Romano, passando por Carlos Magno, Napoleão Bonaparte e as Grandes Guerras Mundiais, até chegar ao eEuropa , é possível reconstruir os passos que levaram à união de 25 países desse continente. Mas o que reserva o século XXI para os progenitores da cultura ocidental? Como a União Européia tem se preparado para esta nova **Sociedade em Rede**?

A proposta de governo eletrônico na Europa é apenas uma parcela de um projeto maior, que pretende destacar o continente na liderança não de uma sociedade da informação, mas do conhecimento. Por esse motivo, nesta seção, será apresentada uma breve análise do documento *Para uma Europa do Conhecimento: A União Européia e a Sociedade da Informação*, confrontando suas metas, estabelecidas entre os anos de 2000 e 2002, com dados estatísticos e com a investigação de estudiosos da área.

O documento elaborado pela Direção Geral de Imprensa e Comunicação da Comissão Européia⁴⁹ tem uma visão otimista sobre a “Revolução Digital”, colocando o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TICs) como um dos motivos do crescimento da economia norte-americana. Para tanto, a União Européia⁵⁰ estabeleceu uma meta: “*tornar-se a sociedade do conhecimento mais competitiva do mundo em 2010*” (CE, 2002:3).

Tal objetivo, entretanto, não é só uma questão de competitividade, mas de bem-estar social, haja vista o fato de a todo momento o documento referir-se à melhoria da qualidade de vida dos cidadãos e condições de trabalho. Por isso, a inclusão digital é o primeiro passo proposto no projeto eEuropa.

⁴⁸ Parte desta seção é uma adaptação do trabalho apresentado como requisito para graduação final na disciplina Proteção Social e Welfare: Teorias e Tendências, ministrada pelo professor Dr. Eduardo Conde.

⁴⁹ Doravante a Comissão Européia será denominada CE

⁵⁰ Doravante a União Européia será denominada UE

O *eEuropa* tem como objectivo garantir que, na União Europeia, todos – cidadãos, escolas, empresas, administrações – tenham acesso às novas tecnologias da informação e das comunicações e as explorem plenamente. Por exemplo, a Internet pode ser utilizada numa vasta gama de atividades diárias, serviços e produtos, como o ensino, a administração pública, a saúde, a cultura e o lazer. (CE, 2002 :3)

O acesso à Internet não é visto simplesmente como uma ferramenta, mas como um ambiente, um direito do cidadão que os governos têm o dever de garantir uma vez que a Comissão se mostra direccionada a uma visão total da Europa: competitividade aliada à qualidade de vida, daí a preocupação constante com a inclusão. De acordo com o documento, a sociedade da informação não deve privilegiar somente a uma minoria, e é neste ponto que a proposta europeia se coloca mais abrangente, se comparada à norte-americana⁵¹. A preocupação é o benefício geral com o intuito não só de recuperação econômica, mas também para que a Europa, e leia-se aqui cidadãos europeus, esteja engajada numa economia digital e imprima sua marca no mundo virtual.

A manutenção do *Welfare State* é não só preservada como reforçada, “*garantindo um elevado nível de proteção social*” (CE, 2002: 5). É reflexo desta política a valorização das diversidades culturais, com a manutenção das línguas nacionais num campo virtual em que 70% das informações estão em inglês. Michel Elie (2002), diretor do *Observatoire des Usages de l’Internet* na França, em seu artigo “Internet e Desenvolvimento”, acredita que iniciativas como estas podem evitar que a Internet se transforme num meio de dominação:

⁵¹ Apesar de algumas exceções de estados e grandes cidades, o projeto norte-americano se mostra pobre, baseado especificamente na prestação de serviços. Por razões metodológicas optou-se pelo Brasil para exemplificar esse modelo de governo eletrônico.

Permitir que cada usuário da rede se expresse em sua própria língua e difundir amplamente *software* multilíngües. Encorajar a disponibilização na rede do capital de conhecimentos relacionados a numerosas culturas: não se pode ao mesmo tempo protestar contra a dominação do inglês e recusar-se a tornar acessíveis tantas informações de qualidade que os países e, principalmente, as universidades anglófonas colocaram à disposição de todos (ELIE, 2002: 289).

O argumento para disponibilizar uma notória quantidade de documentos e dados nos sites europeus na variedade de suas línguas é que “*A Internet pode transformar o mundo numa aldeia mundial, mas a UE está empenhada em garantir que nesta aldeia as línguas e culturas continuem a ter o seu papel a nível local*” (CE, 2002: 5).

A questão da competitividade também deve ser abordada sob o prisma das TICs, uma vez que, como afirma Castells, com a mudança de paradigma proporcionado pela **Sociedade em Rede**, as relações de trabalho e comércio foram remodeladas, ampliando seu alcance e multiplicando as possibilidades de interação (CASTELLS, 2006: 41-2). No mercado de trabalho, como mostram Maurizio Ferrera e Martin Rhodes no artigo “*Building a Sustainable Welfare State. Reconciling Social Justice and Growth in the Advanced Economies*”:

a Europa pode adaptar-se aos desafios da informação e da revolução tecnológica das comunicações, e esta revolução pode ser um fator de aumento de emprego a longo prazo, se a Europa investir em uma forma nova de flexibilização da mão-de-obra (nos quais os padrões profissionais e perfis de habilidades são mais importantes que a flexibilidade da desigualdade-crescente do salário) e se ocupar de uma extensa inovação institucional. Uma maior atenção deve ser

dada para a expansão da habilidade de informação e de comunicação através de sistemas de educação e treinamento, como também no investimento substancial em infra-estrutura de telecomunicações (como 'rodovias de informação') (FERRERA & RHODES, 1999: 6).⁵².

Ao analisar por este ângulo, a Comissão não é ingênua, acreditando que somente as TICs seriam capazes de alavancar a economia. “*são também necessários trabalhadores altamente qualificados que trabalhem com os novos sistemas e consumidores com cultura digital que comprem os novos produtos e serviços. Tal implica formação e ensino para pessoas de todas as idades*” (CE, 2002: 5). Assim, a competitividade, de acordo com o documento, requer também investimento em pessoas.

A meta de se tornar a sociedade do conhecimento mais competitiva do mundo até 2010, proposta na Cimeira de Lisboa de março de 2000, começou a ganhar forma nos anos seguintes. Para que se alcance o ensejo, os líderes da UE reúnem-se a cada primavera para acompanharem o desenvolvimento desse objetivo. Os passos traçados rumo a essa sociedade do conhecimento foram: baratear o acesso à infra-estrutura de comunicações ; prover o cidadão das competências necessárias para essa nova sociedade da informação ; e incorporar ao modelo social europeu a aprendizagem ao longo da vida como prioridade.

Neste intuito, com a configuração básica lançada em 1999, seguindo na mesma direção do objetivo traçado para 2010, nasceu o eEuropa, projeto ambicioso que pretende, em longo prazo, colocar *on-line* todos os cidadãos da UE, fazendo com que a utilização da Internet se torne comum, podendo ser acessada por computador, celular ou por TV digital. O projeto “*Pretende que a Europa adquira **cultura digital** e que todo o processo seja socialmente inclusivo, reforce a confiança dos consumidores e diminua o fosso entre os infofavorecidos e os infodesfavorecidos na sociedade europeia*” (CE, 2002: 7).

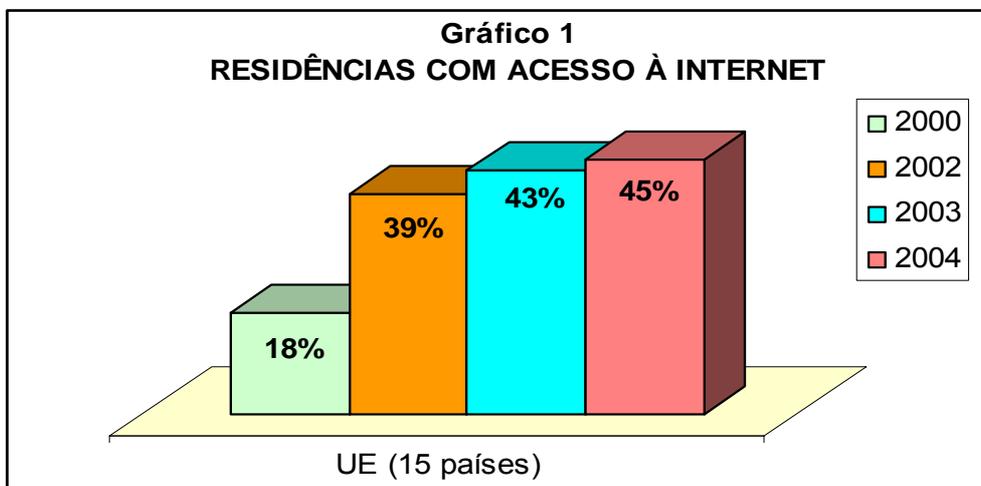
⁵² Tradução dos mestrados em Ciências Sociais da UFJF para estudos na disciplina Proteção Social e Welfare: Teorias e Tendências (2005).

Como algumas prioridades do plano de ação 2002, aprovado na Cimeira de Lisboa de 2000, já foram concluídas e novos desafios se colocaram, o encontro de Sevilha, em junho de 2002 atualizou algumas prioridades, constantes do plano de ação 2005. Este, menos aberto, focaliza a questão do acesso, da utilização e da disponibilidade da Internet. Já a questão da inclusão é vista de forma mais abrangente, atendendo também a pessoas com necessidades especiais e ampliando os recursos de acesso. “*O novo plano de ação deve incidir na disponibilidade e utilização generalizada das redes de banda larga em toda a União em 2005, bem como na segurança das redes e da informação, na administração pública on-line, no ensino on-line, na saúde on-line e nos negócios on-line*” (CE, 2002 :8).

Em 2000 constatou-se na Europa que os entraves para a utilização da Internet residiam: 1) nos custos do acesso, insegurança e lentidão; 2) no número insuficiente de pessoas com cultura digital; 3) na ausência de uma cultura dinâmica no meio empresarial voltada para prestação de serviços; e 4) no apoio insuficiente do setor público. Até 2002 foram alcançadas vitórias significativas sobre estes entraves por meio do barateamento e maior segurança no acesso; do investimento na qualificação; e do estímulo à utilização da Internet.

Com o intuito de facilitar o acesso e aumentar a segurança, foram adotadas algumas políticas, tais como a regulamentação da liberalização das telecomunicações, que teve início nos anos 80, e buscou, por meio da concorrência, fazer baixar os preços e melhorar a qualidade dos serviços. Para melhorar a segurança, a Comissão elaborou estratégias globais para redes e informação, como também propôs uma decisão-quadro de combate ao terrorismo (incluindo aqui ataques a sistemas de informação), assim como a proteção dos dados dos usuários foi contemplada numa diretiva-quadro da UE de 1995 e uma diretiva específica de 1998 que garantem a privacidade e a livre circulação de dados pessoais. O resultado (Gráfico 1) foi o crescimento de 18%, em março de 2000, para 39%, em março de 2002, do número de residências na UE com acesso à Internet. Em 2003 e 2004, esse número manteve-se estável, entre 43% e 45%. Os custos do acesso também estão diminuindo. Em 2002, a oferta mais barata de acesso para os

países membros da União, estava entre 10 e 20 Euros, incluindo encargos de chamadas.



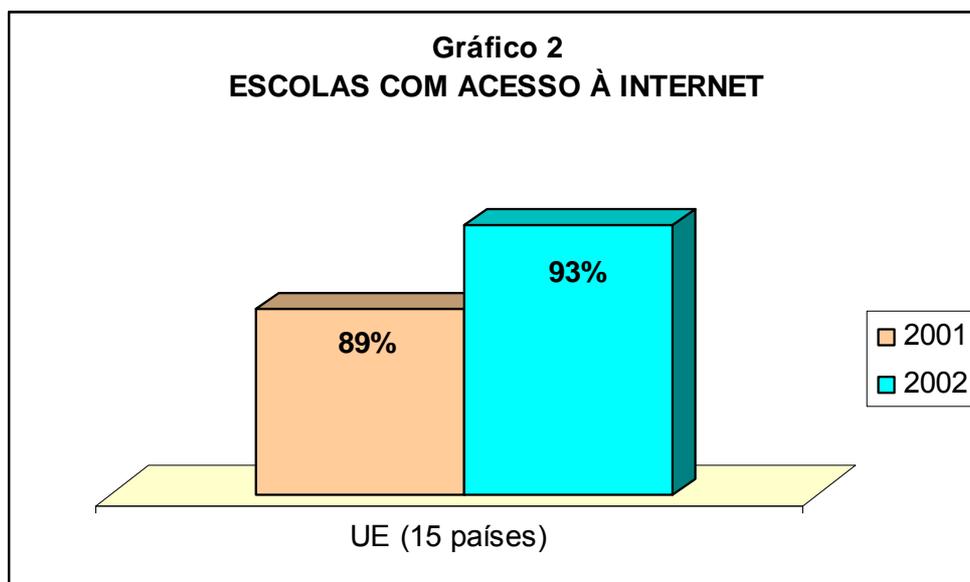
FONTE: EUROSTAT, 2005. Captura em 07/07/2005. Gráfico por MORAES, 2005: 6.

Quanto à qualificação, cada país continua responsável por suas políticas nacionais relativas à formação, mas a UE desempenha papel fundamental na coordenação de políticas nacionais de seus objetivos comuns. O programa *eLearning* é um exemplo. Seu objetivo é que estudantes, ao terminar seus estudos, tenham adquirido cultura digital, e que trabalhadores tenham direito à aprendizagem ao longo da vida. Os governos dos países da UE comprometeram-se a:

- a) aumentar substancialmente, todos os anos, o investimento *per capita* em recursos humanos (inclusive na educação), que foi, em *media*, de 5% do PIB em 1999 e 5,1% em 2000;
- b) reduzir para metade, em 2010, o número de jovens entre os 18 e os 24 anos que têm apenas o nível básico do ensino secundário e não prosseguem os seus estudos ou formação;
- c) transformar as escolas e os centros de formação, todos ligados à Internet, em centros de ensino local polivalentes acessíveis a todos;

- d) aceitar um quadro europeu que define as novas qualificações de base (incluindo qualificações em TI, línguas estrangeiras, cultura tecnológica, qualificações empresariais e sociais) a fornecer através do ensino ao longo da vida (CE, 2002 :11)

O resultado foi que, em 2002, 93% das escolas da UE tinham acesso à Internet (Gráfico 2). O número de estudantes por computador foi de um para cada 25 alunos para um computador *on-line* para cada 17. Já no meio de trabalho os resultados não foram tão animadores. Em 2002, 50% dos trabalhadores acessavam a Internet do local de trabalho, mas só um terço da mão de obra recebeu formação em informática.



FONTE: EUROSTAT, 2005. Captura em 07/07/2005. Gráfico por MORAES, 2005: 7.

Quanto ao estímulo à utilização da Internet, um quadro jurídico foi estabelecido para o comércio eletrônico que se tornou lei na UE em janeiro de 2002. Outra medida foi criar o domínio de topo⁵³ “.eu”. Providências quanto ao acesso a serviços públicos também foram tomadas. Além de incentivar o uso das tecnologias de informação, o governo eletrônico

⁵³ O domínio de topo indica a origem da página a ser acessada. Até então existiam indicativos de países, além do internacional “int”, como “br” (Brasil), uk (Reino Unido). Até então não havia domínio para indicar continentes, daí o pioneirismo da UE.

pretende facilitar os serviços públicos. 20 serviços básicos, como declaração do imposto de renda, banco de empregos e registro de novas empresas, estão sendo disponibilizados pelos governos da UE. O mote do plano *eGovernment* é: “*better online than in line*”.

Em 2000 (Quadro 5), já se registrava entre implementadores prudentes, seguidores visionários e em estágio inicial no governo eletrônico dez países europeus. Em abril de 2002, 55% dos serviços públicos já estavam disponíveis *on-line* nos países da UE, o que representa um crescimento de 10% em relação à outubro de 2001 (Gráfico 3), sendo que a oferta de serviços públicos *on-line* a empresas é maior que a oferecida aos cidadãos.

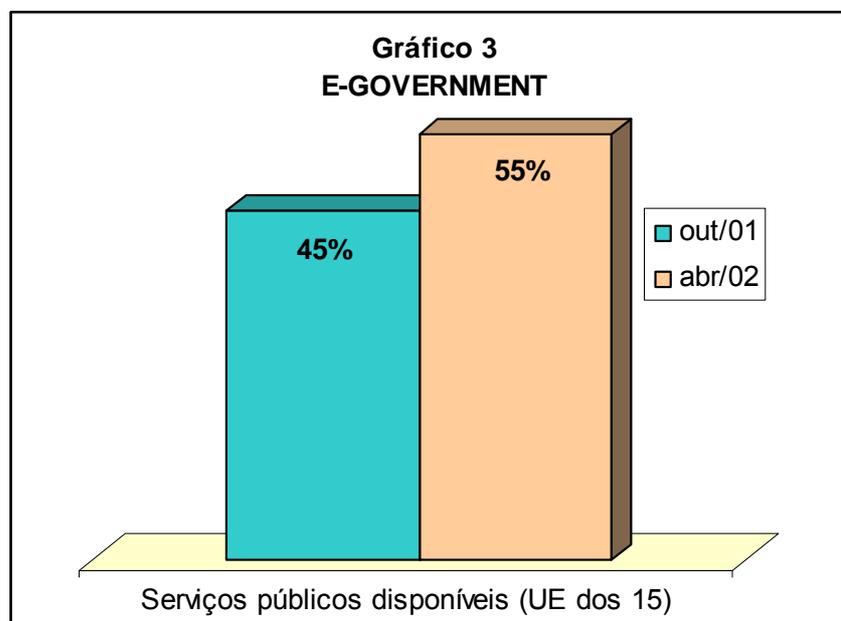
QUADRO 5
Estágios do Governo Eletrônico

LÍDERES AVANÇADOS	IMPLEMENTADORES PRUDENTES
Austrália, Canadá, Cingapura, EUA;	Itália, Japão, Holanda, África do Sul;
SEGUIDORES VISIONÁRIOS	ESTÁGIO INICIAL
França, Alemanha, Hong Kong, Nova Zelândia, Noruega, Espanha, Inglaterra;	Bélgica, Brasil, Irlanda, Malásia, México

FONTE: Andersen Consulting, 2000 *in* FERGUSON, 2002: 111.

Os 20 tipos de serviços públicos oferecidos *onlines* são: **Dos serviços públicos para os cidadãos** – 1) Impostos sobre rendimentos: declaração, notificação de liquidação; 2) Serviços de procura de emprego oferecidos pelos serviços de emprego; 3) Contribuições para a segurança social: subsídio de desemprego; abono de família; despesas de saúde (reembolso ou pagamento directo); subsídios para estudantes; 4) Documentos pessoais (passaporte e carta de condução); 5) Registo de

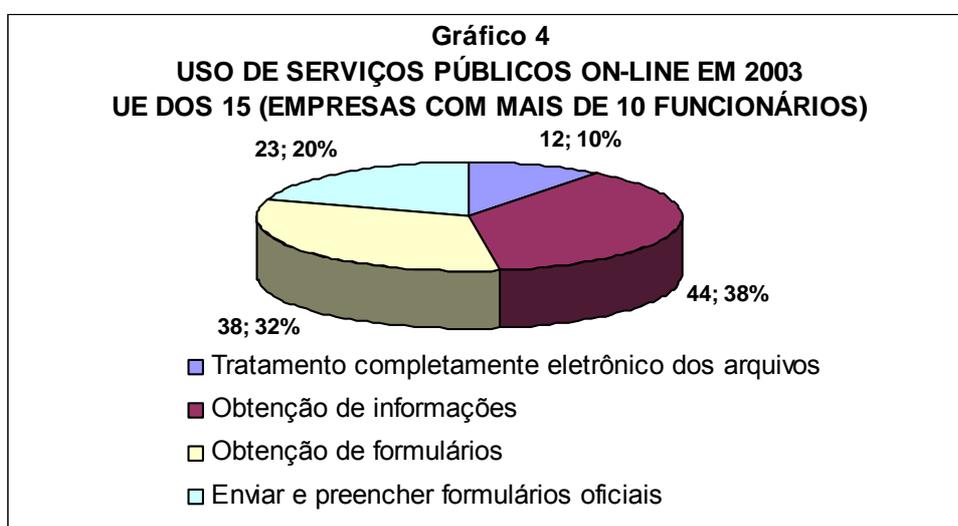
automóveis (novos, usados e importados); 6) Pedidos de licença de construção; 7) Declarações à polícia (em caso de roubo); 8) Bibliotecas públicas (disponibilidade de catálogos, ferramentas de pesquisa); 9) Certificados (nascimento, casamento): pedido e entrega; 10) Matrícula em escolas secundárias/universidades; 11) Anúncios de mudança (mudança de endereço); 12) Serviços ligados à saúde (p.ex., aconselhamento interativo sobre a disponibilidade de serviços em diversos hospitais; marcação de consultas, exames, etc. em hospitais). **Dos serviços públicos disponíveis para empresas** – 1) Contribuição social respeitante aos empregados; 2) IRC: declaração, notificação; 3) IVA: declaração, notificação; 4) Registo de uma nova empresa; 5) Envio de dados aos serviços de estatísticas; 6) Declarações aduaneiras; 7) Licenças ligadas ao ambiente (incluindo relatórios); 8) Contratos públicos (CE, 2002: 14).



FONTE : EUROSTAT 2005. Captura em 07/07/2005. Gráfico por MORAES, 2005: 8.

Os dados de 2003 do Eurostat mostram progresso nas atividades de *eGovernment* para empresas (Gráfico 4). Os serviços mais procurados são: obtenção de informações (44,38%) e *download* de formulários (38,32%).

Medidas, como maior informatização de marcação de consultas e disponibilização de exames pela Internet, facilitaram acesso aos serviços de saúde e garantiram a participação de portadores de deficiência física e idosos, o que fez crescer no número de hospitais conectados à Internet e de médicos generalistas que usam este meio para se comunicarem com os seus pacientes.



FONTE : EUROSTAT, 2005. Captura em 07/07/2005. Gráfico por MORAES, 2005: 9.

Além disso, iniciativas, como o *eContent* - que busca garantir informações e conteúdos na Internet na língua do utilizador - pretendem estimular o mercado *web*, que, segundo estimativas publicadas no documento, “vale 433 milhões de euros na Europa e emprega quatro milhões de pessoas”(CE, 2002 :15). Com isso, o uso da Internet pelas empresas cresceu. Dados do Eurobarômetro constataram que, em 2002, 60% das empresas europeias tem um *site* na *web*, 20% fazem compras e vendas no mercado virtual e 90% das empresas com mais de 10 empregados estão conectadas à Internet.

A CE acredita que, apesar dos avanços, a sociedade da informação na Europa ainda tem um longo caminho a percorrer. “O lento desenvolvimento do comércio eletrônico e a difícil implantação da banda

larga constituem ainda desafios importantes que é necessário enfrentar” (CE, 2002: 16). Na comunicação da CE ao Conselho, Parlamento Europeu, Comitê Econômico e Social e Comitê das Regiões de 2002, a constatação é de que:

A maioria dos serviços [de TIC] é fornecida pelo mercado. O desenvolvimento de novos serviços exige investimentos significativos, na sua maioria provenientes do sector privado. No entanto, existe aqui um problema: o financiamento de serviços multimídia mais avançados depende da disponibilidade de banda larga para o funcionamento dos mesmos; por outro lado, o financiamento da infra-estrutura de banda larga depende da disponibilidade de novos serviços que a utilizem (CE, 2002: 4).

Por isso, as metas para o eEuropa 2005 têm um número reduzido de prioridades, tendo em vista o acesso em banda larga, o *eGovernment*, *eBusiness*, e serviços de saúde e ensino *on-line*. As ações previstas para o eEuropa 2005, quanto à melhoria no acesso à Internet, foram : utilização de fundos estruturais da UE para facilitar o acesso em banda-larga em zonas rurais e regiões remotas ; eliminação dos obstáculos legislativos ; criação da *Task Force Cibersegurança* (TFCS), prevista para 2003⁵⁴.

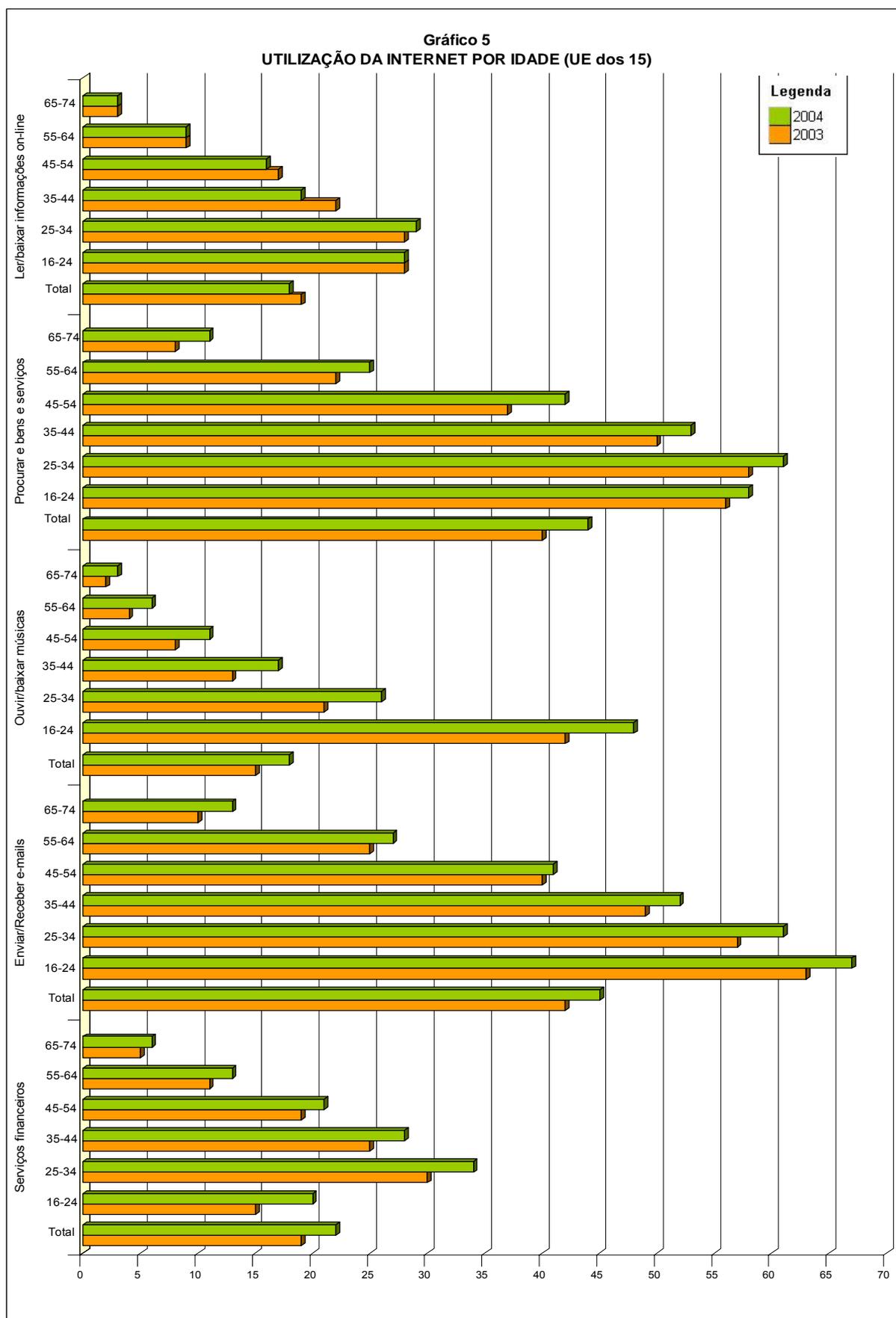
É objetivo do *eEuropa* 2005, de acordo com o *site* da UE incentivar o uso de outras tecnologias, “*como os celulares da terceira geração ou a televisão digital interativa, a fornecerem acesso em banda larga, a fim de alargar a concorrência e reduzir a hegemonia dos operadores de linhas telefônicas fixas, atualmente os principais fornecedores de serviços em banda larga*” (UE, 2005). Com a adesão de mais 10 Estados à União, em 1º de maio de 2004, outra preocupação que surge é “*evitar o fosso digital*” para “*assegurar que os cidadãos e empresas beneficiem das conquistas da sociedade da informação*” (UE, 2005).

⁵⁴ Nenhuma informação atualizada sobre o *Task Force Cibersegurança* foi encontrada no *site* da UE (acesso em 07/07/2005).

Dados do EUROSTAT sobre o uso da Internet por indivíduos, entre os anos de 2003 e 2004 (Gráfico 5), apresentam um crescimento, principalmente no que diz respeito a serviços financeiros, recebimento e envio de mensagens, *download* de músicas e no mercado de bens e serviços, o que mostra o aumento da confiabilidade dos serviços promovidos via Internet e a melhoria na qualidade do acesso. Mas não houve crescimento no acesso à informação, o que aponta um uso da interface mais como ferramenta que como espaço de construção de comunicação.

O *eGovernment* tem atenção especial no plano de ação para 2005 porque “*permite pôr grande parte da administração central em linha, arrastando assim consigo grande parte da economia*”(CE, 2002 : 18). Com isso, pretende-se aumentar a eficiência logística e melhorar a visibilidade dos serviços oferecidos pelo setor público. São previstos nas ações para 2005: a interoperabilidade de sistemas de administração da UE ; a garantia de disponibilidade *on-line* de 20 serviços básicos ; e a realização de contratos públicos via Internet.

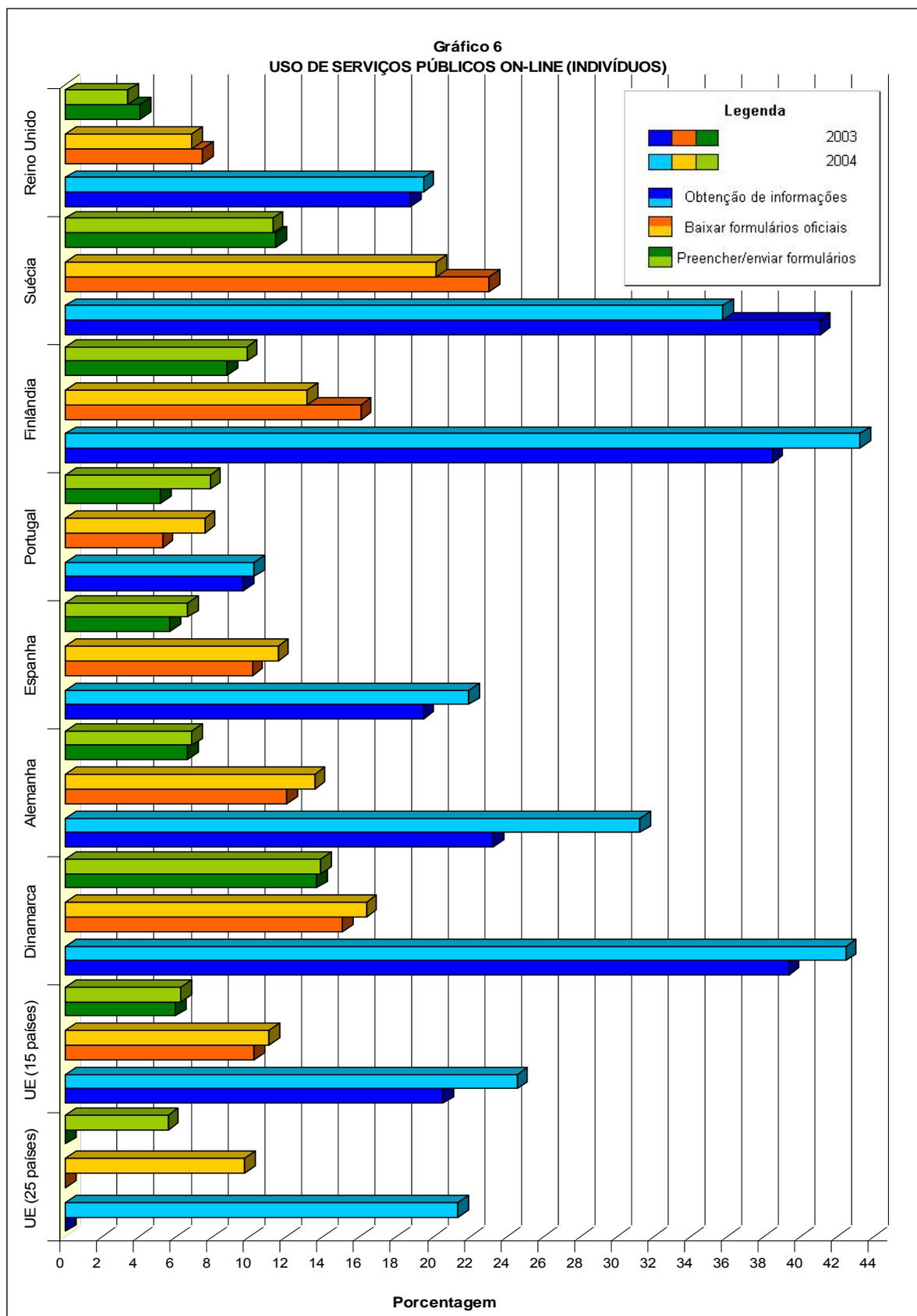
Em março de 2004, foi noticiado no *site* da UE a criação do programa de IST, apoiado pelo projeto *Terregov*, visando a criação de um Observatório em *eGovernment* de Interoperabilidade cuja primeira atividade foi a organização de um Seminário de Pesquisa sobre *eGovernment* e Interoperabilidade que tratou dos temas: Reedificação do processo de governo; Práticas colaboradoras e administração de conhecimento. O objetivo é estar continuamente analisando a situação presente para verificar as futuras oportunidades de cooperação. Outros dados oficiais de março de 2005, comemoram o fato de que, hoje, 88% das declarações de IVA nos antigos Estados-Membros são já preenchidas eletronicamente. (UE, 2005).



FONTE: EUROSTAT, 2005. Captura em 07/07/2005. Gráfico por MORAES, 2005:

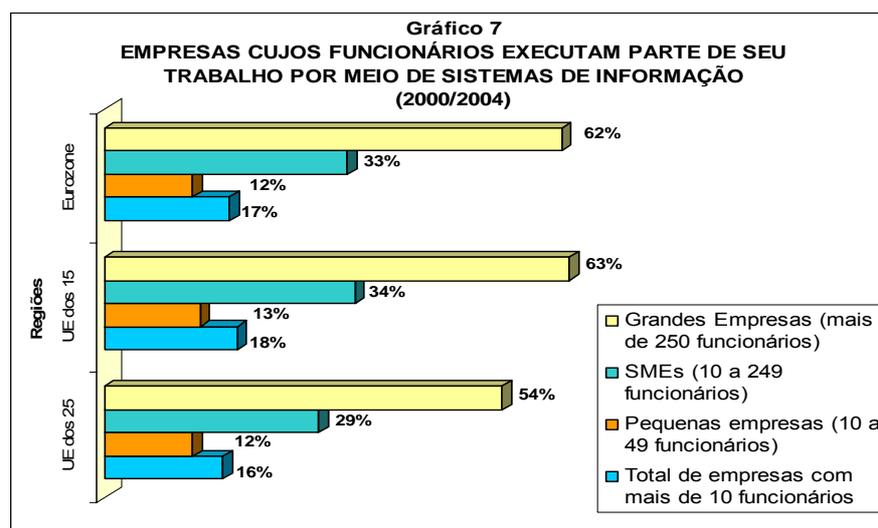
As estatísticas do EUROSTAT, no entanto, mostram que o uso do ambiente de *eGovernment* (Gráfico 6) cresceu, mas o *download*, preenchimento e envio de formulários oficiais, estatisticamente, não. Em países como o Reino Unido e Suécia, o uso até caiu.

Quanto a proposta para a educação *on-line* é o aumento do acesso em banda larga em escolas e universidades; a *eLearning* até 2006 ; e o lançamento de programas de formação para adultos que trabalham com a sociedade do conhecimento. Já para a saúde foi previsto para 2003 a introdução de cartões eletrônicos de saúde. Para o final de 2005 foi programado o desenvolvimento de redes de informação entre hospitais, laboratórios e residências, além da prestação de serviços de saúde *on-line*. Neste mesmo prazo, O *site* da UE também previa a criação de redes para interligar os conhecimentos de escolas, universidades, bibliotecas e museus.



FONTE: EUROSTAT , 2005. Captura em 07/07/2005. Gráfico por MORAES, 2005:
13.

Já em relação ao incentivo ao *eBusiness*, proposto, em 2002, diversas propostas foram realizadas em 2003, tais como : a realização de uma cimeira de negócios *on-line* ; a criação de uma rede de apoio ao *eBusiness* ; o desenvolvimento, por parte do setor privado, de soluções de interoperabilidade ; e possibilidade de estabelecer um sistema de resolução de litígios *on-line* em toda UE. Dados de 2004 (Gráfico 7), mostram que em 63% das grandes empresas, na UE dos 15, os funcionários executam parte de seu trabalho por meio de sistemas de informação. Na mesma região, 34% das empresas com quadro de funcionários entre 10 e 249, realizam parte de suas atividades por meios de interface.



FONTE: EUROSTAT 2005. Captura em 07/07/2005. Gráfico por MORAES, 2005: 14.

O eEuropa quer não só colocar o continente *on-line*, mas também encorajar conteúdos multilíngües, respeitando as culturas nacionais. Além disso, a Comissão acredita que tais medidas podem tornar as empresas europeias mais competitivas, cumprindo com a “*promoção do progresso econômico e social e de um elevado nível de emprego*” (Art. 2º, Tratado da UE).

Os dados estatísticos dos anos de 2003 e 2004 mostram que novas políticas de incentivo são necessárias, principalmente no que diz respeito à formação ao longo da vida e ao *eGovernment* . Mais que políticas, é preciso

despertar consciências para as mudanças. Encorajar o cidadão europeu a fazer uso de seus novos direitos.

A **Sociedade em Rede** promete contribuir para amenizar um dos problemas que mais aflige o cidadão europeu: o desemprego. Políticas efetivas têm procurado atender a esta demanda, mas deve-se antes encontrar caminhos para a questão da desigualdade social encontrada entre os 25 países membros. Não há como falar em geração de empregos por meio da interface se os trabalhadores não estão capacitados para ela. A educação tem que deixar de ser um meio de formação tradicional para ser lugar de abertura a novas possibilidades de aprendizado.

A governabilidade eletrônica não pode ser simplesmente um compendio de serviços, mas um local de construção da democracia e civilidade. A aclamada Era do Conhecimento ensaia seus primeiros passos na Europa e muitos outros ainda estão por vir, enquanto que o Brasil engatinha, tendo como principal preocupação a governabilidade eletrônica. Até então, o planejamento realizado pelo governo se preocupa com a questão da **rede** de forma global, mas algumas medidas estão sendo adotadas no que tange ao governo eletrônico, o que será tema da próxima seção.

2.3 Proposta brasileira⁵⁵

Como foi visto na última seção, o projeto de governo eletrônico na Europa está inserido numa proposta global, envolvendo as mais diversas áreas que as TICs têm afetado. No Brasil, o programa Sociedade da Informação no Brasil, cujo Livro Verde foi lançado no final de 2000 pelo Ministério da Ciência e Tecnologia, privilegia apenas um lado do prisma da **Sociedade em Rede**, visando à universalização do acesso e à inclusão da

⁵⁵ Parte desta seção foi adaptada da seção 3, Proposta de e-governabilidade no Brasil, do trabalho apresentado como requisito parcial para graduação final na disciplina Teoria Social I, ministrada pelos professores: Dr. Rubem Barboza Filho e Dr. Jessé de Souza.

população na era da informação, articulando e coordenando o desenvolvimento e a utilização de produtos e serviços avançados de computação, comunicação e conteúdos. Quanto ao governo eletrônico, as iniciativas, num primeiro momento, aconteceram de forma isolada, nos ministérios, estados e municípios, e ganharam maior atenção no ano 2000, no governo Fernando Henrique Cardoso, voltando-se para a disseminação do uso da Internet na atividade pública e a definição do papel do Estado nesse campo. Nesta seção, procura-se apresentar qual é a visão brasileira sobre governo eletrônico a partir do artigo de Andréa Gomes Fernandes e José Roberto Rodrigues Afonso, “e-governo no Brasil: Experiências e Perspectivas”, disponibilizado *on-line* pela Revista do BNDES, além de dados colhidos de sites do Estado voltados para a questão do governo eletrônico.

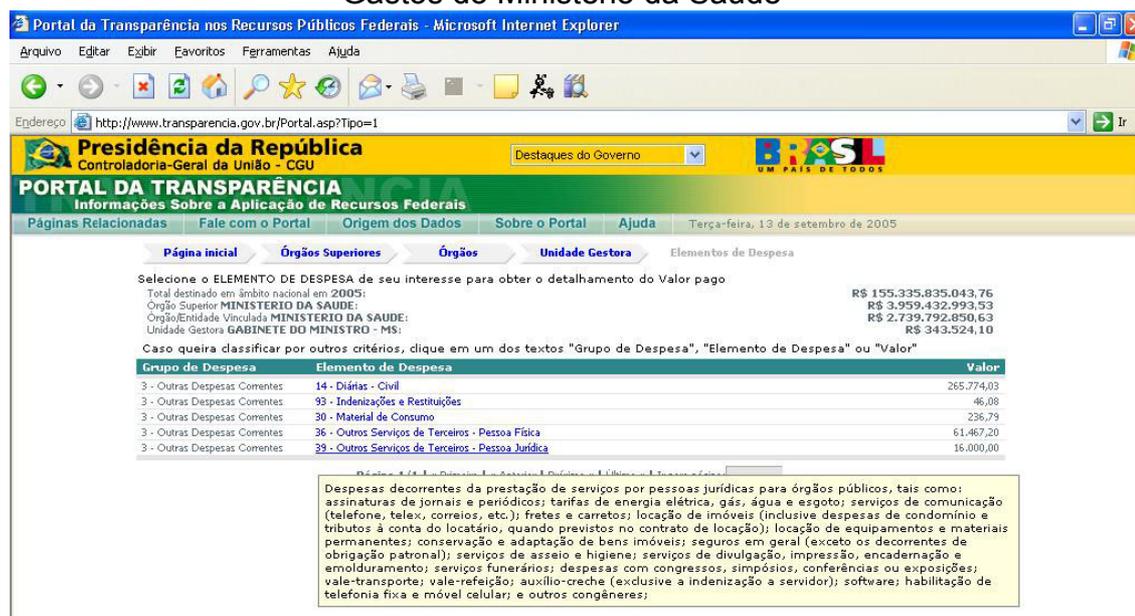
Na proposta brasileira de governo eletrônico, percebe-se uma visão do cidadão mais como um cliente – utilizador dos serviços prestados – que como um co-participante do processo democrático. Como foi visto anteriormente, Ferguson aponta todo esse processo descrito acima como o primeiro de três passos – o da automação – para o que ele considera como governança eletrônica plena. Ainda restaria a informatização e a transformação.

Desde o ano 2000, várias movimentações têm acontecido na esfera pública com vistas a fomentar a modernização administrativa de estados e municípios, além do próprio governo, que lançou neste mesmo ano o programa-piloto Rede Br@sil.gov. Já neste primeiro momento a preocupação central foi com a questão da transparência fiscal, já que “*o uso da Internet na função pública cria possibilidades extraordinárias de ampliar o controle da gestão fiscal por parte da população, facilitando o exercício daquilo que se convencionou chamar de accountability, isto é, a obrigatoriedade de prestação de contas ao cidadão*” (FERNANDES & AFONSO, 2001: 23).

O primeiro passo foi a criação do site Brasil Transparente, que se transformou em Portal da Transparência em novembro de 2004 (<http://www.transparencia.gov.br>). O próprio portal se classifica como “*o mais abrangente banco de informações, aberto à população, sobre o uso que o*

Governo Federal faz do dinheiro que arrecada em impostos: o seu dinheiro” (CONTROLADORIA-GERAL DA UNIÃO⁵⁶, 2005). Neste *site*, é possível verificar tudo que foi gasto no biênio, obtendo ainda explicações detalhadas sobre cada item. As consultas podem ser feitas por tipo de despesa ou por despesa por órgão, conforme é exemplificado na figura 6.

FIGURA 6
Gastos do Ministério da Saúde



Fonte: Portal da Transparência, <http://www.transparência.gov.br/Portal.asp?Tipo=1>
Capturado em 13/09/2005.

Além do portal da transparência, o governo tem anunciado em seu *site* de governo eletrônico o projeto Infovia Brasília, que seria uma primeira etapa para o Infovia Brasil, pretendendo estabelecer uma rede de “*comunicação de voz, dados e imagens de alta velocidade, com abrangência nacional, o que irá permitir a integração de todos os órgãos da administração pública federal no País*” (SECRETARIA DE LOGÍSTICA E TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO⁵⁷, 2005). Para a realização desse projeto, foi criado o e-PING (Padrões de Interoperabilidade de Governo Eletrônico), que define um conjunto mínimo de padrões para utilização das TICs no Governo, “*estabelecendo as condições de interação com os demais poderes e esferas*

⁵⁶ Doravante a Controladoria-Geral da União será denominada CGU.

⁵⁷ Doravante a Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação será denominada SLTI.

de governo e com a sociedade em geral” (SLTI, 2005). Um dos benefícios dessa interface única seria a unificação de cadastros estaduais (como o Detran, Polícia Civil e Militar, entre outros).

Também já está disponível no *site* de governo eletrônico brasileiro a consulta pública, que permite o acompanhamento das ações do Governo Federal, bem como o envio de comentários que **podem**⁵⁸ ser respondidos via e-mail. A realização desta consulta, entretanto, exige o cadastro do usuário, em que são coletados dados de CPF, profissão e endereço. O formulário é lento e, na maioria das vezes a inscrição gera erro de página.

O pensamento do governo, refletido por Fernandes e Afonso, coloca entre as funções do e-governo: prestação de informações e serviços; regulamentação das redes de informação; prestação de contas públicas; ensino à distância, alfabetização digital e manutenção de bibliotecas virtuais; difusão cultural brasileira; aquisição de bens e serviços via Internet (licitações, pregões etc.); e estímulo aos e-negócios. Quatro estágios para implementação destes serviços são identificados: 1º) Criação de *sites* para difundir informações (que funcionaria como uma espécie de catálogo de endereços de vários órgãos do governo); 2º) Esses *sites* passariam também a receber informações por parte de cidadãos, empresas e outros órgãos (no caso, além de sugestões e reclamações, é considerado como “participação” a declaração do imposto de renda ou informação sobre mudança de endereço); 3º) Complexificação das transações – serviços antes só realizados por funcionários passariam a ser disponibilizados via e-governo (como marcação de consultas e matrículas na rede pública); 4º) Portal passa a convergir todos os serviços prestados pelo governo, podendo o cidadão ter acesso a diversas áreas públicas com um único *login* e senha. (FERNANDES E AFONSO, 2001: 24-9).

A grande incongruência do projeto brasileiro é tratar o governo eletrônico como algo separado do restante disponível na **rede** que não promove o debate, apenas compila notícias e oferece alguns serviços. Em comparação a outras propostas na América Latina, o Brasil deixa a desejar.

⁵⁸ Nenhum dos *e-mails* enviados durante a pesquisa foi respondidos. O envio foi realizado pela seção de contato/dúvidas já que o cadastro não pode ser concluído, apesar de ter sido executado à exaustão, por falta de operacionabilidade do sistema no portal.

No México, um amplo portal governamental (ver em Anexos, Figura 8) foi construído para organizar informações e serviços, de mais de 100 instituições governamentais, em torno das necessidades dos cidadãos, numa preferência por temas ao invés de organizar por serviços de cada uma das instituições como era feito tradicionalmente. Este portal deu ao México o prêmio eGov, “Desafio de Estocolmo” (anteriormente “Desafio Bangemann”), em 2004.

Uma proposta semelhante porém superior à brasileira é a do Chile, que iniciou sua “Agenda Digital” em 2004 focado em iniciativas dentro de numa estratégia nacional para até 2010 (ver em Anexos, Figura 9). Seu objetivo é assimilar o potencial da tecnologia da informação por toda nação, tanto dentro como fora do governo. O programa é uma resposta a um extenso relatório sobre a sociedade de informação, publicado em 1997 e, o estabelecimento subsequente do Grupo de Ação Digital (GAD). O governo chileno estabeleceu um programa englobando 34 iniciativas, as quais iniciaram uma discussão entre os 170 representantes de mais de 50 instituições incluídas no GAD. Ações fundamentais que o GAD recomenda, inclui o crescimento do acesso à Internet, fornecimento de um maior acesso de banda larga, aumento dos Infocentros (locais que fornecem serviços, ensino e auxílio de C2G e transações G2C), e desenvolvimento das oportunidades do e-comércio.

Mais que a disponibilidade, a questão da compreensão das informações bem como a utilização dos meios técnicos para se obtê-las carece de atenção. Pouco adianta a publicação das contas da União *on-line* se não existe divulgação de sua existência, ao contrário do que acontece com a propagação de serviços que são alardeados pela imprensa anualmente, como a declaração de Imposto de Renda e de Isenção, disponíveis no *síte* do Ministério da Fazenda. O Brasil é a nação do voto eletrônico, mas seus cidadãos ainda não aprenderam a fazer o caminho inverso da interface democrática – respondem quando são consultados, mas não questionam as perguntas.

O baixo interesse do brasileiro pela política é notório, a não ser que ela seja ingrediente de um espetáculo quase tele-dramatúrgico, como no caso da CPI dos Correios e das investigações sobre o mensalão. E modificar

o nível de participação do povo na esfera pública deverá envolver outros fatores além da simples organização de um *site* ou um portal. Vistas as propostas europeia e brasileira, a seção seguinte será dedicada a uma análise empírica dos *site* oficiais da União Européia, do Reino Unido, do Brasil e do estado de São Paulo para confrontar os documentos apresentados com o que tem sido aplicado na prática.

2.4 Governo eletrônico na prática

Anteriormente, observou-se que a entrada de governos no ambiente de interface não instituiu um sistema de poder na rede e sim potencializou e ampliou a possibilidade de participação do cidadão no processo democrático. Foram também Analisadas as vantagens e as dificuldades para implantação de um sistema de governo eletrônico pleno bem como as abordagens deste novo espaço, uma privilegiando serviços e outra a participação mais direta do cidadão. Em seguida, foram apresentados dois documentos, da União Européia e do Brasil, que refletem diferentes estágios de implementação do governo eletrônico.

Nesta seção *sites* oficiais serão destrinchados para entender processos na prática. Além dos *sites* brasileiros, “Governo Eletrônico” e “Brasil”, e do portal da UE “Europa”, serão estudados os ambientes propostos pelo “Directgov” do Reino Unido e pelo “Portal do governo do estado de São Paulo”. A escolha destes *sites* se deu pelo grande interesse demonstrado pelo Reino Unido no tema⁵⁹, e por São Paulo, entre os estados brasileiros, ser considerado portal modelo, à frente, inclusive do portal do Governo Federal.

Como parâmetro metodológico será adotado por ponto de partida a pesquisa participante, levar-se-á em consideração as observações de Ian Ang, em sua obra “*Living Room Wars*” sobre aproximação deste tipo de

⁵⁹ Como observado na seção 2.2.

metodologia com a etnografia, abordando as diferentes decodificações de uma mesma mensagem por diferentes grupos e sem considerar simplesmente as estruturas textuais, mas as impressões causadas por ela. Por isso, as exposições de Samuel M. Wilson & Leighton C. Peterson sobre a pesquisa antropológica na Internet, expostas no artigo “*The Anthropology of Online Communities*” também serão trabalhadas, uma vez que:

O que se está perdendo na literatura da nova mídia é a ligação entre práticas socioculturais historicamente constituídas dentro e fora da comunicação mediada e o idioma prático, interações sociais e ideologias de tecnologia que emergem de informações novas tecnologias de comunicação. Para categorizar este assunto, deveríamos dar atenção aos que vêem o espaço Internet e as tecnologias como contínuas e embutidas a outros espaços sociais, (...) A contribuição antropológica que se depara com o estudo de práticas on-line, pode ser mais produtiva se seguir esses que buscam entender o off-line dos processos sociais, culturais, e históricos envolvidos dentro do global de onde flui informação(WILSON & PETERSON, 2002: 453)⁶⁰.

Assim, os *sites* estudados serão tratados prioritariamente como ambientes e não como produtos, uma vez que se entende a **rede** como um lugar de interações e não como uma simples ferramenta de comunicação, apontado do capítulo teórico no pensamento de Manuel Castells, Steven Johnson, Janet Murray e Kevin Kelly. Conseqüentemente, elementos para análise arquitetônica e figurativa serão utilizados, tendo como parâmetro dos estudos da Teoria da *Gestalt*. A partir desta sistemática, é preciso identificar os elementos da composição sem tratá-los como semióticos, ou seja, analisando o significado das partes que o compõem, mas como figuras perceptíveis ao olho humano, de forma a estruturar como os elementos visuais são processados pela mente. De acordo com os adeptos da *Gestalt*,

⁶⁰ Tradução realizada pela autora.

o cérebro desmembra a imagem em partes de maneira a organizá-las de acordo com suas texturas, cores e semelhanças, por sua vez reagrupadas em um novo conjunto gráfico que possibilita a significação. o “Europa” será o primeiro a ser explorado.

Mesmo gerando certa decepção ao constatar a demora para carregar o site, a expectativa após a leitura do documento sobre a inserção da Europa na **sociedade em rede** é grande e, em parte, atendida, ao chegar a um ambiente (ver em Anexos, Figura 10), cujo azul predominante transmite tranquilidade e confiança. O estilo conservador logo é apreendido: não há experimentações de cor ou de imagem, a disposição tradicional dos elementos (menu à esquerda, notícias centralizadas, links de chamada à direita), as poucas fotos e muitas informações expostas, exigem menos do olhar e mais da apreensão intelectual.

A segunda impressão fica por conta do idioma: mais de 90% do *site* está em português! Num campo, à direita, é possível escolher entre uma das 20 línguas faladas entre os países membros da UE, o que mostra o respeito ao compromisso visto no documento “Para uma Europa do conhecimento” para com as identidades culturais locais. Muitas das informações (documentos e notícias principalmente) são encontradas em, no mínimo três idiomas: inglês, alemão e francês. As notícias estão divididas em “Destaque” e “últimas notícias”, dando possibilidade de frisar o que a UE considera mais importante.

O menu, dividido em três seções, facilita o acesso à informação desejada: “Descobrir a UE” tem cunho de apresentação, uma fonte de pesquisa escolar. “Viver na UE” oferece direcionamentos básicos quanto a direitos e possibilidades, tanto para cidadãos quanto para estrangeiros que queiram fazer turismo, estudar ou trabalhar na UE. Por fim, “Dialogar com a UE” apresenta um canal de contato diversificado, voltado para a UE ou para o país-membro do navegante. Já o sistema de abas, outra opção de menu, encontrada no centro inferior, possui uma grande quantidade de informação disposta nas seções: “Atividades”, que classifica as informações por área (agricultura, turismo, comunicação etc.); “Instituições”, um guia sobre as instituições da UE; “Documentos”, que disponibiliza todas as decisões e documentações da UE em todas as línguas de seus países-membro; e

“Serviços”, que oferece acesso a estatísticas, contratos públicos entre outros.

Por fim, ao longo do canto direito da tela, encontram-se os *links* para campanhas, chamando a atenção para as principais frentes de ação realizadas pela UE junto ao cidadão. Os assuntos são variados, e vão desde atividades econômicas à entretenimento. Um destes, entretanto, desperta a atenção: é o “Debate Europe” (ver Anexos, Figura 11) – trata-se de um canal para cidadão europeu propor tópicos para discussão sobre os mais variados assuntos concernentes à UE. A página, além de tópicos já propostos e de um convite ao internauta para dar a sua opinião ou apresentar seu próprio tema, oferece também documentos para subsidiar a discussão. O assunto escolhido para análise foi o que possuía maior número de participações: a criação de uma língua única para a UE.

O proponente do tópico, além de apresentar para discussão o tema da língua única, faz uma constatação: *“Por várias vezes tenho lido e ouvido que grande parte da população europeia não se interessa minimamente com o que se passa e se decide nas Instituições da União Europeia”* (ver Anexos, Figura 12), sua proposta de escolha de uma língua oficial teria como objetivo contribuir para que os cidadãos da UE se sintam mais europeus. Esta preocupação é manifestada por outros debatedores do tópico, um destes inclusive faz alusão a uma discussão semelhante em um fórum francês, o que demonstra, por certo, não a preocupação para com um idioma, mas para com o sentimento de cidadania. Algumas posições quanto a que decisão a UE deve tomar são divergentes, outras de cunho mais nacionalista (ver Anexo, Figura 13).

Outro fator interessante, é que, diferente de muitos fóruns virtuais, os debates nesta página contam com moderadores (ver Anexos, Figura 14). No tópico em questão, a moderadora da discussão transcreveu o debate da sala francesa e também levantou a questão dos portugueses estarem na retaguarda da UE no domínio de outras línguas para travarem conversação com pessoas de outros países da Europa. Tal como James S. Fishkin apresenta, este fórum apresenta bons meios para gerar refinamento da opinião, mas não repercute diretamente no processo decisório, já que nenhuma ação é planejada. Ao menos, o “Debate Europe” funciona para

sinalizar à administração da UE quais as preocupações e questionamentos dos cidadãos.

Em contraste com o “Europa” está o “*Directgov*” do Reino Unido (ver em Anexos, Figura 15). O espaço é limpo, não há excesso de imagens ou fonte em tamanho exagerado, mas seu estilo arrojado, contrastando cores vibrantes, que atraem o público jovem, com imagens em preto e branco, esboça uma certa audácia que pouco lembra a sobriedade dos *sites* oficiais. A impressão causada é que a intenção do governo do Reino Unido é fazer o jovem, predominante no mundo virtual, se interessar mais pelas estruturas e pela participação na vida política. As cores atrativas são combinadas com uma boa organização que promove leitura; informações sobre universidades e Copa do Mundo são intercaladas com oferecimento de serviços e incentivos à participação política local.

No lado esquerdo da tela, os serviços e informações se encontram divididos por área de interesse, não ocultados por abas ou funções PHP⁶¹, mas a organização dos itens facilita a localização do *link* desejado. Na segunda seção, que leva o nome de “*People*”, mais uma inovação para *sites* oficiais: ela está voltada para a prestação de serviços por momento de vida – casados, pessoas a procura de trabalho, estrangeiros, jovens. Interessante notar mais um indício desse direcionamento claro de faixa etária: entre as opções, somente uma estava direcionada para pessoas acima de 50 anos.

A participação em conselhos é valorizada em duas oportunidades no “*Directgov*”, a primeira destacada em vermelho, na lateral direita da página, explicitando suas vantagens e aplicações, e a segunda, no canto inferior direito, junto a outras informações sobre negócios e sobre como funciona o governo. Ao entrar na página sobre os conselhos, entretanto, não se encontra nada além de *links* para *sites* locais, endereços de *e-mail* e telefone, o que, por sinal, continua ao longo de tudo o que se refere ao contato no “*Directgov*”, mostrando uma ligação ainda forte com as relações e mecanismos *off-line* de governo.

⁶¹ Linguagem de programação de interface que possibilita mais funções que a tradicional HTML. Um menu com funções decodificadas na linguagem PHP, por exemplo, revela informações ocultas com o passar do mouse.

Meios de contato existem no *site* brasileiro “Governo Eletrônico” (ver em Anexos, Figura 16), mas decepcionam, como todo o restante da página. Ao acessá-lo, tem-se a impressão de estar entrando numa sala ao melhor estilo minimalista: o branco predomina com alguns toques de azul. A *home page* contém menos informação possível para o mínimo uso da barra de rolagem e deixa a sensação de que todo aquele ambiente foi arquitetado para gerar menos trabalho e mais funcionalidade.

A pouca informação e o uso excessivo de espaços vazios, por outro lado, leva à impressão de pouco a dizer, de insuficiência de dados. O menu, localizado na lateral esquerda, traz poucas informações: cada um dos itens leva a páginas com informações muito sucintas ou pouco elucidativas em contraste com os dados contidos em “Consultas públicas”, muito intrincados, não esclarecendo pelo excesso. As notícias institucionais, que ocupam mais de 50% do espaço, estão voltadas para o tema interface, o que por um lado estimula o interesse sobre o assunto, mas por outro, desperdiça um espaço precioso para acesso a outros dados e serviços.

Como dito anteriormente, há um canal de relacionamento direto do cidadão com o governo, no canto superior direito da tela, mas seu acesso é deficiente. Quase nunca está disponível e, quando está, exige uma série de documentos e dados que, além de tornar lento o processo, pouco motiva o cidadão a participar. A decepção é em parte dissipada ao acessar o *site* “Brasil” que, apesar de manter o estilo minimalista, possui maior número de informações dispostas de maneira mais atrativa (ver Anexos, Figura 17). O ar de comunicação institucional permanece a absorver metade do espaço. Os serviços ocupam o centro da página, mas estão organizados de acordo com os mais acessados, meio que ocultando outras possibilidades (existe uma opção “serviços” perdida em meio ao azul da barra de menu no canto superior da tela). Outro destaque a chamar a atenção, logo acima do quadro de serviços mais acessados, está um link para o documento base do PAC (Programa de Aceleração do Crescimento), um dos carros chefe do segundo mandato do presidente Luís Inácio Lula da Silva. Na parte inferior, ao centro, outras informações são apresentadas e dão a entender que se tratam de links para serviços, mas apenas um, que disponibiliza textos acadêmicos,

literários e audiovisuais, se confirma como tal, os outros levam apenas a outras notícias sem conexão com suas origens.

Uma pesquisa do tipo SLOP⁶², localizada no canto inferior esquerdo, e um link para um Fórum, situado no canto inferior direito, são as únicas chamadas à participação do usuário. A primeira, como já analisado em Fishkin, tem pouco valor como fonte de consulta por ser facilmente manipulável e não constituir amostra confiável. Já a segunda opção, o Fórum (ver Anexos, Figura 18) se mostra pobre, sem documentos para subsídio à discussão, sem moderador, completamente despido de estímulo ao diálogo, o que acaba por transformar a página em uma espécie de mural de opiniões. Não há qualquer link para fóruns anteriores.

Considerado superior ao *site* oficial do governo federal, o “Portal do governo do estado de São Paulo” (ver em Anexos, Figura 19) também apresenta um estilo mais limpo, sem utilização de cores (a exceção de alguns detalhes em vermelho), mas se mostra mais funcional. A informação é bem visualizada e a disposição dos elementos influi na sensação de ambiente organizado e seguro.

Em destaque, logo abaixo do *banner* de apresentação, estão as notícias institucionais, produzidas pela equipe de comunicação interna, separadas das notícias divulgadas pela imprensa, posicionadas no canto inferior, criando a impressão de imparcialidade (apesar das institucionais terem maior destaque e, assim, poderem direcionar a opinião de quem as acessa em direção à opinião do governo). Logo abaixo, grande parte do espaço disponível do *site* nos direciona para as ações que o governo quer colocar em evidência além de fornecimento de dados úteis para economia, cultura e educação.

A lateral direita está voltada para o governo: ações, agenda, propaganda institucional e *links* para municípios, autarquias e outras entidades ligadas ao estado. Um ponto interessante a ser notado é a personalização do contato, visto que a “palavra” do governador se tornou a “voz” do governador, gerando uma idéia de proximidade, e seria maior esta sensação se não fosse um monólogo. Melhor seria se existisse um canal de

⁶² Ver significado de SLOP na seção 2.1.

contato *on-line* em que o governador, esporadicamente participasse de suas opiniões e programas junto aos cidadãos.

O Acesso a serviços está na lateral direita, compartimentado em “Cidadão SP”, “Empresa SP” e “Governo SP”, facilita a localização do serviço desejado. Na seção “Cidadão SP”, estão disponibilizadas funções interessantes, tais como busca por multas de trânsito, delegacia eletrônica (que possibilita o registro de ocorrências, denúncias e verificação de notícia sobre pessoas desaparecidas), ouvidoria do governo, aquisição de certidão de bons antecedentes criminais, entre outros. Na seção “Empresa SP” é possível ter acesso à bolsa eletrônica de compras, a um posto fiscal eletrônico e central de atendimento ao exportador. Na última seção, “Governo SP”, estão disponíveis não só mapas e legislação como o orçamento, o Plano Plurianual, balanço financeiro, contas públicas e folha de pagamento.

O portal de São Paulo, considerado como modelo de excelência por sua interface gráfica, velocidade e facilidade de acesso a informação desejada (FERNANDES & AFONSO, 2001: 59), é um bom representante da idéia de governabilidade, tendo como prioritário o oferecimento de serviços e poucos canais efetivos de contato. Apesar de bem elaborado, seu ambiente, tal qual o do Reino Unido, mostra-se muito ligado às estruturas reais de governo.

A partir desta análise, nota-se que muitos dos que apresentam propostas realmente efetivas quanto à governança ainda estão engatinhando, cegos às possibilidades de implementação de ferramentas simples que podem proporcionar grandes resultados, como, por exemplo, o uso sistemático de fóruns de discussão e um serviço de ouvidoria que operasse em tempo real, respondendo às dúvidas e recebendo reclamações. Há uma clara diferença, no entanto, entre os ambientes europeus e brasileiros: a forma como enxergam o cidadão. Nos primeiros, ele está no foco principal das ações, sendo constantemente convidado a participar, seja em debates virtuais, seja em conselhos do mundo real, ressaltando aqui o interesse do Reino Unido na formação política do jovem cidadão. Nos segundos, o cidadão é coadjuvante e o foco está nas ações do governo, numa intenção mais publicitária que democrática. Os serviços

oferecidos pelo portal de São Paulo ainda apresentam certa vantagem em relação ao governo federal e tem condições para caminhar rumo a um sistema mais complexo.

Entre todos os ambientes estudados, o único a pensar na identidade cultural é o da UE. A arquitetura dos *sítes* leva mais em conta padrões ocidentais estéticos (exauridos pelo campo da publicidade e propaganda) que a realidade cultural do seu povo. Talvez se eles funcionassem como espelho de suas comunidades se tornassem mais atrativos, mas há que se pensar numa nova arquitetura ou novas metáforas para a interface, aproximando identidades e possibilitando relações mais estreitas entre governo e cidadão. No Brasil, com sua formação voltada para entender o Estado como uma entidade dissociada e distante da vida cotidiana, aproximar o povo do governo é tarefa ainda mais complexa. A acessibilidade continua a ser um fator preponderante na discussão a cerca da implementação de ambientes como estes estudados.

Elementos como conexão, acesso e exclusão digital continuam a ser amplamente discutidos por governos, sociedades e academia enquanto a tecnologia continua dando seus passos de Hermes rumo a melhores processos de informação. A organização cada vez maior de comunidades virtuais, a popularização dos aparelhos celulares e a recente implantação da TV digital, que promete unir o telefone, o computador e o televisor num só aparelho, pode mudar (e já está mudando) a relação das pessoas com o ambiente de interface. Este tema será melhor abordado no terceiro capítulo.

3 A INTERAÇÃO E SUAS POSSIBILIDADES

Sete horas. Ônibus lotado. Antônio, que trabalha como cozinheiro de um restaurante próximo à Candelária, conseguiu pegar um lugar para sentar e esperar pela hora e meia que separa sua casa do emprego. Tempo roubado do sono, quase ocioso. Quase. Antônio se lembra que precisa voltar ao médico para fazer controle do prolapso que descompassa seu coração. Saca seu celular do bolso, escreve a mensagem “Consulta Cardiologia”, procura na agenda o número do SUS e envia o pedido. Chegando ao seu destino, Antônio sente o telefone vibrar pela mensagem recebida: “Paciente Antônio Valverde. Consulta marcada Dr. Cristiano Santos. 18h. 08/10/13”. Encontra D. Carmem, sua chefe, organizando papéis no caixa e aproveita para avisar que sexta-feira terá que sair mais cedo para ir ao médico.

A cena fictícia descrita acima parece pertencer a um futuro interativo pouco provável no Brasil. Os meios tecnológicos descritos, entretanto, já podem hoje ser encontrados ao alcance das mãos, ou melhor, dos dedos. A implementação de mecanismos de governança eletrônica não precisa se limitar ao computador. Pode ser estendido à TVs digitais, celulares ou a qualquer tecnologia móvel. As possibilidades abertas em leque permitiriam ao cidadão não só um melhor acesso aos serviços públicos como também uma maior participação e acompanhamento das deliberações do Estado e serão trabalhados neste capítulo.

O objetivo será buscar compreender e analisar acontecimentos recentes que cercam a interação digital. Para tanto, na primeira seção será estudada a formação das redes de interação das comunidades virtuais bem como suas possíveis conseqüências e potencialidades, ao tomar como base dois tipos diferentes de organização, o bidimensional e o tridimensional. Serão estabelecidas algumas relações com a argumentação de Radcliffe-Brown em “Estrutura e função na sociedade primitiva” a respeito da dominação de sistemas maiores sobre menores, e também considerações do artigo de Rousiley C. M. Maia em “Redes cívicas e Internet”, além de dados fornecidos pelo Ibope/NetRatings e pela Google, empresa

responsável pela administração do *Orkut*, um dos mais populares *sites* de rede social entre os brasileiros. Para tratar das experiências tridimensionais operadas na Internet, serão revisitados os autores Manuel Castells, no primeiro livro da trilogia “A Era da Informação”, “Sociedade em Rede”, sobre os tipos de laços de sociabilidade estabelecidos na **rede**, e o relato de Steven Johnson, na obra “Cultura da Interface” a respeito de sua experiência com *software The Palace*. Ainda serão utilizados dados colhidos no *site* da *EA Games* sobre a série *The Sims*.

Tanto na primeira quanto na segunda parte dessa seção, serão adotados os mesmos parâmetros metodológicos de pesquisa participante do capítulo anterior, tendo como base as conjecturas de Ian Ang na obra “*Living Room Wars*”, que aproxima esta metodologia da etnografia, e Samuel M. Wilson e Leighton C. Peterson no artigo “*The anthropology of Online Communities*”, no que tange à pesquisa antropológica na Internet⁶³. Assim, será apresentada uma breve análise, dada a exigüidade do prazo para conclusão desse trabalho, sobre a rede de relacionamento *Orkut* e a série de *softwares The Sims*, apoiada em observação realizada no período de julho de 2005 à janeiro de 2007.

Na segunda seção será apresentada a tecnologia assinalada pela convergência dos meios de comunicação: a TV digital, e também o impasse que envolve sua implementação no Brasil entre governo e pesquisadores entre os anos de 2003 e 2006, por meio do artigo de André Barbosa Filho e Cosette Castro, “O caso brasileiro de TV Digital e a proposta de nova plataforma de comunicação para os países emergentes”, que versa sobre as negociações brasileiras com os modelos estrangeiros e a proposta da criação do Sistema Brasileiro de Televisão Digital; do desabafo de Regina Mota em “Tecnologia e deliberação política: A urgência da tomada de decisão do poder executivo e a ameaça à criação do Sistema brasileiro de televisão digital”, ao tecer comentários sobre o desenvolvimento de pesquisadores brasileiros e as políticas eleitorais e interesses que podem relegar o projeto a segundo plano; e o artigo “TV Digital no Brasil: do SBTVD

⁶³ Para maiores informações sobre o trabalho de Ang e de Wilson e Peterson, ver seção 2.4 “Governo eletrônico na prática” do capítulo 2.

ao impasse” de Alex Moura que apresenta a versão do governo para a retração do modelo brasileiro.

A terceira e última seção terá como tema central o uso do celular – uma tecnologia móvel que tem se tornado cada vez mais híbrida ao reunir diversas funções multimídia e extrapolar o ambiente privado – em especial no que tange à formação de “multidões inteligentes”. Serão utilizados dados fornecidos pelo livro de Howard Rheingold, “*Smart Mob: The Next Social Revolution*” e pelos artigos de Javier Bustamante Donas, “*Disponibilidad digital y movilizacion política*”, e “Flash Mob: da interação em rede à intervenção urbana” de Mônica Schieck, a respeito das articulações de pessoas via tecnologias móveis. Para contemplar aspectos técnicos e micro-cognitivos do celular serão utilizados os trabalhos de Eduardo Campos Pellanda, “O ‘local’ do virtual no ambiente de Internet móvel”, e de Camila Maciel Campolina Alves Mantovani, “Telefonia Celular: Informação e Comunicação em Novo Espaço de Fluxos”. A partir de informações colhidas no artigo de Donas sobre a mobilização gerada por afirmações do primeiro ministro espanhol José María Aznar, sobre os atentados ao metrô do Madri em 2004, e em notícias veiculadas pela mídia sobre os ataques da facção criminosa PCC na cidade de São Paulo em 2006, serão comparadas articulações que se valeram de uma mesma ferramenta de comunicação, o celular, para finalidades diferentes. Devido ao fato desse capítulo ter ênfase na empiria, em alguns momentos, a hierarquia de autores pode ser sacrificada em prol do encadeamento lógico dos acontecimentos.

3.1 Comunidades Virtuais

Os anseios essenciais da sociedade continuam os mesmos, as ferramentas, entretanto, não só mudaram como potencializaram antigos sonhos. Uma comunidade global, organizada em rede só foi possível graças às TICs. As comunidades virtuais nasceram de forma tímida – nos fóruns e salas de bate-papo, tratando de assuntos superficiais – e hoje, têm chamado

a atenção do mercado, que as vêm enxergando como fonte de pesquisa de consumo, e de organizações políticas, que mobilizam ações e articulam decisões. Como dito anteriormente, na primeira parte dessa seção, que trata de comunidades bidimensionais, serão utilizadas as considerações sobre a dominação de sistemas menores por sistemas maiores de Radcliffe-Brown em “Estrutura e função na sociedade primitiva”; e o artigo de Rousiley C. M. Maia, “Redes Cívicas e Internet” além de dados relacionados à aceitação e participação do brasileiro em *sites* de relacionamento fornecidos pelo Ibope/NetRantings.

Na segunda parte da seção, sobre comunidades tridimensionais serão abordadas as correlações entre vida e mente exploradas por Gregory Bateson e outras explanações a respeito da epistemologia da comunicação, da capacidade humana para o uso simultâneo da linguagem analógica e digital e do duplo vínculo apresentadas nas obras “Mente e Natureza” e “*Steps to an ecology of mind*”; as conjecturas de Dan Sperber sobre as representações culturais encontradas no artigo, publicado na revista *Man*, “*Anthropology and Psychology: Towards an Epidemiology of representations*”. Os laços de sociabilidade gerados na **rede** apresentados por Manuel Castells em “A Sociedade em Rede”, bem como a experiência com o *software The Palace* descrita por Steven Johnson em “Cultura da Interface” serão, de igual modo, apreciados. Como as relações tridimensionais constituem um fenômeno recente na **rede**, a divisão em subseções foi pedagogicamente adotada para facilitar a distinção entre os diferentes tipos de comunidades.

Entre os meses de julho de 2005 e janeiro de 2007, foi realizada uma pesquisa participante em representantes de dois casos específicos de comunidades virtuais: o *Orkut*⁶⁴, de layout bidimensional, e a série *The Sims*, que explora experiências tridimensionais. O primeiro foi escolhido por sua popularidade entre os brasileiros que somam, até o momento, 58,52% dos membros cadastrados no *site*, enquanto que o segundo foi selecionado por ser o programa com maior tecnologia empregado em interações virtuais

⁶⁴ Parte desta seção, que se refere ao estudo de caso sobre o *Orkut*, é uma adaptação do trabalho apresentado como requisito para graduação final na disciplina Antropologia I, ministrada pelo professor Dr. Octávio Bonet.

tridimensionais disponível atualmente no mercado. O parâmetro metodológico, como já dito, está apoiado na obra de Ian Ang e no artigo de Samuel M. Wilson e Leighton C. Peterson. Outros dados foram fornecidos pelo Ibope/NetRatings, pela Google, empresa que administra do *Orkut*, e pela *EA Games*, detentora dos direitos da série de *softwares The Sims*.

A distinção entre experiências bi e tridimensionais está no tipo de metáfora relacionada à interação. Apesar das relações bidimensionais serem as mais tradicionais, são as que possuem grau metafórico mais complexo, uma vez que exigem do usuário absorver uma linguagem comparativa maior e, na maioria dos casos, as ferramentas disponíveis são a escrita e as imagens estáticas e semi-estáticas. As interações tridimensionais, propiciadas pela evolução das TICs são as que mais procuram se aproximar do real por replicarem seres digitais como representantes no mundo virtual que podem se locomover como também estabelecer uma linguagem corporal frente a outros envolvidos na interação. O espaço de interação, no caso tridimensional, também procura reproduzir o real em profundidade e significação. A seguir, será explicado o funcionamento do *site* de relacionamentos *Orkut*.

3.1.1 O fenômeno Orkut

Criado por Orkut Büyükkökten, em 22 de janeiro de 2004, o *site* de relacionamentos que leva o nome de seu progenitor tem se mostrado um verdadeiro fenômeno no território virtual brasileiro, superando, inclusive, o acesso a contas de *e-mail*. O *Orkut*, um dos braços da mais rica e mais completa base de dados do mundo, o *Google*, de acordo com dados da empresa, contava em julho de 2005 com, aproximadamente, 8 milhões de cadastrados, sendo por volta de 6 milhões (quase 72%) o número dos que se declaram brasileiros⁶⁵, o que pode ser um dos motivos pelos quais o *Google* anunciou a instalação de uma filial no Brasil.

⁶⁵ Esse número caiu para 58,52%, de acordo com o senso demográfico do próprio *site*. Entre os motivos para esse decréscimo, apontados pelos usuários, está a operacionalidade

O país já é considerado um dos maiores mercados mundiais em termos de tráfego *on-line*. O acesso domiciliar à Internet no país, só entre os meses de abril e junho de 2005, pulou de 11,37 para 11,51 milhões, maior crescimento já registrado pelo Ibope/NetRatings, sem contar o acesso nos cibercafés, empresas, escolas e telecentros comunitários. Mais do que simplesmente surfar, o brasileiro, por meio do Orkut, tem se organizado em comunidades de interesse e discutido os mais diversos assuntos, de política a opção sexual, diariamente. Quais mecanismos são esses que despertam tamanho interesse?

O *Orkut* é uma comunidade virtual que ajuda seus membros a criar e manter relacionamentos e, sob certos aspectos, trata-se de um banco de dados sobre quem é amigo de quem. Cada usuário possui uma conta e um perfil (só se pode participar do *Orkut* aquele que é convidado por um outro usuário). Ao entrar no sistema, o cadastrado embarca também numa competição velada pela popularidade. Além dos dados pessoais, posição política, músicas, filmes e outras preferências, consta no perfil os outros cadastrados que são seus “amigos”. Quanto mais completo for o perfil, maior a participação em comunidades e visitas a outros perfis, mais amigos poderão ser conquistados e, conseqüentemente, maior será a popularidade (ver Figura 20 em Anexos).

O estímulo a essa busca pela fama virtual é constante, basta notar que a primeira informação que aparece ao lado do nome do cadastrado é o número de “amigos” que possui. Em seguida o número de “fãs” e de pessoas que o consideram “legal”, “confiável” e “sexy”. Além disso, o usuário pode contar ainda com os recados postados (que podem ser vistos por qualquer usuário) e com os depoimentos, uma evolução do relicário de colégio.

A decisão de tornar-se “amigo” de outro usuário não é um processo construído, o que torna o conceito relativizado. Basta um clique em “sim,

do sistema, que falha esporadicamente; a concorrência de *sites* similares que oferecem mais aplicativos, como enviar mensagens de texto e vídeo em tempo real; a alta exposição de informações que pode comprometer o usuário em sua vida particular e profissional; os constantes ataques de vírus pelas mensagens deixadas nos perfis pessoais; e o bombardeio de propagandas não solicitadas (*spams*). Dados demográficos fornecidos pelo Orkut, disponível em <<http://www.orkut.com/MembersAll.aspx>> (acesso permitido somente para cadastrados) em 12/08/2005 e 15/01/2007.

fulano é meu amigo” e uma pessoa desconhecida passa a fazer parte da rede de relações do cadastrado. A aceitação de um convite de amizade, bem como a freqüente postagem de recados e depoimentos possuem a mesma dinâmica da troca de presentes (ver Anexos, Figura 20). A recusa em exercer essas tarefas leva a antipatia. Tal como no mundo *off-line*, essa constante troca de generosidade acaba levando a uma de competição⁶⁶. Muitos aceitam desconhecidos como “amigos”, escrevem extensos depoimentos, postam recados regularmente. O primeiro a alcançar o teto de vínculos possíveis (que é de mil) foi o cantor brasileiro Léo Jaime, que também foi o primeiro a abrir uma “filial” de seu perfil para poder aceitar mais convites. Outra forma de ampliar o círculo de amizades é a participação em comunidades. Além de expor um pouco da personalidade e posições do cadastrado, esses grupos se revelam grandes espaços para o debate público. Mais adiante, serão tratadas as implicações que tais fóruns podem gerar.

Além da propaganda pessoal, essas participações, postagens, declarações, o próprio perfil, vão deixando um rastro da personalidade do indivíduo na rede, o que leva a uma superexposição da vida privada. O que é escrito por um grupo de pessoas pode ser visto por qualquer associado ao sistema, e isso inclui jornalistas, publicitários, espiões de mercado, policiais... Muitos jornais já utilizam informações retiradas do *Orkut* e o tratam como fonte confiável. Um exemplo disso foi a nota de falecimento de Fernando Vilela, o Fervil, pioneiro do jornalismo virtual no Brasil. Tanto *O Globo* como a *Folha de São Paulo* mencionaram sua apresentação pessoal bem como o que seus amigos declararam sobre ele em seus depoimentos.

A obrigação de constantemente retribuir mensagens, a falta de um relacionamento pessoal com os “amigos” virtuais, a superexposição e a espionagem virtual foram os principais motivos declarados por alguns usuários que cometeram “orkuticídio”, nome dado pelos usuários à ação de se desligar do *site*. Outro fator, que acontece principalmente entre crianças e

⁶⁶ Pode se estabelecer algumas aproximações entre essa dinâmica de reciprocidade e os conceitos de Marcel Mauss sobre a dádiva no que diz respeito às obrigações de dar, receber e retribuir. Ao dar, mantém-se o prestígio. A obrigação de receber não é menor. A recusa de uma dádiva significa temer-se retribuir, “é confessar-se vencido de antemão, ou, ao contrário, em certos casos, proclamar-se vencedor e invencível” (MAUSS, 2003: 248)

adolescentes cadastrados, é o *bullying*⁶⁷, uma vez que estudantes têm utilizado o Orkut para segregar colegas de escola, não os aceitando em seu círculo de amizades, ou, ainda, utilizando fotos tiradas sem permissão ou modificadas em computador para ridicularizá-los. Outra saída encontrada pelos usuários do *site* é a criação de *fakes*: uma espécie de personagem ou personalidade alternativa pode vagar livremente por comunidades e perfis sem ter sua verdadeira identidade revelada⁶⁸, o que acaba por fixar uma personalidade, antes efêmera e inconstante, utilizada esporadicamente nas interações **cibermediadas**⁶⁹, fazendo com que personagens fictícios multifacetados, criados pelo internauta, se transformem em figurações perenes.

O sucesso do Orkut no Brasil tem sido freqüentemente associado à facilidade de se expor, elemento muito ligado à cultura expansiva do brasileiro, bem diferente do que se encontra na Europa e na Ásia⁷⁰. De fato, nos Estados Unidos, tanto a imprensa quanto os internautas ignoram o *Orkut*, preferindo similares como o *Friendster* ou o *thefacebook*.

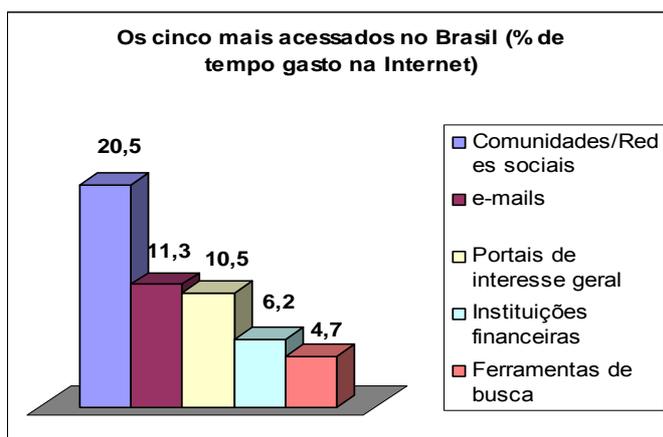
⁶⁷ Tipo de intimidação que pode fazer uso de violência física ou psicológica.

⁶⁸ Essa sensação de impunidade e anonimato do *fake* é falsa uma vez que, em casos de investigação federal ou mesmo bisbilhotice por parte de *hackers*, o que vale para a identificação é o ID – a impressão digital do computador pessoal. Outras considerações sobre o termo *fake* podem ser encontradas na nota 8.

⁶⁹ A interação **cibermediada** é apresentada na seção 1.1 do primeiro capítulo desta obra.

⁷⁰ Ao ser perguntado por um jornal brasileiro sobre os motivos do sucesso de seu *site* no Brasil, Orkut Büyükkökten também apostou no fator cultural. “*Talvez tenha a ver com a personalidade de vocês, que são conhecidos por serem um povo amigável*” (DÁVILA, 2005/ FOLHA DE SÃO PAULO/ <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u97637.shtml>>. Publicado em: 26/06/2005. Acesso em 12/08/2005).

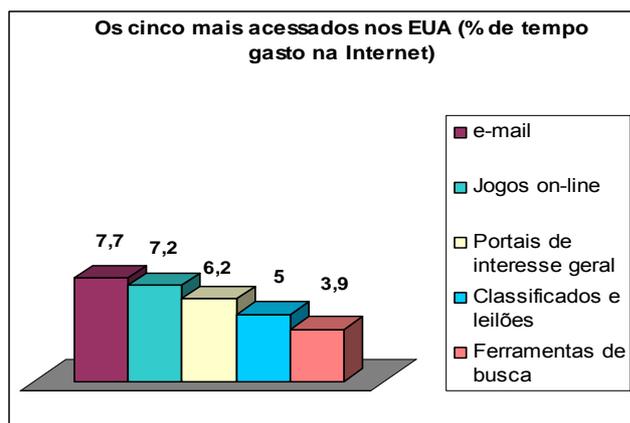
GRÁFICO 8



Fonte: Ibope/ NetRatings. Gráfico por MORAES, 2005: 8

Segundo o Web Brasil, estudo trimestral do Ibope/ NetRatings, os internautas brasileiros gastaram 20,5% do seu tempo na Internet em redes sociais virtuais, superando a utilização de *e-mails*. Em pesquisa semelhante nos Estados Unidos, esses *sites* de relacionamento nem chegaram a estar entre os cinco mais freqüentados. O pouco interesse também é detectado na Espanha (ver gráficos 8, 9 e 10).

GRÁFICO 9

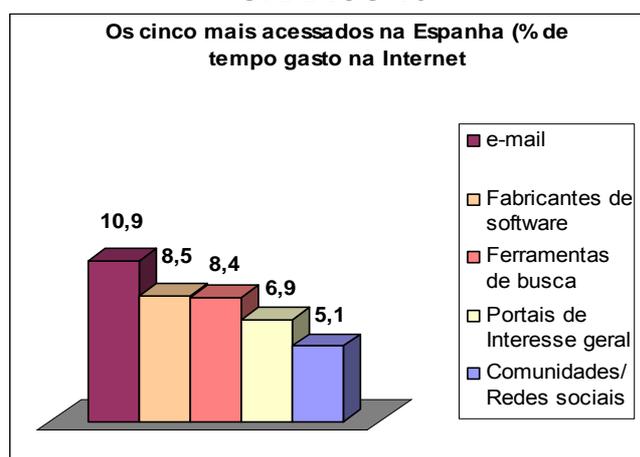


Fonte: Ibope/ NetRatings. Gráfico por MORAES, 2005: 9

A pesquisa ainda mostra que os interesses do Brasil são mais concentrados. Os cinco mais visitados representam 53,2% do tempo gasto em Internet, enquanto que, nos Estados Unidos, não ultrapassa os 30%. Também é

interessante notar a confiabilidade do brasileiro em portais, que mais direcionam o olhar que apresentam meios de navegação, em detrimento do uso de ferramentas de busca, janelas para a livre interação cyber textual.

GRÁFICO 10



Fonte: Ibope/ NetRatings. Gráfico por MORAES, 2005: 9

Quais seriam os motivos dessa predileção? Engenheiros da Google apontam cinco características do brasileiro que poderiam explicar o fenômeno: são boas matrizes conectoras, são gregários por natureza, valorizam objetivos comunitários, gostam de se exibir e adoram bisbilhotar⁷¹. O Orkut seria, neste aspecto, um “*mega-big-brother*”, onde todos podem observar e serem observados, o que geraria mais controle que liberdade no meio de interface⁷². A necessidade de estreitamento de laços de amizade, por sua via, encontra eco nesse ambiente de interface. Talvez se poderia arriscar que vem daí a dificuldade do brasileiro em recusar um pedido de amizade vindo através do Orkut. Cabe ressaltar também a reprodutibilidade das relações do mundo real para o ambiente de interface. Nos meios urbanos, cada vez mais as pessoas se reúnem e se organizam de acordo com seus interesses e afinidades, gerando um espaço cada vez mais segmentado.

⁷¹ Dados colhidos em FALCETE JR, 2005/ OBSERVATÓRIO DA IMPRENSA/ <<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br>>. Publicado em: 22/02/2005. Acesso em 12/08/2005).

⁷² Ver seção 1.2 do capítulo 1 desta dissertação.

Além das especulações sobre o valor comercial, gerada por esses laços de super-visibilidade cultivados no *Orkut* (as informações publicadas lá poderiam ser vendidas à peso de ouro para o marketing virtual, proporcionando uma publicidade personalizada, possibilidade negada pela empresa mantenedora do *site*), a formação de redes sociais tão grandes como esta podem gerar variadas intervenções na realidade. O uso do *site* para investigações policiais tem sido noticiado com certa regularidade, o que desmistificou a idéia da impunidade na Internet no Brasil. Torcedores do São Paulo que se vangloriaram de terem participado do ato de vandalismo na Avenida Paulista foram presos. Seus depoimentos em comunidades foram considerados pela justiça como confissão de culpa. Outros crimes como tráfico de drogas, racismo e pedofilia foram solucionados, e os acusados presos, graças a policiais infiltrados nas redes de “amigos”. Por outro lado, mecanismos como o Orkut facilitam a comunicação entre grupos racistas e terroristas, facultando câmbios internacionais, o que põe em risco a soberania das nações. São inúmeras as comunidades neonazistas que procuram doutrinar os curiosos de plantão. Esses grupos podem ser organizados, depois desaparecerem para renascerem com nomes diferentes⁷³.

O Orkut tem mais de 5 mil comunidades que discutem governo e política, todas organizadas de forma espontânea pelos cadastrados no sistema. Os debates travados vão desde análises detalhadas sobre o sistema judiciário brasileiro até manifestações de desafetos em relação a governantes (ver figura 21 em Anexos). Políticos também já descobriram as vantagens oferecidas pelo *site* para suas campanhas, seja por meio da verificação do perfil dos eleitores, seja por inserção de perfis falsos de opositores, na esperança de que algum “amigo” conte um ou outro detalhe pessoal que possa ser usado. Até o momento do fechamento deste trabalho existiam 589 cadastrados que diziam ser Luiz Inácio Lula da Silva.

⁷³ Na pesquisa de Falcete Jr., “*mais de 28 mil comunidades em português destinam-se a reunir pessoas que odeiam alguém ou algo, (...) muitos responsabilizando os diferentes pelas mazelas do mundo*” (FALCETE JR: 2005/ OBSERVATÓRIO DA IMPRENSA/ <<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br>>. Publicado em: 22/02/2005. Acesso em 12/08/2005).

Trazendo as palavras de Radcliffe-Brown para esse universo, “o processo da história humana que se poderia chamar de evolução social, ao meu ver apropriadamente, poderia ser definido como processo pelo qual sistemas de grande amplitude engendraram ou substituíram sistemas menores” (RADCLIFFE-BROWN, 1973: 251). Partindo deste ponto de vista, assim como os indivíduos deixaram as canetas e adotaram os teclados, poderão um dia substituir os mecanismos de convivência social e política? Rousiley C. M. Maia (2002) acredita que “Nesse sentido, a Internet mostra-se como um importante lugar, uma arena conversacional, na qual o espaço se desdobra e novas conversações e discussões políticas podem seguir seu curso” vez que diminui os custos da participação política, proporcionando um veículo de interação direta com cidadãos e políticos sem obstáculos burocráticos (MAIA, 2002: 47).

Um espaço para a comunicação criativa, ou um ambiente horizontal, amparado pela liberdade de expressão, seriam algumas das mais otimistas expressões sobre a utilização de recursos como o proposto pelo Orkut. É preciso lembrar de questões como a exclusão digital, os riscos da superexposição e da espionagem virtual. O caminho a se percorrer para uma ampliação de redes sociais digitais ainda pode ser longo, ou ser superado por outros mecanismos. O fato a ser constatado é que, seja em comunidades virtuais ou por outras relações de interface, os indivíduos têm levado consigo mecanismos de convivência (e, porque não dizer, sobrevivência) do mundo real. Tal como Alice⁷⁴, os internautas podem se deixar encantar pelo outro lado do espelho e esperar que, na inversão da desordem, o avesso comece a ganhar sentido.

⁷⁴ Personagem principal do conto de Lewis Carol, “Alice no País das Maravilhas”.

3.1.2 Sensações em três dimensões

Na subseção anterior, as comunidades bidimensionais e as possibilidades nela encerradas foram apresentadas por meio da análise da teia social do *site* Orkut, suas relações de troca, o comportamento dos usuários e os tipos de utilização. Nessa subseção será contemplado outro modelo arquitetônico de organização comunitária encontrado na interface: o tridimensional que, a despeito da superioridade tecnológica e programática em relação às comunidades bidimensionais, envolve relações menos metafóricas na busca de simulações físicas. Num movimento oposto ao de Pinóquio, seus usuários procuram na fada azul da cibercultura a realização do sonho de serem meninos e meninas de mentira.

Serão utilizados os autores Manuel Castells, no livro “Sociedade em Rede”, em que tece comentários a respeito dos tipos de relações sociais estabelecidas na rede, e Steven Johnson, em “Cultura da Interface”, no qual relata sua experiência com o *software* *The Palace*. Ainda com base na metodologia de pesquisa participante ancorada nos trabalhos de Ian Ang e Samuel M. Wilson & Leighton C. Peterson⁷⁵, serão apresentados alguns aspectos da série *The Sims*, apontando suas características principais e suas potencialidades no quesito organização virtual, a partir de observação realizada entre julho de 2005 e janeiro de 2007.

A principal diferença entre uma relação bi e tridimensional é metafórica – em uma plataforma de dados baseada em texto, a representação exigida é maior (a própria noção “sala de bate-papo”, por exemplo, em nada se parece com um ambiente e sim com uma folha de papel onde os inscritos deixam suas mensagens). A arquitetura de interface tridimensional por seu turno busca mais uma representação, na qual ambientes, objetos, pessoas e ações são transportados para o mundo virtual. O primeiro *software* a introduzir a idéia de espaço foi o *The Palace*, criado em 1995 por Mark Jeffries.

⁷⁵ Autores citados na seção 2.4 do segundo capítulo.

O programa projeta conversas em um ambiente suntuoso e repleto de detalhes em que os avatares (como são chamados os representantes virtuais dos internautas) passeiam, dialogam, flertam, jogam partidas de xadrez ou apenas observam. A partir de uma esfera amarela flutuante, o usuário pode compor sua representação com adereços que o qualifiquem (como adereços gay, ou mesmo dispensar a esfera amarela e utilizar rostos de celebridades). Johnson narra suas impressões iniciais do ambiente com o deslumbramento de quem observa pela primeira vez uma recriação da sociabilidade casual das cidades e das praças e apresenta o *The Palace* como o introdutor de “*uma nova dimensão à comunidade virtual: o teatro improvisado, mais visual, das praças e parques urbanos, dos jogos de softball com quem topar e da conversa fiada junto ao bebedouro*” (JOHNSON, 2001: 52-3).

Toda a empolgação inicial de Johnson se esvaece ao notar que o tipo de conversação travada entre os orbes flutuantes pouco difere de uma sala de bate papo, cheia de chavões, declarações narcisistas, flertes abreviados e lugares-comuns. Não há qualquer tipo de intercâmbio cultural ou encontros marcados entre grupos para se discutir o que quer que seja – são apenas indivíduos isolados falando um após o outro:

Vagando por aquelas salas de banquete e escadarias suntuosas de *The Palace*, podemos ver o diálogo *staccato* sendo amesquinhado pelo ambiente. (É mais ou menos como contratar a Orquestra Sinfônica de Londres para tocar alguns compassos de “Parabéns pra você”.) Há alguma coisa errada na *escala* da experiência, e não podemos deixar de temer que o problema vá só se agravar à medida que nossos ambientes virtuais forem se tornando mais profusos, mais realistas (JOHNSON, 2001: 55).

O autor lamenta, apesar de todos os acessórios e detalhes do *The Palace*, a falta de sensação de lugar, de ambiente socializante. O desenvolvimento de outras tecnologias dentro do campo tridimensional pode indicar alguma

mudança nesse sentido, como é o caso do *The Sims OnLine*, derivado do campeão de vendas *The Sims*.

Criada pelo designer de jogos Will Wright, a série *The Sims* abocanhou uma fatia do mercado de *games* para computador até então pouco explorada: a dos jogos sociais, cuja diferença está na ausência de fases e objetivo final – o foco está nas figuras virtuais denominadas “*sims*” que são criadas e controladas pelo jogador, bem como as construções⁷⁶ e objetos que os rodeiam. Ao misturar interatividade e inteligência artificial (os “*sims*” são dotados de vontade própria e podem, inclusive, desobedecer a um comando do usuário), o programa incita a uma vida paralela como em uma casa de bonecas que ganharam vida, levando o jogador a tomar decisões de acordo com suas necessidades físicas - cujos índices são apontados no navegador – e financeiras – os “*sims*” precisam trabalhar para pagar contas, adquirir roupas, móveis e outros objetos (ver Anexos, Figura 22).

A seqüência da série lançada em 2004, *The Sims 2*, acrescentou ao programa, além da melhoria na qualidade dos gráficos, a noção de aspiração, medos e família. Um “medidor de aspirações”, acrescentado ao navegador, aumenta ou diminui de acordo com a realização dos anseios e medos (associados a uma escolha pré-determinada pelo jogador entre as opções “conhecimento”, “dinheiro”, “formar família”, “romance” e “popularidade”) o que acaba por direcionar as ações dos “*sims*” (ver Anexos, Figura 23) . A idéia de família, além de estabelecer laços genealógicos, introduz a noção de crescimento e morte (na primeira versão as crianças nunca cresciam e os adultos permaneciam eternamente jovens). Cada “*sim*” passou a portar um DNA digital que funciona de forma similar ao real. As personagens podem começar como bebês, passarem a crianças, depois adolescentes (o que inclui dilemas juvenis, primeiro beijo e espinhas), chegarem a fase adulta, se casarem, terem filhos (“*sims*” adultos podem fazer sexo por divertimento ou para terem seus próprios bebês) que guardarão uma mistura do DNA virtual dos pais, envelhecerem e morrerem (ver em Anexos, Figura 24).

⁷⁶ Originalmente o programa foi projetado para atender a arquitetos, mas os “*sims*” que seriam apenas figuras ilustrativas se tornaram mais interessantes.

O aplicativo *The Sims OnLine* encerra as principais características do *software* original: a interação com personagens e objetos bem como a necessidade de trabalhar para ganhar dinheiro e pagar suas próprias contas. A diferença está no fato de que por trás de cada “*sim*” está um ser humano real, todos jogando em sistema de MMORPG⁷⁷. Apesar do simulador sofrer da mesma pobreza de diálogo de *The Palace*, o caminho traçado por essa tecnologia parece seguir para a valorização do espaço, trabalhar para se sustentar no ambiente virtual e poder construir a própria casa⁷⁸, visitar outros ambientes, interagir com a infinidade de objetos disponíveis faz com que a conversa fique relegada a segundo plano – uma representação da vida cotidiana sem tempo para muita troca de idéias (ver Anexos, Figura 25). Muitos dos participantes têm reclamado do aumento da violência e da prostituição⁷⁹ na comunidade, o que reflete não só a reprodução da sociedade como também a realização de desejos suprimidos no mundo real – o mais pacato cidadão, escondido pelo anonimato do ambiente de três dimensões, pode se transformar em líder de uma gangue ou um cafetão disposto a recrutar moças em busca de dinheiro fácil. Essa dinâmica vem comprovar na prática a noção de Gregory Bateson exposta em seu livro “Mente e natureza” de que vida e mente podem se tornar sinônimos na medida em que são definidos pela presença simultânea dos chamados **critérios da mente**:

1. Uma mente é um agregado de partes ou componentes que
- interagem. 2. A interação entre as partes da mente é accionada

⁷⁷ *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) é assim denominado por se tratar de um jogo de computador que permite múltiplos jogadores interagir em um ambiente virtual dinâmico.

⁷⁸ Outra comunidade desta categoria, a *Second Life* da empresa *Linden Lab*, introduziu a possibilidade de trocar o dinheiro virtual pelo real de acordo com uma bolsa de valores. Essa inovação trouxe não só os internautas (que somam até o momento 2.656.458 milhões de cadastrados), como também empresas dispostas a investir no ambiente virtual. O *Second Life* conta com filiais do McDonalds, da American Apparel (que chegou a contratar estilistas e designers gráficos para produzir roupas que são vendidas para os avatares), a agência de notícias Reuters que abriu uma sucursal voltada para os acontecimentos da comunidade, a Toyota, Sony entre outros. Uma versão para o Brasil é prevista para o início de 2007.

⁷⁹ Os “*sims*” podem brigar e, inclusive matar (basta construir paredes em volta de um personagem ou impedi-lo de realizar uma ação vital como dormir ou se alimentar). Já a prostituição acontece pela troca de presentes – os personagens praticam sexo virtual e, em troca, podem ganhar do outro “*sim*” algo que estejam precisando ou que desejam.

por diferença, e a diferença é um fenômeno não substancial que não é localizado nem no tempo nem no espaço: a diferença está mais relacionada com a negentropia e a entropia do que com a energia. 3. O processo mental requer energia colateral. 4. O processo mental requer cadeias de determinação circulares (ou mais complexas). 5. No processo mental, os efeitos de diferenças devem ser encarados como transformações (isto é, versões codificadas) de eventos que os precederam. As regras dessa transformação devem ser comparativamente estáveis (isto é, mais estáveis do que o conteúdo) mas estão também sujeitas à transformação. 6. A descrição e classificação desses processos de transformação revelam uma hierarquia de tipos lógicos inerentes ao fenômeno (BATESON, 1986: 100).

Ora, se a arquitetura em terceira dimensão nada mais é que uma projeção da mente e seus usuários decodificam as utilidades de cada objeto virtual tal como sua referência real, logo, ao colocar vida e mente em um mesmo patamar, é possível a simulação da vida em ambiente cibernético. Essa possibilidade se deve também a outra característica pertencente somente à espécie humana apontada por Bateson: a impossibilidade de não-comunicação e a utilização simultânea da linguagem analógica e da virtual. É a necessidade do ser humano de estar em contato com outro que produz sentido⁸⁰ tal como o mesmo sentido é codificado de forma linear (bidimensional ou analógica) ou espacial (tridimensional ou digital). Existe, porém dificuldade em conciliar o uso desses dois modos bem como na “tradução” de um modo para outro. A combinação dessas duas comunicações, fenômeno característico do momento contemporâneo, faz com que o homem se sinta confuso, como se estivesse diante de um paradoxo. Pode-se retirar daí a explicação para o deslumbramento com o espaço projetado em detrimento do diálogo linear. Sperber, por sua via, no

⁸⁰ A relação dialógica para produção de sentido é um dos pontos nodais da Teoria da Ação Comunicativa de Habermas, que também aponta esta como outras características da comunicação entre seres humanos.

artigo “*Anthropology and Psychology: Towards an Epidemiology of Representations*” publicado pela revista *Man*, vai mais além ao entender a mente humana como “*suscetível à representações culturais*” (SPERBER, 1985: 74), o que não descarta sua adaptabilidade e a externalização de seus processos mentais aliados à linguagem como um todo.

Diante do observado, pode-se concluir que as comunidades baseadas em arquitetura tridimensional estão mais voltadas para o seu mundo paralelo – o elo de ligação com o real fica por conta apenas do usuário conectado ao seu computador pessoal. A profusão de imagens e objetos traga o internauta para um mundo alternativo, onde trocar idéias não é tão importante quanto fisicalizar, mesmo que virtualmente, desejos e fetiches não realizados no mundo real. Talvez sejam estes apenas os primeiros passos em direção a uma idéia de espaço na interface e, com o tempo, os usuários entenderão melhor as potencialidades do ambiente. Apesar de rudimentar, a comunidade virtual é delineada a traços fortes.

Manuel Castells entende a formação de comunidades virtuais como uma manifestação da sociabilidade humana. Os laços proporcionados pela rede, entretanto, são fracos, úteis para a troca de informações e oportunidades de baixo custo:

A vantagem da Rede é que ela permite a criação de laços fracos com desconhecidos, num modelo igualitário de interação, no qual as características sociais são menos influentes na estruturação, ou mesmo no bloqueio, da comunicação. De fato, tanto *off-line* quanto *on-line*, os laços fracos facilitam a ligação de pessoas com diversas características sociais, expandindo assim a sociabilidade para além dos limites socialmente definidos do auto-reconhecimento. Nesse sentido, a Internet pode contribuir para a expansão dos vínculos sociais numa sociedade que parece estar passando por uma rápida individualização e uma ruptura cívica. Parece que as comunidades virtuais são mais fortes do que os observadores em geral acreditam. Existem indícios substanciais de solidariedade recíproca na Rede, mesmo entre

usuários com laços fracos entre si. De fato, a comunicação *on-line* incentiva discussões desinibidas, permitindo assim a sinceridade. O preço, porém, é o alto índice de mortalidade das amizades *on-line*, pois um palpite infeliz pode ser sancionado pelo clique na desconexão – eterna (CASTELLS, 2006: 445).

Há um potencial pouco explorado nas comunidades virtuais que começa a ser revelado e tange não a interface, mas o mundo real. Essas relações tênues, que em muitos casos têm se apresentado contínuas e organizadas, podem se refletir em ações mesmo que os membros de determinada comunidade estejam fisicamente separados. Os ancorados em modelos de texto (bidimensionais) parecem estar mais próximos dessa oportunidade, por suportarem melhor a noção de salas com milhares de participantes, despidos de aparatos que podem, mais como as igrejas de estilo rococó do período barroco, desviar a atenção do que realmente importa: a comunicação que se transforma em ação concreta.

O objetivo dessa seção foi mostrar os diferentes tipos de organização de comunidades virtuais, como são operadas e quais as possibilidades de aplicação em relação ao seu poder de interferência no mundo real. A seguir, o computador pessoal deixará o papel principal para dar espaço a outras tecnologias que prometem transformar a forma como mercado e consumidores entendem os veículos de comunicação de massa. As mudanças operadas pela TV digital na radiodifusão e as políticas adotadas para sua implementação no Brasil serão o próximo tema a ser estudado.

3.2 TV digital no Brasil: mudar sem mudar?

Nos últimos quatro anos o tema TV digital tem ocupado as pautas do governo federal e mobilizado estudiosos brasileiros, o que é inteiramente plausível para um país em que a telinha está presente em 90% das

residências de brasileiros antenados que a consideram como principal fonte de informação e entretenimento, o que se deve a uma tradição oral que “pulou” a fase da comunicação escrita para cair no berço esplêndido das imagens *videoclipe*⁸¹.

Nesta seção serão estudadas algumas das possibilidades vislumbradas pelo sistema digital de televisão bem os seus aspectos técnicos e políticos inseridos na escolha da tecnologia de transmissão e na possível criação do Sistema Brasileiro de Televisão Digital⁸². Para tanto serão utilizados: o artigo de André Barbosa Filho e Cosette Castro, “O caso brasileiro de TV Digital e a proposta de nova plataforma de comunicação para os países emergentes”, a respeito dos sistemas disponibilizados e as negociações do governo brasileiro que levaram à proposta de uma tecnologia própria; o trabalho de Alex Pereira Moura “TV Digital no Brasil: do SBTVD ao impasse”, sobre as últimas decisões do governo em ignorar o **SBTVD** e optar pelo sistema japonês; e as argumentações de Regina Mota em “Tecnologia e deliberação política: A urgência da tomada de decisão do poder executivo e a ameaça à criação do Sistema brasileiro de televisão digital” sobre os reais motivos do governo em deixar à deriva o projeto brasileiro. Também serão utilizados o decreto n° 4.901 de 26 de novembro de 2003 que institui o **SBTVD** e outros dados colhidos na ANATEL.

O sistema de televisão digital, ainda confundido com o de alta definição (HDTV⁸³), não se trata simplesmente de uma melhoria na qualidade da imagem, mas, principalmente, na ampliação do número de canais e de como são usados. O sistema de transmissão de dados passa a ser binário, em outras palavras, imagem e som são digitalizados em séries de seqüências que combinam os dígitos “0” e “1”, também utilizada nos computadores. A verdadeira revolução, entretanto, está nas possibilidades de uso dessa nova tecnologia vez que, ao sair do sistema analógico, a televisão deixa a interação um-muitos e passar a muitos-muitos, dando ao

⁸¹ O tema da relação entre o brasileiro e a leitura, que não será aqui aprofundado, é mais bem trabalhado na obra de Gilberto Barbosa Salgado “Fabulação e Fantasia” (2005).

⁸² Doravante SBTVD.

⁸³ O *High-definition television* é um sistema de transmissão de TV com resolução de tela superior ao dos formatos tradicionais analógicos (NTSC, SECAM, PAL-M), sendo transmitido digitalmente (exceto na Europa e no Japão que adotaram modelos analógicos). Por isso, sua implementação geralmente coincide com a introdução da televisão digital o que gera a confusão na interpretação das nomenclaturas.

telespectador a possibilidade de ação que vai além de sua poltrona e seu controle remoto. Por televisão poder-se-á entender “o transporte de qualquer conteúdo baseado em imagens para qualquer lugar onde exista um aparelho receptor adequado para receber essas imagens” (BARBOSA FILHO & CASTRO, 2005:4).

Tanto Barbosa Filho & Castro (2005:5) quanto Mota (2006:3) concordam que tais mudanças, caso sejam realmente implementadas e utilizadas, poderão provocar uma verdadeira revolução no mercado do entretenimento e da publicidade, vez que o sistema inviabiliza os reclames tradicionais (a grade de programação deixa de existir e o usuário pode escolher o que e quando quer assistir) e o acesso personalizado ao perfil do consumidor será potencializado, além da comunicação e articulação de pessoas, dada a ampliação das comunidades virtuais (bi e tridimensionais). Por outro lado, Mota alerta que:

O verdadeiro negócio da TV Digital é a convergência tecnológica que terá a interatividade e a reversibilidade como autênticos diferenciais. Ao ser empacotada, toda a informação poderá ser utilizada da maneira como hoje funciona a Internet, baseada no espaço e não no tempo, ampliando a autonomia do espectador transformado em usuário que poderá utilizar as ofertas a partir de suas próprias demandas e não da prisão da grade de programação, que ordena ainda hoje a vida de boa parte da população brasileira. Essa interação está prevista nos estudos que visam assegurar o uso de merchandising para venda direta, já que será impossível manter funcionais os atuais intervalos comerciais. Ou seja, mesmo quando o recurso é novo o pensamento sobre o seu uso é conservador. Para manter o negócio da televisão lucrativo, será preciso transformá-la num imenso shoptime, onde os produtos anunciados estarão presentes em todas as imagens, nas telenovelas, no telejornal, ou como já é corrente, nos

programas de auditório, à distância de um click na tela (MOTA, 2006:2).

Além dos fatores acima apresentados, constituem preocupação para o Estado, de acordo com Barbosa Filho & Castro, o poder das corporações transnacionais que, por meio da TV digital podem ameaçar à privacidade dos cidadãos; a propagação alienante do consumo de recursos áudio-visuais, que tal como o computador pessoal leva o indivíduo a estar constantemente adquirindo memórias e processadores mais potentes; e o acesso universal e democrático aos benefícios sócio-econômicos que supostamente serão gerados por esta tecnologia (BARBOSA FILHO & CASTRO, 2005:4). Com o intuito de minimizar tais questões, o governo propôs criar o **SBTV** que reuniria esforços de pesquisadores em universidades de todo o país para o estudo dos sistemas disponíveis e o desenvolvimento de uma tecnologia própria que atendesse as necessidades dos brasileiros⁸⁴. O projeto causou grande furor na reunião da Comissão Interamericana de Telecomunicações⁸⁵, que em encontros anteriores havia dado como certo o uso de um único sistema, o **ATSC** norte-americano, em todo o continente⁸⁶.

O modelo **ATSC**⁸⁷ foi projetado para oferecer uma TV de alta definição de imagem e a busca por esta qualidade não só fez com que os consumidores precisassem adquirir novos receptores como também deixou em segundo plano a proposta original de convergência como aparelhos celulares e utilização de TV móvel, apesar de permitir a transmissão de Standart Definition Television, SDTV, e da transmissão e recepção de dados

⁸⁴ Sobre esse tema, Mota denuncia que dos 65 milhões de reais arrecadados pelo Fundo Nacional de Pesquisa Tecnológica e de Telecomunicações (FUNTTEL) alocados para o SBTVD, nem um centavo foi garantido para estudos que reunissem pesquisadores nas áreas de Direito, Comunicação, Educação, Ciência da Computação, Engenharias etc. para elaborar regulamentações que garantam o uso adequado do sistema e a inclusão digital (MOTA, 2005: 4)

⁸⁵ A Comissão Interamericana de Telecomunicações (CITEL) é o órgão técnico assessor que responde pela coordenação e harmonização de normas relacionadas com o uso do espectro radioelétrico.

⁸⁶ Em maio de 2001, na reunião da CITEL em San Salvador, a delegação norte-americana apresentou um projeto, prontamente apoiado pelo Canadá, em que pedia a todos os países membros a adoção de um único *standard* de emissão de TV digital.

⁸⁷ *Advanced Television System Committee.*

para a implementação da interatividade. O relatório da ABERT/SET revelou que o sistema está muito aquém do que a TV digital pode oferecer. O ATSC utiliza o MPEG-2⁸⁸ para a codificação do sinal de vídeo e o Dolby AC-3⁸⁹ para o áudio, é possível sua coexistência com os sistemas analógicos PAL-M e NTSC, dando ao formato tradicional uma sobrevida por meio de decodificadores, no entanto permite a exibição de um programa por canal, ou seja, mantém a grade de programação das emissoras.

Os outros dois padrões de TV digital em uso no mundo hoje são o europeu **DVB**⁹⁰ e o japonês **ISDB**⁹¹. O primeiro utiliza modernas técnicas de modulação e transmissão de sinais e também enfatiza o uso de televisores tradicionais, uma vez que permite a captação de sinal por receptores *set-top-box*, que funcionam como decodificadores da linguagem digital para a analógica. O sistema possui conteúdo audiovisual em três configurações de qualidade de imagem: HDTV (1084 linhas de definição), EDTV (480 linhas) e SDTV (também 480 linhas) – estas duas últimas configurações permitem a transmissão simultânea de até quatro canais. O **ISBD**, uma evolução do modelo **DVB**, está entre os sistemas em uso que melhor contempla o leque de possibilidades da TV digital ao transformar o televisor em um sistema de multimídia bidirecional e permitir a mobilidade e a portabilidade. Além de enviar sinais digitais de TV, o **ISBD** pode ser usado para transmissão de dados, receptor para PDA⁹² e telefone celular, servidor doméstico combinado ao computador, suporte para *download*, acesso a *sites* interativos das programações, sistema multimídia para fins educacionais entre outros.

As melhorias em relação ao sistema **DVB** foram a melhoria no desempenho quanto às interferências e ruídos e a possibilidade de envio de três programações ao mesmo tempo pela subdivisão da banda de seis

⁸⁸ O formato de compressão de imagem MPEG-2 é usado para reduzir o total de informação armazenado dos elementos vídeo para um nível manejável.

⁸⁹ O sistema de áudio Dolby AC-3, ou simplesmente Dolby digital, possui cinco canais de som separados e um canal para os graves, o mesmo utilizado em salas de cinema.

⁹⁰ *Digital Video Broadcasting*.

⁹¹ *Integrated Services Digital Broadcasting*.

⁹² O **Personal digital assistants (PDAs** ou **Handhelds**), ou **Assistente Pessoal Digital**, é um computador de dimensões reduzidas, dotado de grande capacidade computacional, cumprindo as funções de agenda e sistema informático de escritório elementar, com possibilidade de interconexão com um computador pessoal e uma rede informática sem fios (wi-fi) para acesso a correio eletrônico e Internet.

Megahertz em 13 segmentos independentes. Apesar de mais eficaz, o modelo europeu mostra maior robustez, dada suas próprias necessidades de vencer as barreiras geográficas de transmissão, e na recepção móvel e portátil, que possibilita, por exemplo, o consumo reduzido de bateria em celulares e PDAs.

A instituição do **SBTVD** aconteceu em 26 de novembro de 2003, no início do governo de Luís Inácio Lula da Silva, sob o comando do então Ministro das Comunicações Miro Teixeira. O texto do decreto descreve as seguintes características do projeto brasileiro:

I promover a inclusão social, a diversidade cultural do País e a língua pátria por meio do acesso à tecnologia digital, visando à democratização da informação;

II propiciar a criação de rede universal de educação à distância;

III estimular a pesquisa e o desenvolvimento e propiciar a expansão de tecnologias brasileiras e da indústria nacional relacionadas à tecnologia de informação e comunicação;

IV planejar o processo de transição da televisão analógica para a digital, de modo a garantir a gradual adesão de usuários a custos compatíveis com sua renda;

V viabilizar a transição do sistema analógico para o digital, possibilitando às concessionárias do serviço de radiodifusão de sons e imagens, se necessário, o uso de faixa adicional de radiofrequência, observada a legislação específica;

VI estimular a evolução das atuais exploradoras de serviço de televisão analógica, bem assim o ingresso de novas empresas, propiciando a expansão do setor e possibilitando o desenvolvimento de inúmeros serviços decorrentes da tecnologia digital, conforme legislação específica;

VII estabelecer ações e modelos de negócios para a televisão digital adequados à realidade econômica e empresarial do País;

VIII aperfeiçoar o uso do espectro de radiofrequências;

- IX contribuir para a convergência tecnológica e empresarial dos serviços de comunicações;
- X aprimorar a qualidade de áudio, vídeo e serviços, consideradas as atuais condições do parque instalado de receptores no Brasil; e
- XI incentivar a indústria regional e local na produção de instrumentos e serviços digitais. (BRASIL, 2003)⁹³

O projeto brasileiro fez com que a proposta da delegação norte-americana do modelo **ATSC** desmoronasse na reunião da CITEEL em abril de 2004, em Orlando, contando apenas com o apoio de países como Colômbia e Costa Rica. O governo, motivado pelas universidades decidiu por desenvolver um sistema com tecnologia e aplicativos próprios. Pela primeira vez da história da produção científica brasileira, a pedido do Estado, 1400 pesquisadores e técnicos de 80 instituições *“produziram mais de 10.000 páginas de relatório, para subsidiar a resposta do governo com relação a seguinte pergunta: podemos ou não elaborar um sistema próprio para a TV digital no Brasil? O resultado foi muito mais do que um sim”* (MOTA, 2006:5). A partir daí testemunhou-se a capacidade dos estudiosos brasileiros que produziram um sistema superior aos existentes.

Mota ironiza ao dizer que o governo não esperava encontrar tanta competência dentro de um país que tradicionalmente importa idéias, e constatar uma série de novas tecnologias e aplicativos desenvolvidos pelos pesquisadores tais como a modulação desenvolvida pela PUC/RS (o Sorcer) e outra do INATEL-MG; um middleware brasileiro (o FlexTV da UFPB) que evoluiu do padrão europeu DVB e apresentou melhores resultados que o japonês; o Maestro da PUC Rio, que sincroniza mídias para a reprodução de programas multimídia interativos (o que não existe em lugar algum no mundo); uma espécie de e-mail (o TVgrama da UnB) que dispensa canal de retorno e permite que os usuários, mesmo não tendo telefone, recebam mensagens pela TV; o museu virtual (desenvolvido pela UFPR), com

⁹³ BRASIL. Decreto nº. 4.901, de 23 de novembro de 2003, que instituiu o SBTVD - Sistema Brasileiro de Televisão Digital.

imagens em três dimensões que podem ser manipuladas pelo usuário, uma ferramenta importante para a teleeducação; além de aplicativos nas áreas de saúde (UFSC), governo eletrônico (UFC, BRISA), segurança da informação (Genius, CESAR, FITEC) entre muitos outros (MOTA, 2006:5).

Infelizmente, toda essa sinergia entre a energia criativa das universidades e as políticas públicas em algum momento degingolou, já que em meados de 2006 o presidente Luís Inácio Lula da Silva assinou um acordo com os japoneses prevendo já para 2007 a implantação do sistema **ISDB**. Diferentes versões são apresentadas como motivos do desquite: o governo de um lado justifica que diversos cronogramas foram estabelecidos e nenhum cumprido, além de apresentar que os estudos e relatórios apontaram como melhor modelo o japonês e considerar o assunto, do ponto de vista tecnológico, encerrado (MOURA, 2006:13). Os pesquisadores, por seu turno, se defendem ao dizer que:

os inúmeros relatórios realizados para o CPqD, a fundação responsável pela coordenação dos trabalhos, foram relevados ao segundo plano diante das pressões exercidas pelos exploradores comerciais que querem o padrão japonês por decreto, para manter a sua posição de hegemonia do setor de radiodifusão, impedindo que a transformação do modelo atual possa ferir a lucratividade das emissoras abertas. O Ministério das Comunicações não esconde a preferência por atender aos interesses das grandes redes, justificando a qualidade da prestação de serviços ao país. Sem qualquer pudor, o próprio ministro faz a propaganda do padrão, e afirma publicamente que os estudos apontam nesse sentido, o que é totalmente falso (MOTA, 2006:5-6).

A argumentação é complementada pelo fato do calor do debate acontecer justo no período de sucessão presidencial, em que interesses públicos ficam submetidos aos eleitorais já que as grandes redes de televisão tem alto poder de lobby no Congresso Nacional e mais de 30% dos deputados são

concessionários de televisão e rádio, contando ainda com representantes no senado, como José Sarney e Antônio Carlos Magalhães (MOTA, 2006:6). As discussões sobre o tema ficaram suspensas durante o período eleitoral e, em 2007, caminham para uma plataforma nipo-brasileira que pode se transformar em uma mera cópia do sistema japonês por falta de um marco regulatório para que garanta a inserção das inovações tecnológicas produzidas nos centros brasileiros nos produtos de TV digital.

Quem perde, no fim das contas, é o cidadão que se beneficiaria principalmente no que tange ao acesso à informação e à comunicação. Dada a sua afinidade a televisão, outras possibilidades poderiam despontar como melhor acesso ao ensino, participação política, programas de saúde integrados e inúmeros outros. O modelo digital será implantado nas principais capitais do Brasil até o fim de 2007, mas a visão dos que estão com a decisão nas mãos permanece analógica⁹⁴.

Nesta seção foi apresentado o impasse da implantação da TV digital no Brasil, sua aplicabilidade e as negociações entre os países membros da CITELE que levaram ao rompimento do país com o modelo **ATSC** dos Estados Unidos e sonhar com a possibilidade de um sistema com tecnologia própria. A diferença entre os modelos norte-americano, europeu e japonês foram apresentadas bem como as inovações produzidas em laboratórios brasileiros. Por fim, foi relatada a cisma que levou o governo a deixar o **SBTVD** em segundo plano e anunciar o sistema japonês como padrão. A seguir serão analisadas as mudanças provocadas pela evolução das tecnologias móveis bem como movimentações inteligentes por elas intermediadas.

⁹⁴ Foi motivo de surpresa encontrar essa guerra entre pesquisadores e governo, já que pouco tem se veiculado sobre o assunto – as informações confusas e contraditórias comprovam a presença de um impasse. Até o ano de 2005 havia um plano claro de implantação do **SBTVD** que foi pulverizada em 2006 em direções nebulosas. Diante dos fatos expostos paira a dúvida sobre os reais motivos para o naufrágio da pesquisa brasileira, que já havia produzido excelentes projetos que até mesmo ultrapassavam os modelos internacionais, e a adoção do sistema japonês.

3.3 Muito além das telas

A análise empreendida até aqui se restringiu a lugares envoltos por quatro paredes e ações presas a fios e conexões que deixam claro os limites entre virtual e real. Nesta seção, serão analisadas as possibilidades de interação cidadão-cidadão, cidadão-governo e cidadão-máquina que andam pelas ruas nas mãos de 67 milhões de brasileiros⁹⁵: os telefones celulares, cujo número habilitações em funcionamento, de acordo com a Anatel, já supera o número de telefones fixos e coloca o país na sexta posição no ranking da telefonia móvel, ficando atrás apenas de países populosos e/ou desenvolvidos, como a China e os Estados Unidos.

Dada a contemporaneidade do assunto, artigos e pesquisas recentes serão abordados, em um primeiro momento, que contemplam aspectos técnicos e micro-cognitivos, tais como o trabalho de Eduardo Campos Pellanda em seu artigo “O ‘local’ do virtual no ambiente de Internet móvel”, em que expõe o fim da barreira real/virtual; bem como o artigo de Camila Maciel Campolina Alves Mantovani, “Telefonia Celular: Informação e Comunicação em Novo Espaço de Fluxos” que versa sobre a explosão da telefonia celular no Brasil e suas implicações. Em seguida, serão explorados os autores Howard Rheingold, em seu livro “*Smart Mob: The Next Social Revolution*”, Javier Bustamante Donas em seu trabalho “*Disponibilidad digital y movilizacion política*” e Mônica Schieck no artigo “Flash Mob: da interação em rede à intervenção urbana”⁹⁶, preocupados com as implicações do virtual na criação de uma massa inteligente e mobilizada tanto política como esteticamente. Por fim, serão comparadas as mobilizações via novas tecnologias realizadas em Madri, por ocasião dos atentados no metrô em março de 2004, e a onda de terror provocada pelo PCC em São Paulo no ano de 2006.

⁹⁵ Dados da Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações). Disponível em: [http://www.anatel.gov.br/Tools/frame.asp?link=/biblioteca/releases/2005/release_14_03_2005\(2\).pdf](http://www.anatel.gov.br/Tools/frame.asp?link=/biblioteca/releases/2005/release_14_03_2005(2).pdf)

⁹⁶ Os autores citados no parágrafo estão com referências completas arroladas ao final, na Bibliografia.

Iniciada nos anos 40, com a base tecnológica oriunda da comunicação via rádio nos Estados Unidos, os aparelhos sem fio foram liberados pela Comissão Federal de Comunicações⁹⁷ norte-americana somente após a Segunda Guerra Mundial. O desenvolvimento de um sistema de alta capacidade que faria uso de antenas interligadas aconteceu nos laboratórios Bell, em 1947. Cada área coberta por determinada antena foi denominada célula, de onde vem o nome “celular” (MANTOVANI, 2005: 3). O sistema inicialmente projetado para dar mobilidade à comunicação telefônica⁹⁸, teve seu número de linhas ampliado dada a passagem do sistema analógico para o digital, mas, principalmente, graças a essa tecnologia e ao afã do consumo, outros produtos puderam ser agregados ao celular⁹⁹: simples em princípio, como agendas eletrônicas, relógios e despertadores, depois mais complexos, como câmeras digitais que filmam e fotografam.

A possibilidade de acesso à Internet, entretanto, concedeu ao celular mais que uma simples função: transformou o aparelho em mídia híbrida vez que permitiu ao usuário produzir informação e publicá-la, onde quer que esteja, ou seja, com uma tecnologia móvel em mãos, o usuário está ***always on***¹⁰⁰. Em outras palavras, isso significa que as fronteiras entre o que é real e o que é virtual se tornam mais difusas, podendo estes mundos se permearem e se influenciarem mutuamente, e ainda transformar a geografia da **rede** de plana em móvel:

“O fato de os nós estarem sempre em movimento e não mais estáticos faz com que o mapa da rede seja sempre mutante. Os dados não só trafegam pela rede como os próprios nós também se alteram até em função dos tipos de informação”.
(PELLANDA, 2005: 2-3).

⁹⁷ *Federal Communications Commission (FCC).*

⁹⁸ O primeiro aparelho lançado no mercado em 1983, pesava em torno de 1 kg, tinha 25 cm de comprimento, 7 cm de largura e 3 cm de espessura (MANTOVANI, 2005: 3). Hoje, o modelo “Xelibri” da Siemens possui dimensões próximas às de uma caixa de fósforos.

⁹⁹ O que reflete a tendência da convergência dos meios de comunicação.

¹⁰⁰ Termo usado para designar a possibilidade do usuário estar conectado à rede continuamente, oriundo do termo *status on-line/off-line*.

Essas inovações acima citadas contribuíram para três tipos de uso do aparelho, apontados por Mantovani: por segurança e socorro, por coordenação das atividades diárias e por expressividade. O primeiro caso, ligado não só à violência urbana como também à instantaneidade oferecida por estes aparelhos, levou muitas famílias a adquirir celulares para permitir a localização rápida de crianças e adolescentes¹⁰¹, e a idosos ou pessoas com problemas de saúde que podem acionar socorro imediato (se valendo não só de teclas de atalho como também de tecnologia GPS). O segundo tipo de uso, relacionado ao ritmo acelerado imposto pelo mercado, faz do telefone celular um instrumento de onipresença que “*se dá pela possibilidade de estar conectado a vários espaços simultaneamente com um mínimo de deslocamento físico*” (PELLANDA, 2005: 5), o que não só amplia as horas de serviço como também contribui para o rompimento da barreira entre público e privado¹⁰², vez que transporta o escritório, a qualquer momento, para o lugar onde se encontra o sujeito, para tanto basta que o celular esteja ligado (MANTOVANI, 2005: 8).

O terceiro tipo de uso, como explicita Mantovani, transforma o celular em uma prótese de interação por ampliar a capacidade dos usuários de estabelecer contato com outras pessoas em qualquer hora e lugar e dá vazão à sua expressividade e representatividade, o que faz surgir uma nova forma de agregação denominada *just-in-time*, ou seja, uma espécie de interação social que transforma as esferas do espaço público em privado pelos usuários da telefonia celular:

Um toque de chamada personalizado, ou o simples fato de se atender a uma ligação, transpõe para o espaço público informações referentes ao universo íntimo do sujeito. Diante disso, cabe um questionamento a respeito dos usos feitos da telefonia móvel celular e isso significa pensar como as

¹⁰¹ Um dos fatores que levou a um “bum” nas vendas para esta faixa etária num primeiro momento.

¹⁰² Este tema merece uma discussão especial não apenas sobre as relações entre público e privado, mas também sobre as mudanças nas noções de tempo e espaço, o que não é o objeto deste trabalho, e são melhor explorados na obra de Anthony Giddens (1991) “As Conseqüências da Modernidade” e de Richard Sennett (1996) “A Corrosão do Caráter”.

tecnologias refletem as relações sociais das quais são parte e como modificam essas relações. Sendo assim, para compreender os efeitos da tecnologia deve-se considerar o pano de fundo cultural e social do qual ela faz parte (MANTOVANI, 2005: 9).

O desejo dos seres humanos de estar interligado a outros seres sociais, pode explicar, de acordo com Pellanda, o crescente número de pessoas que não desligam mais seus celulares e se tornam **always on**. Estar desconectado pode significar estar excluído. Conseqüentemente, a noção de liberdade, muito explorada em anúncios publicitários de empresas do ramo da telefonia móvel, pode subentender, dentro de um ambiente de comunicação total, uma forma de direcionar o comportamento como também de controle geográfico do usuário (PELLANDA, 2005: 6-7). Esse direcionamento de ações via tecnologias móveis criou o que autores como Howard Rheingold chamam de **smart mob** (multidão inteligente) e **flash mob** (multidão relâmpago) - mobilizações geralmente organizadas via mídias de rede (seja Internet ou celular).

A smart mob tem caráter político e acontece em reação a uma determinada situação. Não há um controle de pessoas ou mesmo uma coordenação exata – idéias são lançadas em rede (fixa e/ou móvel) por um descontente, crescem em progressão geométrica e se transformam em ações reais que tem pipocado ao redor do globo: Desde 1992 ativistas ecológicos mobilizam o que chamam de “Massa crítica” que toma de bicicletas as ruas de São Francisco; em 30 de novembro de 1999 mensagens via celular, e-mails, websites, laptops e PDAs¹⁰³ convocavam os internautas para “A Batalha de Seattle” - um protesto contra a reunião da Organização Mundial de Comércio; Em setembro de 2000, milhares de cidadãos na Inglaterra usaram SMS¹⁰⁴, e-mail, computadores portáteis e até rádios de táxis para coordenar grupos espalhados que bloquearam entregas

¹⁰³ Sobre PDA ver nota 92.

¹⁰⁴ Mensagem de texto via celular.

de combustíveis, devido ao anúncio do aumento no preço desse produto¹⁰⁵. A primeira mobilização do tipo **smart mob** a tirar um governante do poder aconteceu em 20 de janeiro de 2001 quando o presidente das Filipinas Joseph Estrada estava sendo indiciado pela suspeita de ter embolsado 82 milhões de dólares em propinas e comissões durante seus 31 meses de poder:

Mais de um milhão de moradores de Manila, mobilizados e coordenados por uma onda de mensagens de texto disparados pelo *site* “People Power” (...) e, com manifestações pacíficas, afrontaram o regime de Marcos. Dezenas de milhares de filipinos convergiram para Av.Epifanio de Los Santos, conhecida como “Edsa”, uma hora após a primeira mensagem de texto ter sido lançada: “Vá para 2EDSA. Use preto”. Durante quatro dias mais de um milhão de cidadãos apareceram vestidos de preto. Estrada caiu. A lenda da “geração *txt*” havia nascido. Derrubar um governo sem disparar um único tiro era uma demonstração prematura e momentânea do surgimento do comportamento *smart mob* (RHEINGOLD, 2002:157)¹⁰⁶

Donas concorda com Rheingold ao detectar que novas formas de ação política estão nascendo a partir das tecnologias móveis que podem marcar a passagem para um novo tipo de democracia em que o cidadão fiscalize e intervenha mais assiduamente nos rumos de sua localidade. Para comprovar sua hipótese, Donas usa a **smart mob** de maior repercussão na mídia mundial acontecida em Madri, pouco depois dos atentados no metrô dessa cidade em 11 de março de 2004. O primeiro ministro havia divulgado o ETA como responsável, o que repercutiu em todas as emissoras de rádio e TV do país (todas controladas pelo Estado). Um professor universitário, entretanto, encontrou fortes indícios de que as investigações da polícia iam

¹⁰⁵ Dados colhidos no *site* “*Smart Mob*”, administrado por Howard Rheingold que visa reunir o maior número de informações possível sobre o fenômeno. Além de matérias de jornais, entrevistas e grupos de discussão, o pesquisador mantém um *blog* coletivo para colher depoimentos dos que já participaram dessas mobilizações. Maiores informações em <www.smartmob.com> (acesso em 09/01/2007).

¹⁰⁶ Tradução da autora.

em direção a grupos terroristas islâmicos. A informação foi repassada via celular com instruções de ser repassada. Logo toda Madri já tinha acesso à notícia. Na mesma velocidade, foi organizado um protesto, também via celular, em frente a sede do Partido Popular. O Primeiro Ministro, que era já tido como vitorioso nas eleições que se aproximavam, foi derrotado. O termo “*¡Passaló!*”, usado ao fim das mensagens, virou jargão na Espanha depois destes acontecimentos (DONAS, 2005:1-2).

Cinco anos antes, na “Batalha de Seattle”, outra mobilização envolveu uma passeata de mulheres lésbicas que traziam crianças pelas mãos, todas nuas, que seguia rumo à reunião da Organização Mundial do Comércio. O resultado não foi tão pacífico. A polícia montada chegou para interferir na manifestação e agrediu mulheres e crianças desarmadas, acontecimento ignorado pela mídia norte-americana. As *broadcastings* só não contavam com o fato da IndyMedia, uma das articuladoras da onda de manifestações, ter alugado um satélite e transmitido as imagens do conflito para todo o mundo. A notícia publicada pelos jornais europeus foi motivo de constrangimento para as empresas do ramo da comunicação dos Estados Unidos.

Tais acontecimentos mostram não só a força desse tipo de manifestação, ampliada pelas tecnologias de comunicação, como também explicitam os possíveis riscos envolvidos na junção de elementos antes desconectados, tanto para cidadãos quanto para o Estado. A dinâmica desse processo poderia se comparar, alegoricamente, à descoberta do fogo. Primeiro houve espanto e apreciação por parte de seus descobridores: sentavam-se em torno de fogueiras e contemplavam a beleza do calor, pouco depois perceberam que os alimentos expostos àquele calor ficavam macios e se conservavam por mais tempo. Um dia (talvez por acidente ou, quem sabe, intencionalmente), entenderam que poderiam ferir suas caças como também uns aos outros com o fogo.

Seria ingenuidade pensar que as *smart mobs* gerariam apenas resultados benignos já que nessa capacidade de intervenção no real reside um grande potencial militar e terrorista de táticas *NetWar*¹⁰⁷. Um caso

¹⁰⁷ Denomina-se *NetWar* o uso das novas tecnologias de informação e comunicação em ações táticas (sejam bélicas ou de espionagem industrial). O tema merece atenção

recente de mobilização voltada para a criminalidade foi a onda de ataques da facção criminosa **PCC**¹⁰⁸, ocorrida entre os dias 12 e 20 de maio de 2006. Supostamente motivados por um corte de visitas na Penitenciária de Presidente Bernardes no Dia da Mães, liderados via celular por Marcos Willians Herbas Camacho, conhecido como Marcola¹⁰⁹, criminosos atacaram simultaneamente delegacias, carros e postos policiais, e agentes em trabalho ou a paisana. O Conselho Regional de Medicina de São Paulo contabilizou cerca de 400 mortes a tiro no período, dentre os quais 51 eram agentes policiais e penitenciários e 122 criminosos (dos quais 91 teriam alguma ligação com o **PCC**). A ação provocou um estado de terror na cidade e levou milhares de paulistanos a se trancarem em suas casas e deixarem a maior cidade da América Latina deserta¹¹⁰.

O quadro a seguir estabelece um comparativo entre duas **smart mobs**: a primeira em Madri realizada por cidadãos e a segunda em São Paulo pela facção criminosa **PCC**:

especial, mas não é objetivo do presente trabalho aprofundar nesse campo. Manoel Castells em “A Sociedade em Rede”, apresenta uma série de implicações das novas tecnologias com a guerra e aponta, inclusive, a própria organização anucleada de movimentos terroristas como um reflexo da rede (CASTELLS, 2006: 551-2).

¹⁰⁸ O **PCC** (Primeiro Comando da Capital, também conhecido como Partido do Crime ou 15.3.3 – referente à ordem das letras “P” e “C” no alfabeto) é a maior e mais organizada do Brasil, criada por oito presos, em 31 de agosto de 1993, no Anexo da Casa de Custódia de Taubaté, São Paulo. Seus idealizadores justificavam a existência da organização no combate à opressão dentro do sistema prisional Paulista e na vingança à morte dos 111 presos no Complexo do Carandiru, ocorrido em 2 de outubro de 1992. O símbolo chinês *yin-yang*, pintado em preto em branco, foi adotado como símbolo da facção e representa, para seus membros o equilíbrio do bem e o mal com a sabedoria. Para entrar para o PCC, o criminoso precisa ser “batizado” e ser apresentado por um membro do grupo que se responsabilize por seus atos. Todos os participantes da facção pagam uma mensalidade (50 reais para os presos e 500 reais para os que estão em liberdade) e obedecem a um estatuto de 16 artigos redigido pelos fundadores do grupo.

¹⁰⁹ Marcola, preso por roubo a bancos, assumiu a liderança do PCC desde 2002, ao destituir os chefes da ala radical Cesinha e Geleião (que usava atentados para intimidar as autoridades do sistema prisional) e prometer ações mais moderadas. Estes, também responsáveis pela aliança do **PPC** com o CV (Comando Vermelho) do Rio, ao serem depositos foram jurados de morte pela facção e criaram outro grupo, o TCC (Terceiro Comando da Capital).

¹¹⁰ Outra mobilização do PCC via celular articulou 29 rebeliões simultâneas em presídios paulistas em fevereiro de 2001.

QUADRO 6
Smart mob - Comparativo entre os casos Madri e São Paulo

Madri	X	São Paulo
<p>- 11 de março de 2004;</p> <p>- Atentado terrorista ao Metro de Madri mata 191 pessoas e leva o José Maria Aznar, 1º ministro da Espanha às vésperas de ser reeleito, a culpar o ETA (grupo separatista) em cadeia nacional (na Espanha todos os canais de TV são controlados pelo Estado);</p> <p>- Professor universitário encontra <i>site</i> da <i>Al Qaeda</i> em que grupo assume o atentado e apresenta como motivo a permanência de tropas espanholas no Iraque. Descontente, o professor envia mensagem de texto via celular para seus alunos com a informação e pede para repassarem. Um dia depois, toda a Espanha já sabia que o 1º ministro havia mentido;</p> <p>- Também por meio de mensagens via celular, universitários marcam manifestação em frente à sede do Partido Popular do 1º ministro (um dos maiores na Espanha); milhares de cidadãos participam do movimento às vésperas das eleições.</p> <p>- José María Aznar, que até então estava a frente nas pesquisas, perde a eleição.</p>	X	<p>- 12 a 20 de maio de 2006;</p> <p>- Descontentamento da cúpula do PCC em relação ao isolamento em solitárias e à suspensão de visitas no dia das mães (devido a uma ameaça de rebelião) na Penitenciária de Presidente Bernardes;</p> <p>- Marcola, líder no PCC organiza de dentro da penitenciária via celular uma série de atentados simultâneos contra delegacias, postos e patrulhas policiais além de agentes em serviço e à paisana. Presume-se que o grupo criminoso estudava há alguns meses a rotina e os hábitos dos policiais escolhidos para serem executados.</p> <p>- Movimentação organizada pega corpo policial “desprevenido”, apesar de informações de que uma semana antes, o comando da polícia barganhava com o mesmo Marcola, a não articulação de rebeliões simultâneas nas cadeias do estado;</p> <p>- População amedrontada se tranca em casa e deixa a maior cidade da América Latina com suas ruas desertas;</p> <p>- Governador recusa ajuda do Estado – brigas políticas desarticulam ações eficazes; policiais, por conta própria, organizam grupos de extermínio e matam supostos culpados.</p>

FONTE: MORAES, Sara Rodrigues de. 2006

A seqüência de fatos, em ambos os casos apresentados no Quadro 6 mostra a semelhança na linha básica de ação – um acontecimento provoca descontentamento e uma ação real conseqüente é mobilizada no mundo virtual por tecnologias de comunicação (Internet e celular). A diferença está na arquitetura da mobilização: no primeiro caso trata-se de uma reação espontânea que encontra eco em outros indivíduos insatisfeitos enquanto

que, no caso de São Paulo há uma facção que orchestra a ação a ser realizada – dos preparativos à execução. Pequenos grupos, organizados em células, são mobilizados para ações dispersas. Caso qualquer bando seja desbaratado por ação policial, o objetivo permanece intacto, uma vez que as células possuem autonomia para a ação. Mesmo com o líder da facção preso, até mesmo incomunicável, o ato prossegue por diretrizes básicas pré-estabelecidas. A organização em **rede** para fins ideológicos/criminosos, também conhecida como terrorismo, tem sido o modelo adotado pelo **PCC** desde 2001.

A orquestração do ato a ser realizado, estranhamente, aproxima o modelo adotado pelo **PCC** de outro mais inofensivo, um tipo específico de **smart mob**: a **flash mob**. Idealizada por um internauta que se esconde sob o **fake**¹¹¹ de “Bill” e permanece no anonimato, a **flash mob** tem objetivo puramente estético. Trata-se de uma performance rápida (na maioria das vezes não dura nem três minutos) em espaços públicos. Os envolvidos são pessoas desconhecidas orientadas por e-mail ou, no momento, por mensagens de celular. As instruções podem ser das mais simples às mais esdrúxulas¹¹².

A principal característica dessa mobilização é a instantaneidade refletida não só na encenação como também na própria articulação graças ao celular, que promove hoje o que até então era mérito do rádio – fazer repercutir determinada informação em um curto espaço de tempo. Schieck ainda aponta um fator interessante da **flash mob** – a motivação que leva pessoas desconhecidas a saírem de suas rotinas para realizar uma intervenção cênica no espaço urbano. Ao pesquisar sobre o tema entre os internautas que participam ou já participaram desse tipo de mobilização, a autora conclui que o tédio, as inúmeras possibilidades de escolha oferecidas pelo mercado de consumo e a falta de objetivo específico (seja um engajamento comunitário ou idealístico) da contemporaneidade acabaram por gerar um sentimento de insatisfação que, para esses indivíduos,

¹¹¹ Sobre o termo *fake*, ver nota 8

¹¹² Como olhar para um tapete numa loja de departamento ou dançar “Meu Pintinho Amarelinho” na rua mais movimentada da cidade.

encontram nas sensações estéticas sua válvula de escape (SCHIECK, 2005: 6-7).

Neste capítulo alguns fenômenos desenvolvidos no ou a partir do ambiente de interface foram trazidos à baila tais como as relações estabelecidas pelas comunidades virtuais, sejam elas bi ou tridimensionais; o desenvolvimento da TV digital, suas aplicações e articulações políticas que levaram a ascensão e queda do sonho brasileiro de uma tecnologia própria; e, por fim, as tecnologias móveis, cujo principal representante, o celular, tem se tornado cada vez mais híbrido e, talvez por esse motivo, cada vez mais difundido, o que possibilitou não só uma amplificação da comunicação como também na criação de uma “massa inteligente”. Diante dos elementos analisados, seja por motivos políticos, estéticos, criminosos ou pelo simples desejo de estar mais próximo e melhor se comunicar, o que se pode constatar é que as pessoas começam a entender e utilizar o potencial contido nas novas tecnologias de informação e comunicação, o que pode levar a um novo comportamento sócio-cultural. Imagens de vídeos que contradizem versões oficiais e atendem aos curiosos de plantão ao redor do globo são apenas sinais do que está por vir.

As possibilidades de governo eletrônico geradas por essas transformações de hábitos são infinitas. O cidadão teria em mãos a possibilidade de reclamar de um atendimento médico ou questionar uma lei a ser aprovada pelo congresso por uma simples mensagem SMS. Essa via de mão dupla estabelecida entre povo e Estado e entre cidadãos pode gerar uma nova consciência democrática. Não mais somente no sentido de legitimação de representantes, mas de participação. A “Revolução dos dedos”¹¹³ apenas começou.

¹¹³ O termo “Revolução dos dedos” foi utilizado pela primeira vez em campanha publicitária de uma empresa de telefonia celular para designar a atitude observada entre os usuários a optarem por mensagens SMS ao sistema tradicional de comunicação por voz. A expressão é pouco específica tal como outras cunhadas para nomear o fenômeno como “Sociedade da informação” ou “Sociedade do Conhecimento”. Os dedos foram os responsáveis pela revolução humana, dado que esta espécie é a única a possuir um dedo opositor ao polegar o que permitiu o manuseio de instrumentos mais delicados (essencial para o desenvolvimento da escrita) e, aliado a capacidade de produzir conhecimento, aprender e repassar, permitiu ao homem não só o desenvolvimento técnico como também o social.

CONCLUSÃO

CIÊNCIA E IMAGINAÇÃO

Ao estudar os avanços tecnológicos, compreende-se que ciência e imaginação constituem dois eixos de um ténue plano de equilíbrio de forças da engenhosidade humana. Se fosse possível traçar um gráfico, os tecnólogos, engenheiros e alguns acadêmicos que traçam equações e projeções acerca do futuro das máquinas estariam próximos ao eixo da ciência, preocupados com um mundo possível e arquitetado. O caminho por este gráfico permite que outros pontos representem os grandes inventores e descobridores que se valeram da técnica, grandes doses de fantasia e uma pitada de sorte e tiveram sua ousadia eternizada não só em suas obras e feitos como também em ruas, praças, luas e cometas. Existem ainda os que se arriscaram um pouco mais e traçaram linhas próximas ao eixo da imaginação para transformar seus sonhos (e pesadelos) em palavras que inundaram o mundo de perspectivas sobre o porvir.

Certamente, comentem um engano os cientificistas que desdenham os livros desses homens e mulheres! Para a astronomia, Herbert George Wells, autor, entre outras ficções, de “A Máquina do Tempo” e “O Mundo Libertado” em que, em 1914, antevê a idéia e o nome do que o mundo conheceria mais tarde como bomba atômica, é também o nome de uma cratera da Lua. A órbita geoestacionária foi batizada pela União Astronômica Internacional de Órbita de Clarke – homenagem ao escritor Arthur C. Clarke que em 1945 descrevia os satélites de comunicação que lá transitariam. Homenagens como estas, conferidas a gigantes da ciência como Luis Pasteur, Charles Darwin e Galileu, é um reconhecimento aos autores de ficção científica que se aventuraram pela imaginação sem abrir mão ciência e, assim, puderam enxergar um pouco mais além que muitos membros da academia e engenheiros da computação.

Além da análise de dados e conteúdos realizada nos capítulos anteriores, é preciso se aproximar do eixo da imaginação para aventar as possibilidades e conseqüências que as novas tecnologias de comunicação

irão trazer para a sociedade. O pisca alerta da ficção científica atenta para os perigos do controle e da regressão intelectual. Orwell, no livro “1984”, apresenta um mundo sombrio, dominado por um totalitarismo repressor da livre expressão de idéias viabilizado pelas máquinas que constantemente estão a espionar seus cidadãos. Clarke, em sua obra transformada em filme pelas mãos do diretor Stanley Kubrick¹¹⁴, vai um pouco mais adiante ao retirar o homem por traz da máquina e dotar o computador HAL 9000 da capacidade de se rebelar e eliminar os tripulantes da espaçonave.

A sofisticação das máquinas, cada vez menores e mais potentes, pode não estar ainda tão próxima da inteligência artificial, mas os já homens começam a utilizar as ferramentas do controle oferecidas pela **rede**, o que pode ser observado na ação da Polícia Federal, infiltrada em *sites* de relacionamento para desbaratar quadrilhas de pirataria, organizações racistas e pedófilas; na espionagem das empresas que voltam seus olhos para os gostos do consumidor deixados feito pegadas pela *web*; até as situações mais simples como vasculhar o histórico do Internet Explorer em busca de aparentes perversões e traições conjugais. Mal sabia Edmond Dantes¹¹⁵ o quanto era abençoadamente livre em sua masmorra! O pivô do controle, ao que tudo indica, é a transparência que permite ao indivíduo ver o outro e ser visto – para aqueles acostumados às opacidades do mundo real a imagem não é tão nítida, mas os que já se ambientaram ao novo mundo, o virtual, o horizonte ultrapassa muros e barreiras de segurança. O conhecimento, ou seja, saber utilizar a avalanche de informações da **rede**, será a fonte de dominação que definirá as novas fronteiras, ainda riscadas em carvão, no **cibermundo**.

O futuro pode não ser tão apocalíptico quanto previsto por Orwell, uma vez que a mesma tecnologia geradora de controle também fornece armas para uma reação. A **rede** carrega em si o germe para a formação de uma opinião pública, conforme o pensamento habermasiano, capaz de se articular para a ação e minimizar os efeitos da colonização do sistema no mundo da vida. Um estudo mais apurado que aproxime as teorias de Habermas dos avanços nas tecnologias de comunicação poderia responder

¹¹⁴ No filme 2001: Uma Odisséia no Espaço, de 1968.

¹¹⁵ Personagem principal do livro de Alexandre Dumas, “O Conde de Monte Cristo”.

a questões que abarcariam os meios para a articulação da opinião pública, o papel da intelectualidade formadora de opinião e as mudanças na dinâmica entre o mundo da vida e o sistema gerados pela interface.

Outro tema que merece acompanhamento, e que pode estar estritamente ligado à reação do mundo da vida acima mencionada, é a mobilização das massas inteligentes, sejam elas estéticas ou políticas, para entender como surgem, quais os seus mecanismos de comunicação, como podem interferir na esfera pública e na sociedade como um todo. Movimentos como os que aconteceram na Índia, à época do neo-imperialismo, liderados por Gandhi, e no sul dos Estados Unidos contra o *apartheid*, impulsionados pelos discursos de Martin Luther King, guardam muitas semelhanças com as **smart mobs** de Seattle e Madri. Uma análise sobre o fenômeno responderia se a sociedade estaria às portas da reedição de um tempo em que ações conjuntas geravam mudança.

As novas tecnologias de informação e comunicação que propiciaram a estrutura de **rede** geram efeitos não esperados que não podem ser ignorados. Mary Shelley, já em 1818, apontava para os perigos de se rejeitar os efeitos colaterais da ciência em "*Frankenstein*". O anti-herói de sua trama, não mais fruto de um mundo sobrenatural e sim da mão criadora do homem, um ser inanimado a ganhar vida pela máquina, fora projetado para solucionar problemas e acaba por instituir a desgraça sobre a vida de seu criador e sua comunidade. Da mesma maneira, a **rede**, que em princípio se destina a encurtar caminhos entre pessoas, máquinas e informação, pode servir de modelo para outras organizações anucleadas, constituídas por pessoas excluídas das oportunidades de consumo exibidas pela sociedade capitalista. As ferramentas de comunicação, como foi exposto no terceiro capítulo deste estudo, podem servir a organizações criminosas e permear as próximas guerras a serem presenciadas pela humanidade. Estudos posteriores poderiam estabelecer comparações com maior profundidade entre as estruturas sociais de grupos terroristas e a **rede** além de identificar as conseqüências do uso das novas tecnologias de informação para a guerra denominada **NetWar**.

A relação entre Estado e sociedade pode estar às portas de uma mudança. As novas tecnologias permitem ao cidadão novos acessos, antes

dependentes de uma ordem burocrática. A grande transformação, porém, reside nos mecanismos para exercer pressão e na geração de novas demandas de políticas públicas – via esta que possui mão dupla. Os Estados estão preocupados em implementar moções nesse âmbito para a ampliação de relações econômicas, políticas e sociais, sejam elas inseridas em uma proposta voltada para o cidadão cliente, ou interessadas na construção de um novo processo democrático, palco da nova relação **e-governo/cibercidadão**. Na outra mão se encontra a sociedade, que encontra nas novas tecnologias a possibilidade de tomar as rédeas do mundo da vida por meio de articulações e mobilizações de massas inteligentes.

As comunidades virtuais certamente são partes integrantes do processo de formação das massas inteligentes, principalmente as bidimensionais, dada sua estrutura arquitetônica capaz de comportar um número elevado de pessoas (o que não seria possível não fosse pela metáfora do texto transformado em sala) e seu foco na troca de idéias e informações (sejam elas relevantes ou não). O mesmo não se pode dizer das comunidades tridimensionais, que remontam o mesmo processo difuso das igrejas barrocas mineiras cujo foco está no detalhe e não no elemento principal. Talvez esses ambientes projetados pertençam a outro campo da experiência micro-cognitiva, o da imersão. As relações estão em segundo plano uma vez que a valoração das comunidades tridimensionais está em sua própria arquitetura. A inserção da idéia de mercado¹¹⁶, uma das últimas inovações na área, pode ser o amálgama que estava faltando para a construção de uma sociedade virtual, o que reafirma a interface como ambiente e não com o ser dependente das mãos humanas. Resta saber quais serão os rumos a serem tomados neste ambiente. A instalação de embaixadas (sinal de reconhecimento territorial por parte de outros governos) e o crescimento de usuários em progressão geométrica são indícios de que a próxima colonização não será a da Lua, como previa Júlio

¹¹⁶ Como dito em nota anterior, no *software* “*Second Life*”, recentemente lançado e descoberto pelos brasileiros, a possibilidade de montar um negócio, estabelecer relações de troca de valores e depois convertidas em moeda real (no caso o Dólar) atraiu pessoas e empresas para este novo mundo. Por uma dessas ironias acadêmicas, o contato com o programa se deu tardiamente, sendo impossível, dado o prazo estipulado, aprofundar qualquer análise específica.

Verne, e sim da interface. Entretanto a transferência de anseios do *id* e a falsa sensação de anarquia da **rede**, que leva cidadãos pacatos do mundo real a cometerem vandalismos, roubos e até assassinatos no mundo virtual, provavelmente estarão entre os problemas a serem encontrados nestas comunidades. O internauta amplia suas interações e ganha os atributos de Ariel, personagem da obra de Shakespeare “A Tempestade”, que podia modular sua voz, criar imagens que não eram necessariamente a sua, promover banquetes e temporais. Mas Ariel era propriedade de um amo que só ao final da peça lhe concede a liberdade. Tal como a personagem, seriam os internautas capazes de se tornarem almas livres? Apesar de não descartada a hipótese de modismo, a sociedade virtual poderá constituir um novo campo de estudo para as ciências sociais.

Outro tema preconizado pelos escritores de ficção científica é a junção dos meios de comunicação denominada convergência. Finas telas de televisão já eram combinadas às funções do telefone e de acesso a informações nas obras de Orwell, Clarke e Asimov¹¹⁷ (até estourar na *overdose* dos anos 80 cujos melhores representantes vão de “*Blade Runner*”, de Ridley Scott à trilogia de Robert Zemeckis “De Volta para o Futuro”). Talvez tenha sido Orwell o autor mais preocupado com o tema, por apontar os riscos do controle e da vigilância ligados à convergência. As relações deste fenômeno com a produção de notícias, a queda na qualidade da apuração das informações e suas conseqüências na vida pública não foram elementos plenamente trabalhados nesse estudo¹¹⁸, mas carecem de um olhar mais detalhado, em especial suas implicações frente às tecnologias móveis.

Ligado à produção cultural veiculada na **rede** está o impasse imposto à propriedade intelectual - como conciliá-la com a estrutura pouco protegida da *web*, até que ponto é possível construir uma legislação que regulamente o uso da produção de terceiros, a crise da indústria fonográfica frente aos arquivos MP3 e os problemas enfrentados pelas produções de

¹¹⁷ As reflexões de Isaac Asimov sobre o conflito entre robôs e seres humanos em sua ficção foram tão aprofundadas que as três leis por ele imaginadas são hoje norteadoras para cientistas da engenharia mecatrônica (ciência que desenvolve maquinário e programações para autômatos), e, principalmente para os que desenvolvem projetos na área de inteligência artificial.

¹¹⁸ Devido à delimitação do tema e a exiguidade do tempo.

cinema que vêem seus filmes “vazarem” pela Internet antes mesmo de sua estréia são apenas questões iniciais. Os estudos realizados nessa área carecem da interdisciplinaridade entre as ciências sociais (que abordariam as políticas públicas bem como os grupos sociais que se formam em torno das trocas realizadas via Internet), a comunicação (que vislumbraria os efeitos da informação frente à convergência) e o direito (ao apresentar os aspectos jurídicos do tema).

Para encerrar esse estudo cabe tecer algumas discussões que envolvem o tema do governo eletrônico. Após análise dos dados expostos é possível destacar como aspectos nevrálgicos: o controle de mão dupla, o futuro da democracia representativa, **e-governabilidade versus e-governança**, a recepção do cidadão frente às novas tecnologias utilizadas pelo Estado e seus reflexos nas manifestações populares. Muitas das prospecções apontadas a seguir são merecedoras de um estudo mais aprofundado e não puderam ser exploradas em sua plenitude dada a exigüidade do tempo destinado à pesquisa e a delimitação do tema, o que não impede de serem levantadas em trabalhos posteriores.

Como dito anteriormente, o controle é conseqüência da transparência. Quanto maior a exposição, maiores as chances de que interlocutores (anônimos ou não) conheçam seus pontos fracos e limitações. O efeito é potencializado pela falsa sensação de liberdade da *web*, como dito anteriormente, que leva muitos usuários a buscarem no mundo virtual a realização de seus desejos mais secretos – que vão dos elementos mais simples, como experimentar participar de uma banca de apostas, às criminosas, como a pedofilia, práticas racistas e planos terroristas. Da mesma forma a relação de controle que pode vir a nascer a partir do governo eletrônico pressiona ambas as extremidades. Pela via prussiana celebrada por Orwell e concretizada em momentos trágicos da história mundial, o Estado pode exercer controle sobre o cidadão a ponto de cercear sua liberdade de ação e pensamento justificado por um “bem maior”, seja ele a manutenção de um partido, a paranóia da segurança ou uma ameaça externa. A via menos provável, mas não impossível caminharía no sentido oposto – o cidadão em constante vigilância pode oprimir a ação política dos legisladores e transformar os corredores de câmaras e congressos em

caminhos silenciosos (permanece a dúvida se para o Brasil seria uma experiência de todo ruim).

Uma questão não estudada em sua plenitude nesta obra que poderá gerar outros projetos de pesquisa é a possibilidade de mudança nas relações de representatividade democrática contidas no governo eletrônico. Na dinâmica tradicional, o cidadão, por meio do voto transfere para seu candidato seus poderes de legislar e/ou decidir, podendo ao findar o processo eleitoral, continuar a exercer seu papel de cidadão ao fiscalizar as ações dos governantes e manifestar-se por meio de ações jurídicas, legislativas (projetos de lei apresentados mediante abaixo-assinados) e sociais (passeatas e outras manifestações). Outras relações entre o cidadão e candidato eleito são indiretas e burocratizadas. A alteração trazida pelo governo eletrônico está justamente nessa relação – os usuários do sistema estreitam seus laços ao estabelecerem uma ligação direta, sem a intermediação do aparelho burocrático. Cidadãos politizados, ou uma organização, com acesso às tramitações do Estado, oferecidas via *web*, podem exercer influência sobre outros cidadãos e, por canais de *feedback*, pressionar congressistas, ou mesmo eles próprios agirem. A dinâmica não é tão distante quanto parece e já pode ser observada, mesmo que de forma tímida, em manifestações *on-line* como as que levaram a Câmara dos Deputados a recuarem no projeto de aumento dos próprios salários no início de 2007.

Para uma ação efetiva de ambas as partes, Estado e sociedade, é necessário pensar sobre se a real função da interface será de **governabilidade** ou de **governança**. Em teoria, como foi exposto no segundo capítulo, apesar da **e-governabilidade** representar um avanço por reduzir filas e custos além de facilitar o acesso do cidadão a informações públicas, é na **e-governança** que reside a maior mudança. Não se trata simplesmente de *accountability* ou agenda *set*, mas de uma construção conjunta que aproxima Estado e sociedade e amplia exponencialmente idéias como o orçamento participativo para outras áreas das políticas públicas. Infelizmente o Brasil aposta na **e-governabilidade** como referencial para implantação do governo eletrônico no país, o que o coloca em desvantagem frente a outros países, inclusive latino-americanos como o

Chile. Os idealizadores do *site* Transparência Brasil¹¹⁹ parecem não enxergar (ou temer) a crescente afinidade do brasileiro com o universo virtual.

A recepção do usuário da **rede** em relação ao governo eletrônico, ponto pouco mencionado uma vez que, por delimitação teórica/metodológica, os estudos foram concentrados nos emissores (os Estados), configura outro campo fértil de estudo. A implantação de um sistema virtual que disponha uma comunicação de ordem pública na interface de nada adiantará sem a aceitação e utilização do meio por parte do internauta. Este **cibercidadão** é capaz de se apropriar do potencial do governo eletrônico? Sente-se seguro ao realizar operações antes mediadas por um funcionário público? No caso brasileiro, passará a se interessar mais pelo processo político? Conseguirá se organizar de modo a exercer pressão e propor mudanças? Estas perguntas, que permanecem sem resposta, podem dar continuidade a esta análise e estabelecer outros parâmetros para a ação do governo eletrônico brasileiro. O confronto destas questões com a promessa da veiculação do canal Governo Eletrônico propiciado pela TV digital (caso o impasse sobre o sistema a ser implantado e os interesses das grandes *broadcastings* não prejudique o potencial desta tecnologia no país) seria uma angulação interessante para o tema.

Por fim, a dinâmica entre as reações populares de massa e o governo eletrônico poderá apontar quais serão os caminhos a serem traçados pela relação Estado-máquina-sociedade. Os resultados vão dos mais positivos aos mais sombrios: a mobilização das massas (leia-se massas inteligentes) na forma física dos protestos de rua organizados via tecnologias de comunicação ou na forma virtual (o que pode envolver inclusive táticas de **NetWar**) poderá transformar o governo eletrônico em algo mais ativo, preocupado em estar atuante com vistas a evitar conflitos e promover a mediação entre as partes; por outro caminho, o governo eletrônico pode se transformar em instrumento de dominação (motivado por guerras, terrorismo, crises econômicas por exemplo) e chegar às raias do totalitarismo, esmagando a possibilidade de reações populares. Como a

¹¹⁹ *Site* que deu início ao projeto de governo eletrônico no Brasil, como dito no segundo capítulo.

história mundial sempre foi escrita com generosas doses de caos, este último prognóstico não deve ser subestimado. Mas a visão de Alan Moore¹²⁰ de cidadãos ocultos sob máscaras, capas e espadas a enfrentar o exército de um governo totalitário, cúmplices de um terrorista defensor dos direitos iguais (e aqui mais uma vez a ficção se antecipa à ciência), serve para lembrar que, de uma forma ou de outra, o apreço do ser humano pela liberdade (e suas conseqüentes opacidades) é demasiado pungente para lhe ser negado por muito tempo.

Esta análise procurou lançar alguma luz no que ainda é obscurecido pelo presente (o que soa um tanto quanto irônico após apontar os riscos da transparência). Por se tratar do campo da tecnologia, muito do que foi dito até aqui pode se tornar obsoleto ou não se confirmar nos próximos anos (a reflexividade é parte integrante da ciência), ou ainda outros fatores podem ter sido ignorados tal como o fez Vannevar Bush ao ser o primeiro a vislumbrar a idéia de um computador pessoal mas ser incapaz de prever suas principais funções. Esta dissertação não pleiteia a condição de contribuição técnica e sim de um alerta para que os cientistas preocupados com o estudo da humanidade não cerrem seus olhos para os novos campos abertos pela linguagem de interface. Essa avalanche de informação precisa ser decodificada para se transformar em conhecimento a ser retransmitido.

¡Passaló!

¹²⁰ Autor da série “V de Vingança”, distribuído pela Vertigo e recentemente transformado em filme.

FIGURA 7
Presença de Agentes no Google News

The image shows a screenshot of the Google News website interface. At the top, there is the Google logo and navigation links for 'Web', 'Imagens', 'Grupos', 'Notícias', and 'mais'. Below the logo is a search bar with the text 'Pesquisar notícias' and 'Pesquisar na Web'. The main content area is divided into several sections:

- Últimas notícias:** A sidebar on the left with a red header and a list of categories: Internacional, Brasil, Negócios, Ciência, Esportes, Entretenimento, Saúde, and Mais comuns. Below this is a section for 'Alertas de notícias' with options for RSS, Atom, and Google Notícias.
- Últimas notícias Brasil:** The main content area, featuring several news articles:
 - Tornado no norte do Japão mata 9:** Reuters Brasil - 3 horas atrás. TÓQUIO (Reuters) - Pelo menos nove pessoas morreram e 20 ficaram feridas nesta terça-feira após um tornado ter atingido o norte do Japão.
 - Eleições para o Congresso esta terça-feira:** TVI - 23 minutos atrás. Todas as sondagens indicam que o Partido Democrático vai ganhar, mas os últimos números dizem que a vantagem face aos republicanos do presidente Bush está a diminuir.
 - Obter matérias recomendadas:** Efectue login para obter matérias recomendadas por meio do histórico de pesquisas.
- Personalizar esta página:** A button on the right side of the main content area.
- Notícias em Destaques:** A section on the right side listing various news items with small images and titles.

At the bottom of the page, there are two tabs: 'Internacional' and 'Brasil'. The 'Brasil' tab is selected and highlighted with a red circle. Below the tabs, there are more news articles under the 'Brasil' category, including 'Daniel Ortega regressa à Presidência', 'Israel deixa o norte de Gaza', and 'Iraque e Haiti lideram lista de corrupção: Brasil piora'.

LEGENDA:

 Presença de agentes

FONTE: <http://www.google.com.br/news> Data de captura: 07/11/2006

FIGURA 8
Portal Governamental do Mexico

The image shows a screenshot of the Mexican Government Portal (www.gob.mx) as of February 26, 2007. The page is titled "El portal ciudadano del Gobierno Federal, Sitio Oficial del Gobierno de México". It features a navigation bar with categories: Ciudadanos, Empresarios, Extranjeros, and Servidores Públicos. The "Ciudadanos" section is active, displaying a welcome message and a list of services such as "Derechos del ciudadano", "Deportes", "Cultura y Entretenimiento", "Elecciones y Participación Ciudadana", "Empleo", "Educación", "Familia", "Gobierno Federal", "Organizaciones de la Sociedad Civil", "Estados y Municipios", "Medio Ambiente", "Mexicanos en el exterior", "Salud", "Seguridad", "Transparencia y Rendición de Cuentas 2000-2006", "Transporte", "Trámites y Servicios", "Vivienda", and "Turismo". A search bar is located on the right side. The page also includes a "Encuesta" (Survey) section, a "Realiza trámites completos en línea" (Complete online transactions) section, and a "Recomienda esta página" (Recommend this page) button. The footer contains links for "Ciudadanos | Empresarios | Extranjeros | Servidores Públicos" and a "WAI UsableNet Approved" logo.

FONTE: <http://www.gob.mx> Data de captura: 26/02/2007

FIGURA 9
Agenda Digital (Chile)

Area Corporativa
Area Documentos
Agenda Digital
Noticias
CIO
Mapa del Sitio
Portada





Grupo Acción Digital
agendadigital.cl
Una iniciativa público-privada

Buscar

26 de Febrero de 2007

Noticias

[Destacan ahorro por uso de la factura electrónica \(13/11/06\)](#)
 El uso de documentos electrónicos impactará positivamente el proceso exportador y las empresas chilenas podrán competir en mejor pie.

[Programa Enlaces inicia nueva etapa para integrar tecnología al currículum escolar \(30/10/06\)](#)
 Programa Enlaces inicia nueva etapa para integrar tecnología al currículum escolar.

[Gobierno inicia modernización de la regulación del mercado de las telecomunicaciones \(13/10/06\)](#)
 El gobierno iniciará la modernización de la regulación del mercado de las telecomunicaciones.

[Por qué Oracle decidió instalar un centro de desarrollo en Chile \(28/09/06\)](#)
 Oracle decidió instalar un centro de desarrollo en Chile.

[Compras públicas electrónicas crecieron 33% en primer semestre \(07/09/06\)](#)
 Las compras públicas electrónicas crecieron 33% en el primer semestre.

 Ver todas las noticias

Ámbitos de la Agenda

[Agenda Digital](#)
 Cuenta Satélite de Tecnologías de Información y Comunicación en Chile (Junio 2006)

[\[Más documentos\]](#)

[Masificación del Acceso](#)
 Barómetro Banda Ancha (Dic/2005)

[\[Más documentos\]](#)

[Educación y Capacitación](#)
 Encuesta "Educación en la sociedad de la información" (Abril 2005)

[\[Más documentos\]](#)

[Estado en Línea](#)
 Propuestas ACTI sobre Gobierno Electrónico (Septiembre 2003)

[\[Más documentos\]](#)

[Desarrollo Digital de las Empresas](#)
 Estudio Nacional sobre Tecnologías de Información (Septiembre 2004)

[\[Más documentos\]](#)

[Despegue de la Industria TIC](#)
 Tecnologías de la Información en Chile (Noviembre 2003)

[\[Más documentos\]](#)

[Marco Jurídico](#)
 Propuestas del Grupo Jurídico Normativo al Grupo de Acción Digital

Preguntas Frecuentes

[¿Cómo puedo obtener información acerca de las licitaciones para poder postular como contratista?](#)

[¿Cómo puedo obtener un certificado de nacimiento vía internet?](#)

[¿Qué es la Agenda Digital?](#)

[¿Qué es el Grupo de Acción Digital?](#)

[¿Cuáles son los hitos de la Agenda Digital?](#)

[¿Qué es la Firma Electrónica?](#)

 Ver todas las preguntas

Entidades Participantes

- ▶ [Asociación Chilena de Empresas de Tecnología de Información \(ACTI\)](#)
- ▶ [Asociación de Proveedores de Internet \(API\)](#)
- ▶ [Cámara de Comercio de Santiago \(CCS\)](#)
- ▶ [Corporación de Fomento de la Producción \(CORFO\)](#)
- ▶ [Dirección de Presupuestos \(DIPRES\)](#)
- ▶ [Dirección General de Relaciones Económicas Internacionales \(DIRECON\)](#)
- ▶ [Fundación Chile](#)
- ▶ [Fundación País Digital](#)
- ▶ [Fundación País Digital](#)
- ▶ [Fundación Todo Chile](#)
- ▶ [Enter](#)
- ▶ [Ministerio de Economía](#)
- ▶ [Ministerio de Educación](#)
- ▶ [Poder Legislativo de Chile](#)
- ▶ [Proyecto de Reforma y Modernización del Estado \(PRYME\)](#)
- ▶ [Sociedad Chilena de Software y Servicios \(GECHS A.G.\)](#)
- ▶ [Sociedad de Fomento Fabril \(SOFOFA\)](#)
- ▶ [Subsecretaría de Telecomunicaciones \(SUBTEL\)](#)
- ▶ [Subsecretaría de Desarrollo Regional y Administrativo \(SUBDERE\)](#)
- ▶ [Subsecretaría General de la Presidencia](#)
- ▶ [Universidad de Chile](#)



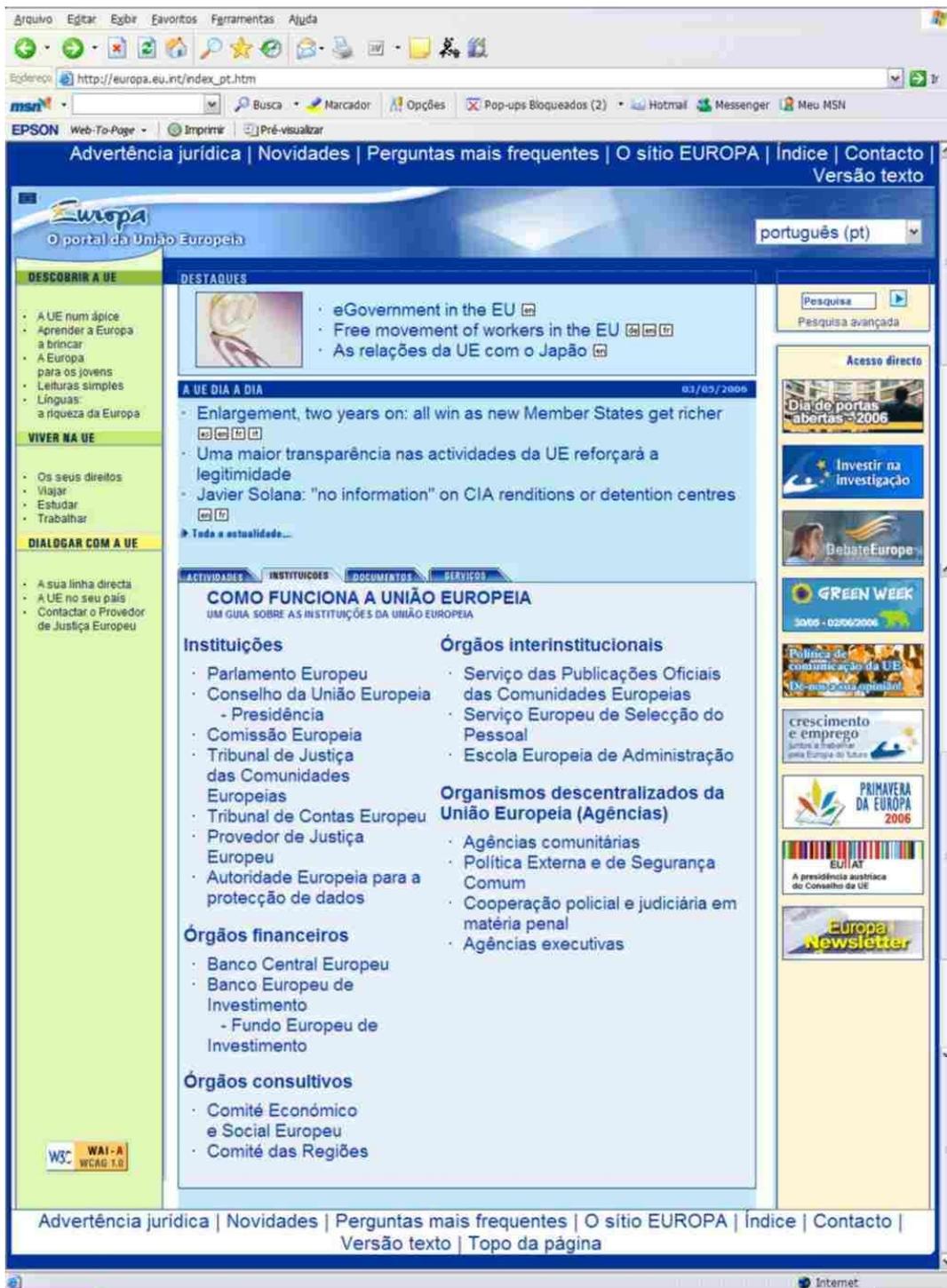
English Documents [click here](#)

Red Enlaces

www.redenlaces.cl

FONTE: <http://www.agendadigital.cl> Data de captura: 26/02/2007

FIGURA 10
Portal da União Européia



FONTE: <http://europa.eu.int> Data de captura: 03/05/2006

Portal da União Europeia (cont.)

Estilo conservador: Disposição tradicional dos elementos (menu à esquerda, notícias centralizadas, links de chamada à direita), poucas fotos e muitas informações expostas, o que exige barra de rolagem, além de Tornar o *site* “pesado”, o que faz demorar mais tempo para carregar.

Cor: Mais usado em sites por transmitir confiabilidade e tranqüilidade, além de ser a cor da bandeira da UE, o azul é a cor predominante.

Seção de notícias dividida em destaque e últimas notícias. Possibilidade de frisar o que a UE considera mais importante.

Acesso à informação: A UE tem como uma de suas diretrizes respeitar a identidade cultural de seus países-membro, por isso, em todo site é possível encontrar versões da mesma informação em diferentes línguas. Neste caso, a notícia está disponível em alemão, francês e inglês.

Sistema de abas: Uma grande quantidade de informação está disposta nas seções: “*Atividades*”, que classifica as informações por área (agricultura, turismo, comunicação etc); “*Instituições*”, um guia sobre as instituições da união europeia; “*Documentos*”, que disponibiliza todas as decisões e documentações da União Europeia em todas as línguas de seus países-membro; e “*Serviços*”, que oferece acesso a estatísticas, contratos públicos entre outros.

Opções do menu: seções divididas para facilitar acesso à informação desejada. “*Descobrir a UE*” tem cunho de apresentação, uma fonte de pesquisa escolar. “*Viver na UE*” apresenta direcionamentos básicos quanto a direitos e possibilidades, tanto para cidadãos quanto para estrangeiros que queiram fazer turismo, estudar ou trabalhar na UE. Por fim, “*Dialogar com a UE*” apresenta um canal de contato diversificado, voltado para a UE ou para o país-membro do navegante.

Links para campanhas: Chama a atenção do internauta para as principais linhas de ação junto ao cidadão realizados pela UE. Os assuntos são variados: vão desde atividades econômicas à debates e entretenimento.

FIGURA 11
Formas de debate: Fórum de discussão

Advertência jurídica | O sítio Debater a Europa! | Pesquisa




português (pt) ▾

EUROPA > Debate Europe > Fórum

Fórum de discussão

Fórum Europeu de Discussão

Temas

O desenvolvimento económico e social da Europa

A percepção da União Europeia e das suas missões

As fronteiras da Europa e o seu papel no mundo

Ligações aos debates nacionais

Documentos fundamentais

Fórum Europeu de Discussão

Sair	Fórum	Debates anteriores	Pesquisar
Que União Europeia quer?			
Desenvolvimento económico e social da Europa			
<p>Como pode a União Europeia ajudar a fomentar o crescimento e a criar mais emprego? Quais são os valores comuns nos quais se baseiam os modelos económico e social europeus? Que reformas são necessárias para fazer face à concorrência global e criar as condições para um desenvolvimento sustentável?</p>			
<div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> Critérios de visualização Visualizar todas as contribuições para o debate </div>			
Documentos para debate			
Crescimento e emprego			
Emprego e assuntos sociais			
Contribuições dos cidadãos (1 - 10 / 16)			
<div style="display: flex; justify-content: center; gap: 10px;"> Inserir uma contribuição para o debate </div>			
1 2 Seguinte			
Países subdesenvolvidos numa Europa rica (João Martins Vieira, 04/05/2006) (0)			
Social e desemprego (Bernardo Lopes da Rocha, 01/05/2006) (0)			
Novas tecnologias (duarte, 19/04/2006) (2)			
Educação em portugal (Frederico Rosário, 19/04/2006) (1)			
Desenvolvimento rural na Europa (Joao Martinho, 24/04/2006) (0)			
Uma Lingua para a UE (José André, 29/03/2006) (7)			
Vamos acabar com o absurdo que é a PAC! (António Inácio, 03/04/2006) (2)			
Desenvolvimento económico e social da Europa (José Pires, 28/03/2006) (1)			
RE: Desenvolvimento económico e social da Europa (Luis Sousa, 29/03/2006) (2)			
As primeiras duas semanas do Fórum (Moderadora, 12/04/2006) (0)			
1 2 Seguinte			

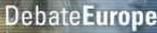
Advertência jurídica | O sítio Debater a Europa! | Pesquisa | [Topo da página](#)

FONTE: <http://europa.eu.int/comm/coreservices/forum/> Data de captura: 04/05/2006

FIGURA 12
Debate sobre língua única para UE

Advertência jurídica | O sítio Debater a Europa! | Pesquisa





português (pt)

EUROPA > Debate Europe > Fórum

Fórum de discussão

Fórum Europeu de Discussão

Temas

O desenvolvimento económico e social da Europa

A percepção da União Europeia e das suas missões

As fronteiras da Europa e o seu papel no mundo

Ligações aos debates nacionais

Documentos fundamentais

Fórum Europeu de Discussão

Sair	Fórum	Debates anteriores	Pesquisar
------	-------	--------------------	-----------

Que União Europeia quer?

Desenvolvimento económico e social da Europa

Como pode a União Europeia ajudar a fomentar o crescimento e a criar mais emprego? Quais são os valores comuns nos quais se baseiam os modelos económico e social europeus? Que reformas são necessárias para fazer face à concorrência global e criar as condições para um desenvolvimento sustentável?

[Visualizar todos os tópicos das contribuições](#)
[Inserir uma contribuição para o debate](#)

- [Uma Língua para a UE \(José André, 29/03/2006\)](#)
- [RE: Uma Língua para a UE \(duarte, 19/04/2006\)](#)
- [RE: Uma Língua para a UE \(Jose Claudio, 13/04/2006\)](#)
- [RE: Uma Língua para a UE \(José André, 13/04/2006\)](#)
- [RE: Uma Língua para a UE \(Fernando Silva, 03/04/2006\)](#)
- [RE: Uma Língua para a UE \(Roman Majcher, 31/03/2006\)](#)
- [RE: Uma Língua para a UE \(Moderadora, 29/03/2006\)](#)
- [RE: Uma Língua para a UE \(António Inácio, 29/03/2006\)](#)

[Responder](#)

Data de criação: 29/03/2006
Data de modificação: 19/04/2006
Autor: José André
Língua original: Portugues
Língua: Portugues
Pais de origem: Portugal
Cidade de origem: Queluz
Profissão: Reformado
Sexo: Masculino
Faixa etária: 45-64
Tema: Uma Língua para a UE

Boa noite.

Por várias vezes tenho lido e ouvido que grande parte da população Europeia não se interessa minimamente com o que se passa e se decide nas Instituições da União Europeia... E eu estou convencido que muito se terá de fazer para mudar tal impressão.

Há muitos meios de contribuir para que os Cidadãos da UE se tornem e se considerem cada dia MAIS EUROPEUS. Um desses meios é a ESCOLHA de uma LÍNGUA para a UE !!!

Recentemente, num Colóquio numa Universidade em Portugal, em que intervieram oradores Portugueses e Estrangeiros e em que a língua utilizada era o Inglês, mas não havia tradução simultânea, constatei que vários dos oradores, que não tinham o Inglês como língua pátria, tinham muita dificuldade em expressar-se na língua Inglesa... e, conseqüentemente, não eram suficientemente entendidos por muitas das pessoas no auditório. Tal situação ocorre, certamente, por toda a UE.

Pelas razões expostas, SUGIRO que um Membro, ou um Grupo de Membros do Parlamento Europeu, PROPONHA e tente que seja aprovada, a escolha de UMA LÍNGUA para a UE. Tal Língua poderia ser o ESPERANTO ou até o INGLÊS.

Cumprimentos

José André.

[Versão de fácil impressão](#)
[Ir para lista de contribuições](#)

Advertência jurídica | O sítio Debater a Europa! | Pesquisa | [Topo da página](#)

FONTE: <http://europa.eu.int/comm/coreservices/forum/> Data de captura: 04/05/2006

FIGURA 13

Debate sobre língua única para UE - debatedores

<p>Data de criação: 19/04/2006 Data de modificação: 19/04/2006 Autor: duarte Língua original: Portugues Língua: Portugues Pais de origem: - Cidade de origem: Profissão: - Sexo: - Faixa etária: - Tema: RE: Uma Língua para a UE</p> <p>Podem perder o tempo que quiserem neste tema e os Franceses podem dizer o que quiserem mas JÁ existe uma língua comum na Europa e no Mundo. E quem está por dentro das novas tecnologias ou que viaje, sabe bem do que falo: o INGLÊS.</p>
<p>Versão de fácil impressão Ir para lista de contribuições</p>

<p>Data de criação: 03/04/2006 Data de modificação: 03/04/2006 Autor: Fernando Silva Língua original: Portugues Língua: Portugues Pais de origem: Portugal Cidade de origem: Braga Profissão: Outros Sexo: Masculino Faixa etária: 25-44 Tema: RE: Uma Língua para a UE</p> <p>Sr. Jose andre, Concordo com uma lingua oficial europeia e acho que ja devia ter sido o primeiro passo a tomar a esse respeito pelos lideres europeus.</p> <p>Discordo do ingles,muito mais ainda do esperanto, o ingles e uma lingua muito pobre e corriqueira, o esperanto ainda pouca gente fala e escreve,nem e um idioma conhecido.</p> <p>Temos duas linguas muito ricas e com muita influencia no Mundo,a lingua espanhola e a portuguesa.Qualquer uma dessas duas linguas traria muito mais valias para a Europa do que o ingles,centenas de milhoes de pessoas falam espanhole e portugues em todo Mundo,temos de ter em conta de que e com muita facilidade que estes falantes se compreendem mutuamente.</p> <p>Reparem que a segunda lingua mais falada em todo mundo e o espanhole,o portugues e falado por mais de duzentos milhoes neste planeta,digo isto porque ate ja temos um cidadao brasileiro noutra planeta, nos EUA os americanos estao aprender o espanhole.Porque e que havemos de andar sempre atras desses bastardos e piratas ingleses?? eles nem querem ser europeus nem americanos,querem ser diferentes de todo mundo ate na conducao, sao ingleses e basta.</p> <p>ja que estou com a mao na massa, devo lembrar que a europa devia perguntar aos ingleses para quando a adesao ao euro, sao estes os mais privilegiados e os portugueses os mais penalizados da UE.Vamos pelo menos defender o que resta de bom nessa europa,que e no meu entender oficializar a lingua espanhola ou portuguesa como lingua oficial europeia.</p> <p>Este e o meu ponto de vista em relacao a lingua oficial europeia.</p> <p>Sinceramnete,</p> <p>Fernando Silva</p>
<p>Versão de fácil impressão Ir para lista de contribuições</p>

FIGURA 14

Debate sobre língua única para UE - moderadora *on-line*

<p>Data de criação: 29/03/2006 Data de modificação: 29/03/2006 Autor: Moderadora Língua original: Portugues Língua: Portugues País de origem: - Cidade de origem: Profissão: - Sexo: - Faixa etária: - Tema: RE: Uma Língua para a UE</p> <p>Boa questão, a das línguas. Duas 'achegas' – uma notícia que saiu na imprensa (acho que hoje) e parte da discussão no forum em francês onde o debate sobre este tema está animado:</p> <p>O artigo:</p> <p>Portugal está na retaguarda da UE na aprendizagem de uma segunda língua Portugal encontra-se na retaguarda da Europa no que diz respeito à aprendizagem de uma segunda língua com apenas 42% dos cidadãos a falarem uma língua estrangeira quando na União Europeia 56% falam duas línguas estrangeiras, revela um estudo da TNS Portugal.</p> <p>Maria João Soares mjoares@mediafin.pt</p> <p>Portugal encontra-se na retaguarda da Europa no que diz respeito à aprendizagem de uma segunda língua com apenas 42% dos cidadãos a falarem uma língua estrangeira quando na União Europeia 56% falam duas línguas estrangeiras, revela um estudo da TNS Portugal.</p> <p>Na Europa, 56% dos cidadãos falam fluentemente duas línguas e 28% falam três línguas. Estes valores contrastam com os 42% de cidadãos portugueses que falam uma língua estrangeira suficientemente bem para manterem uma conversação.</p> <p>Os dados recolhidos pela TNS, empresa de estudos de mercado, junto de 28 694 cidadãos, mostram que 73% dos inquiridos apontam as melhores oportunidades de trabalho como a razão principal para aprender línguas e 83% referem que falar uma língua estrangeira lhes é útil a nível pessoal.</p> <p>O inglês continua a ser a língua mais falada na Europa. Em 19 dos 29 países inquiridos, o inglês é a língua mais conhecida a seguir à língua materna.</p> <p>38% dos cidadãos da UE dizem falar suficientemente bem inglês para manter uma conversa. O alemão e o francês aparecem em segundo lugar empatados com 14%. O português só foi referido pelos inquiridos como língua materna «não tendo sido referida por nenhuma outra nacionalidade como língua estrangeira falada suficientemente bem para manter uma conversação», refere o comunicado da TNS.</p> <p>-----</p> <p>Algumas intervenções do site francês (não traduzidas :-). Não tenho dados à mão sobre os custos de tradução na UE, mas se interessar posso procurar:</p> <p>Date de création: 29/03/2006 Auteur: Gérard Micheau Sujet: RE: Une langue commune pour l'Europe.</p> <p>L'aspect fortement sentimental de l'attachement à nos langues respectives n'est pas incompatible avec la mise en place d'une langue commune à travers l'Union, mais la simplification est énorme: en maîtrisant seulement 2 langues vous pourriez communiquer avec tous les états membres. Je suis par contre bien d'accord sur le fait que tant que tous les européens ne maîtriseront pas cette langue commune, les textes officiels devront continuer à être traduit dans toutes les langues ce qui coute 118.000 euros par jour aux contribuables de l'Union ! Un énorme gaspillage d'argent, vous ne croyez pas ?</p> <p>Author: Aleks K. Language: Français Subject: RE: Unè langue commune pour l'Europe.</p> <p>118 000 euros (j'aimerais avoir la source de ce chiffre), soit 43 070 KE par an, cela revient à 0,1 EUR (10 centimes) par habitant (pour 450 millions d'habitants de l'UE). Si c'est cela le prix à payer pour avoir tous les textes importants de l'UE dans sa langue, qui affectent notre vie quotidienne (règlements, directives, communications, chartes, informations ...), je pense que ça en vaut la chandelle ! En parlant de gaspillages, je pense qu'il y en a beaucoup d'autres à pister avant cette dépense plus que nécessaire. (Combien coûtent les vaches ? ;) Je me réjouis de constater que vous ne plaidez plus pour l'imposition de la langue hégémonique des Etats-Unis et du Royaume-Uni comme langue commune pour l'Europe. Que pensez-vous de la nécessité que la langue commune soit neutre politiquement, etc ... ? A moins que vous préféreriez botter en touche de nouveau ? ;)</p>
<p style="text-align: center;">Versão de fácil impressão Ir para lista de contribuições</p>

FONTE: <http://europa.eu.int/comm/coreservices/forum/> Data de captura: 04/05/2006

FIGURA 15
Site do Reino Unido

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://www.direct.gov.uk/Homepage/fs/en>

msn Busca Marcador Opções Pop-ups Bloqueados (2) Hotmail Messenger Meu MSN

EPSON Web-To-Page Imprimir Pré-visualizar

Directgov [Cymraeg](#) [Accessibility](#) [Help](#) [Site index](#) [Contacts](#)
Public services all in one place **Search this site** **Go**

Home | [Directories](#) | [Guide to Govt](#) | [Do it online](#) | [Newsroom](#) Wednesday, 3 May 2006

Ready for a challenge?
Find a college course

Apply for a provisional driving licence

Heading for Germany?
World Cup tips and travel advice

4 May local elections
All you need to know

Straight to...

Education and learning
Early learning, Schools, 14 to 19, University and higher education, Student loans, Adult learning...

Home and community
Home buying and selling, Planning, Environment, Recycling, Water conservation...

Money, tax and benefits
Benefits and tax credits, Pensions, Taxes, Managing debt, Savings and investments, Council Tax, National Insurance...

Travel and transport
Journey planner, Travel safety, Congestion charging, Cycling safety, Safety cameras...

Crime, justice and the law
Crime prevention, Prison and probation, Anti-social behaviour,

Motoring
Driver licensing, Learners and driving tests, Buy or sell a vehicle, Taxing and MOT, Online services...

Employment
Looking for work, Employees, Working hours and time off, Redundancy, Jobseekers...

Health and well-being
Healthy living, Local health services, First aid, Resuscitation, NHS Direct...

Leisure and recreation
Green spaces, Museums and galleries, Cycling, Events in the UK, Gardening...

Rights and responsibilities
Identity theft, Data protection, Death, Citizenship, Consumer rights, Complaints...

People

Parents
Having a baby, Childcare, Your money, Bullying, Maternity leave...

Disabled people
Disability Living Allowance, Rights, Work, Money...

Over 50s
Working, Learning, Retirement and pensions, Health...

Britons living abroad
Working abroad, Return to UK... Health abroad,

Caring for someone
Carer's Allowance, Support, Working and caring...

Young people
Learning, Leisure, Work...

Services from your local council

- Renew your library books
- Disposal of household waste
- Pay your Council Tax online
- Paying and appealing parking fines

Top choices

- Find schools, childcare and nurseries
- Find a job
- Find local health services
- Find a course
- Find your council
- Find a government department

Business info Govt support

Northern Ireland, Scotland and Wales

Central gov A-Z of public bodies

Local councils Find yours

[About us](#) | [Linking to Directgov](#) | [Terms and conditions](#) | [Your privacy](#) | © Crown copyright

http://www.direct.gov.uk/SiteInformationArticles/fs/en?CONTENT_ID=10017722&chk=jHtAap Internet

FONTE: <http://www.direct.gov.uk> Data de captura: 03/05/2006

Síte do Reino Unido (cont.)

Estilo arrojado: o espaço é limpo (não há excesso de imagens ou fontes em tamanho exagerado), mas contrasta cores vibrantes, que atraem mais o público jovem, com imagens em preto e branco. Boa organização promove leituraabilidade.



Destaques voltados para juventude: notícias sobre universidades e Copa do mundo intercaladas com serviços - licença de direção - e incentivo à participação política - eleições locais.



Incentivo destacado: A participação em conselho é valorizada, explicitando em vermelho suas vantagens e aplicações. Abaixo, informações mais procuradas no site são destacadas.

Para todas as idades: voltado para informações e prestações de serviço setorizado por momento de vida (casados, pessoas a procura de trabalho, estrangeiros, jovens) Interessante notar que somente uma seção é direcionada aos acima de 50.

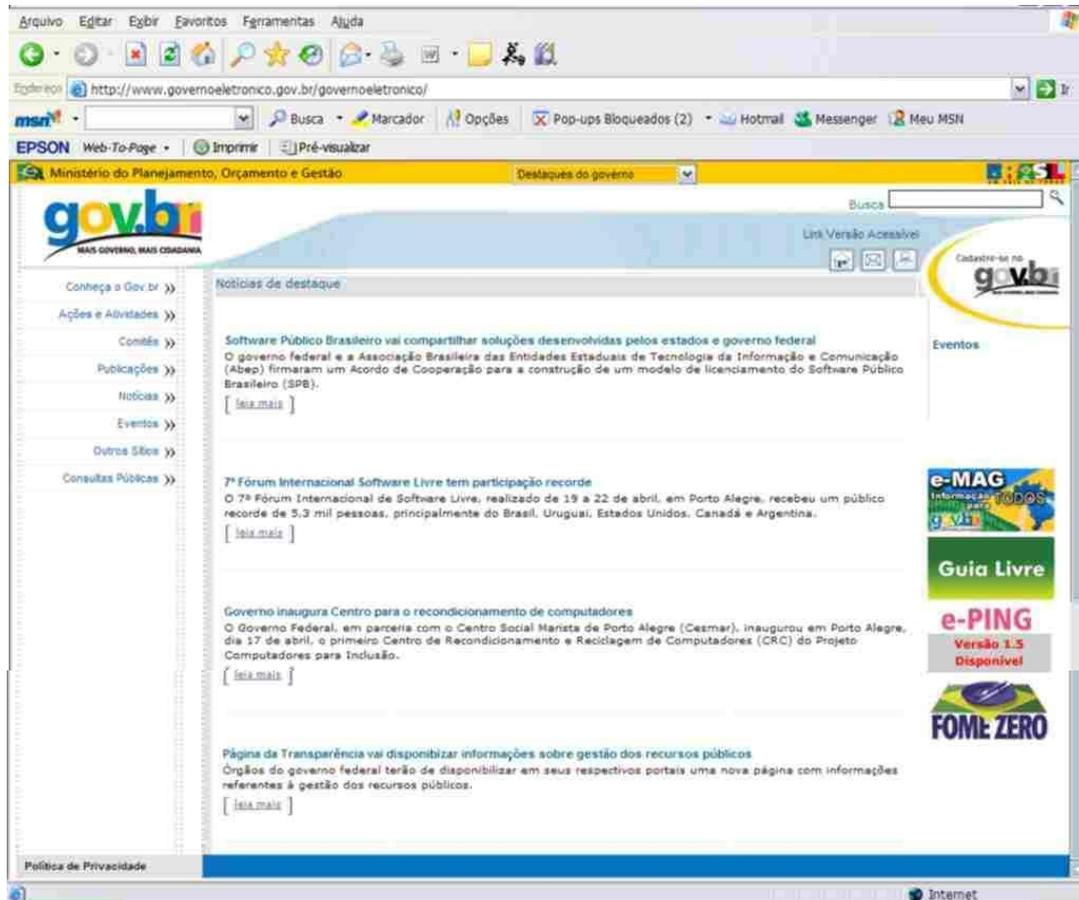
Serviços e informações condensadas: não se oculta em abas ou funções php, nem utiliza imagem que desviam atenção. A divisão também facilita a localização do item desejado.



Por último e não menos importante: acesso a informações sobre negócios, informação sobre funcionamento do governo e seus órgãos além de um último incentivo à participação em conselhos locais.



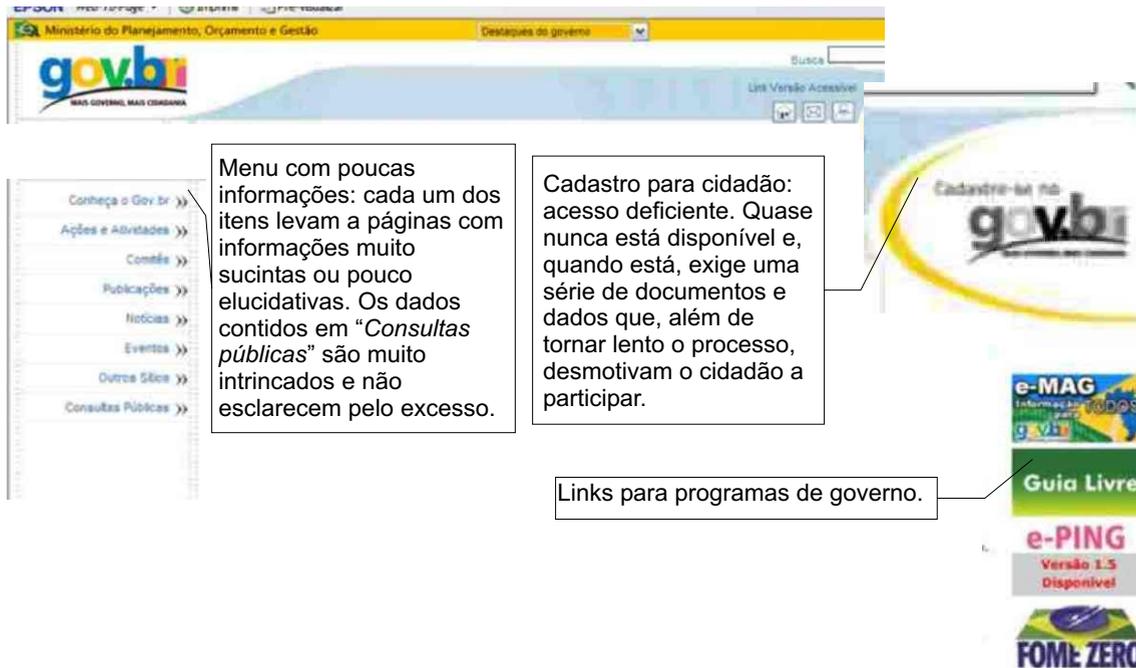
FIGURA 16
Site Governo Eletrônico do Brasil



FONTE: <http://www.governoeletronico.gov.br> Data de captura: 03/05/2006

Site Governo Eletrônico do Brasil (cont.)

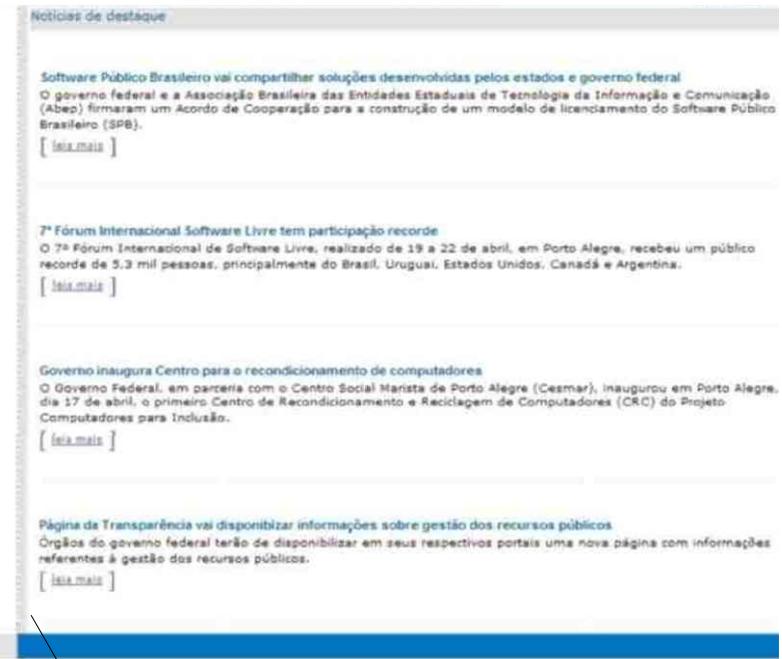
Estilo minimalista: menos informação possível na página inicial, mínimo uso da barra de rolagem. Cores claras, que melhoram a visibilidade, o azul dando maior confiabilidade. A pouca informação, por outro lado, leva à sensação de pouco a dizer, insuficiência de dados. Uso excessivo de espaços brancos



Menu com poucas informações: cada um dos itens levam a páginas com informações muito sucintas ou pouco elucidativas. Os dados contidos em “Consultas públicas” são muito intrincados e não esclarecem pelo excesso.

Cadastro para cidadão: acesso deficiente. Quase nunca está disponível e, quando está, exige uma série de documentos e dados que, além de tornar lento o processo, desmotivam o cidadão a participar.

Links para programas de governo.



Notícias institucionais voltadas para o tema interface: por um lado estimula o interesse sobre o assunto, mas por outro, desperdiça um espaço precioso para acesso a outros dados e serviços.

FIGURA 17
Site do Brasil

Brasil
República Federativa do Brasil

UM PAÍS DE TODOS

> En Español > In English | Mapa do site | Fale com o Governo | Busca: Busca Seleccione OK Ajuda

Serviços Para : Cidadão > Empresa > Sua vida | Ordem Alfabética | Áreas : Seleccione a área de interesse OK

O País | Governo Federal | Serviços | Transparência | Participação social | Notícias | Eventos

Notícias

Programas do Primeiro Emprego atendem a 736.649 jovens

Preços ao consumidor desaceleram e têm variação semanal de 0,43%

Horário de Verão termina neste sábado

Programa pretende instalar uma biblioteca em cada município

[Veja a lista completa »](#)

Enquete

O governo está propondo mais rigor na prescrição de emagrecedores. Para você:

1.É importante, pois o consumo é excessivo;

2.Não há necessidade de alterar a forma de prescrição;

3.Não tem opinião formada.

[Ver resultado](#)

Programa de Aceleração do Crescimento

Programa de Aceleração do Crescimento (PAC) vai aplicar R\$ 504 bilhões em investimentos em infraestrutura nos próximos quatro anos

Em Questão

Nesta edição: "Jogos Pan-americanos deixam legado social para o País"

Serviços mais procurados

- > Aposentadoria por idade
- > Andamento de processos de concessão inicial de benefícios
- > Consulta Situação Cadastral Pessoa Física - CPF
- > Aposentadoria especial
- > Andamento de processos de revisão de benefícios
- > Auxílio-doença
- > Concursos
- > Direito ao Pré-Natal
- > Aposentadoria por invalidez
- > Código Civil Brasileiro

[Veja mais serviços »](#)

Remédios para emagrecer

Anvisa põe em consulta pública regras sobre controle de substâncias anorexígenas

Novo passaporte

Polícia Federal de Brasília e Goiânia passam a emitir modelo com novos itens de segurança

Inscrição ao Bolsa-Atleta

Esportistas sem patrocínio poderão se inscrever no programa até 31 de março, no site do Ministério do Esporte. Na categoria estudantil, valor mensal da bolsa é R\$ 300

Saiba mais sobre os esportes no País

Ouvidorias federais

Número de unidades passou de 33, em 2002, para mais de 132, no ano passado

Domínio público

Portal oferece para download imagens, como a de Santos Dumont, e cerca de 27 mil títulos

gov.br
MAIS GOVERNO, MAIS CIDADANIA

Disque 100 e denuncie

em questão
O Governo informa

Fórum
22.02.2007
Distribuição de camisinhas
O governo vai ampliar a distribuição de preservativos nas escolas públicas. Opine ... [Participe »](#)

© 2005 Governo Federal - Todos os direitos reservados.

FONTE: <http://www.brasil.gov.br> Data de captura: 26/02/2007

Site do Brasil (cont.)

Brasil República Federativa do Brasil

BRASIL UM PAIS DE TODOS

> En Español > In English | Mapa do site | Fale com o Governo | Busca Busca | Selecionar | OK | Ajuda

Serviços Para : Cidadão > Empresa > Sua vida | Ordem Alfabética | Áreas : Selecionar a área de interesse | OK

O País | Governo Federal | Serviços | Transparência | Participação social | Notícias | Eventos

Layout segue mesmo estilo do *site* e-Gov - minimalista, cores claras com predominância do branco. O diferencial está no maior volume de informações disponibilizadas de forma mais atrativa.

Área de destaque para carro-chefe do governo, o Programa de aceleração do crescimento. Acesso direto ao documento.

Programa de Aceleração do Crescimento

Programa de Aceleração do Crescimento (PAC) vai aplicar R\$ 504 bilhões em investimentos em infraestrutura nos próximos quatro anos



Notícias

Programas do Primeiro Emprego atendem a 736.649 jovens

Preços ao consumidor desaceleram e têm variação semanal de 0,43%

Horário de Verão termina neste sábado

Programa pretende instalar uma biblioteca em cada município

[Veja a lista completa »](#)

Coluna reservada às notícias, mas todo o *site* tem um tom de comunicação institucional.

Em Questão

Nesta edição: "Jogos Pan-americanos deixam legado social para o País"

Serviços mais procurados

- > Aposentadoria por idade
- > Andamento de processos de concessão inicial de benefícios
- > Consulta Situação Cadastral Pessoa Física - CPF
- > Aposentadoria especial
- > Andamento de processos de revisão de benefícios
- > Auxílio-doença
- > Concursos
- > Direito ao Pré-Natal
- > Aposentadoria por invalidez
- > Código Civil Brasileiro

[Veja mais serviços »](#)

Remédios para emagrecer

Anvisa põe em consulta pública regras sobre controle de substâncias anorexígenas

Novo passaporte

Polícia Federal de Brasília e Goiânia passam a emitir modelo com novos itens de segurança



Inscrição ao Bolsa-Atleta

Esportistas sem patrocínio poderão se inscrever no programa até 31 de março, no site do Ministério do Esporte. Na categoria estudantil, valor mensal da bolsa é R\$ 300

Saiba mais sobre os esportes no País

Ouvidorias federais

Número de unidades passou de 33, em 2002, para mais de 132, no ano passado

Domínio público

Portal oferece para download imagens, como a de Santos Dumont, e cerca de 27 mil títulos



Links para outros serviços e notícias. Permanece o tom institucional.

Enquete estilo slop: pouco válida como prospecção de opinião

Enquete

O governo está propondo mais rigor na prescrição de emagrecedores. Para você:

- 1.É importante, pois o consumo é excessivo;
- 2.Não há necessidade de alterar a forma de prescrição;
- 3.Não tem opinião formada.

[Vote](#)

[Ver resultado](#)

Organização da prestação de serviços a partir dos mais procurados e não por área. Facilita o acesso por um lado, mas por outro dificulta a busca por serviços que não estão em destaque.

Fórum dá acesso à questões diretas, sem incentivar o diálogo. Não há a presença de moderadores para o debate, nem acesso a fóruns anteriores. Funciona mais como um mural de opiniões.

Fórum
22.02.2007
Distribuição de camisinhas
O governo vai ampliar a distribuição de preservativos nas escolas públicas. Opine ... [Participe »](#)

FIGURA 18 Mural de opiniões - Site Brasileiro

**Brasil**
República Federativa do Brasil

**BRASIL**
UM PAÍS DE TODOS

Serviços Seleção Mapa do site Fale com o Governo Busca BUSCA Seleção Ajuda

[0 País](#) | [Governo Federal](#) | [Serviços](#) | [Transparência](#) | [Participação social](#) | [Notícias](#) | [Eventos](#)

[« Voltar](#)

Distribuição de camisinhas

O governo vai ampliar a distribuição de preservativos nas escolas públicas. Opine

Nome

E-mail

Comentário

Comentários

22.02.2007 - angela monteiro benevides
A distribuição de preservativo nas escolas é uma medida simples e legal, o problema é a forma de como o programa será conduzido. Os adolescentes tem base na família, para isso? A escola está preparada para receber esse aluno? Se não tiverem um certo acompanhamento até mesmo psicológico essa medida pode se tornar um caos. Os adolescentes devem entender o porquê do preservativo, e não podemos transferir responsabilidades.

23.02.2007 - Fernando Morais Martins
Em um estágio de crescente tato com a atividade sexual, nada melhor que o governo federal investir incosivamente em uma campanha que torne essa atividade, algo comum e assim, aberto à proteção através do uso dos preservativos. A atitude está correta e demonstra, inclusive para o jovem atendido, que há uma preocupação das instancias burocráticas superiores em proteger a vida de milhares de meninos e meninas que se expõem a doenças devido a falta de cuidados e proteção. Boa sorte para o programa!

23.02.2007 - willian paiva machado
Embora saibamos que o problema maior não esta relacionado ao acesso á preservativos e sim a falta de conciencia, digo isso pois sei de pessoas que transam sem camisinha, com ela no bolso, pelo fato de não gostarem.
Mas acho uma ótima ideia, pois é provavel que de cada 10 preservativos, de 03 à 05 podem ser usados.

23.02.2007 - nathali soares
acho bem legal

23.02.2007 - Jose Roberto Costa de Almeida
A distribuição de camisinhas é importante, no entanto, uma politica séria e educativa junto a juventude talvez tivesse melhor efeito como prevenção da gravidez " irresponsável ".

23.02.2007 - Maria Goreti Aleixo
Concordo plenamente, só não digo que já passou da hora, pois creio eu que isso será feito, cada vez mais seguido de socialização de informações sócio-educativas, suporte técnico e atendimento à demanda (...)

23.02.2007 - Deane
Não concordo porque já existe uma boa distribuição de preservativos nos postos de saúde, não há porque aumentar essa distribuição nas escolas.

23.02.2007 - Alberto de Oliveira Ribeiro
Percebo que será apenas mais uma medida adotada pelo governo federal onde que no próximo governo poderá ser descartada ou não. Com este comentário quero ressaltar que o governo atual deve adotar medidas na área da educação como um todo, que darão resultados a médio e longo prazo, possibilitando ao governo visibilidade nacional e internacional. Sugiro um estudo da educação nacional atual, para ser lançado para os próximos anos um plano inovador de educação, como foi feito com o PAC, envolvendo todo o país. Substituindo a "velha educação" por uma nova, elaborada por especialistas de várias áreas abrangendo também no currículo educacional dos jovens as questões da sexualidade e não só a sexualidade como estão querendo atualmente. Sei que não é fácil mudar paradigmas e estruturas antigas, mas é necessário se quisermos ser vistos como um verdadeiro país, temos que mudar o modelo educacional vigente.

23.02.2007 - Ana Luiza
Acho que a única forma de combater a aids e as doenças sexualmente transmissíveis é o estímulo ao casamento para a vida toda, sem pular a cerca, como antigamente - e ninguém tinha aids. Tinham outras doenças, justamente por causa da prostituição, como a sífilis. Nos países onde o casamento e a estrutura familiar são estimulados, as doenças diminuem, a violência diminui e o progresso chega para todos. Por que não usam os meios de comunicação social para dar essa virada? (...)

23.02.2007 - CLÁUDIO PALUANTI
Sou Professor do Ensino Médio Público Estadual (RJ) e sou contra essa distribuição de "camisinha" nas escolas públicas.
O que ela promoverá é a prática do sexo precoce, para adolescente que não estão preparados ainda para enfrentar as suas conseqüências.
Acredito que através da educação para a castidade, a educação para a verdadeira formação de uma família seria o mais aconselhado.

23.02.2007 - Viliano Lopes de Oliveira Filho
Na condição de educador, e vendo que as famílias deixaram de seguir as orientações da palavra de Deus, é ato importante para evitar-se mais nascimentos de futuros marginalizados sociais.
Abs do poeta.

[Envie para um amigo](#) | [Imprimir](#)

© 2005 Governo Federal - Todos os direitos reservados.

FONTE: http://www.brasil.gov.br/forum_home/forumnb_home/448387165527/forum_reply_form Data de captura: 26/02/2007

FIGURA 19
Site Governo do estado de São Paulo

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Endereço <http://www.saopaulo.sp.gov.br/>

msn Busca Marcador Opções Pop-ups Bloqueados (2) Hotmail Messenger Meu MSN

EPSON Web-To-Page Imprimir Pré-visualizar

English | Español

PORTAL DO
Governo do Estado de SÃO PAULO

SP Notícias | Conheça SP | Ações do Governo | Invista em São Paulo | Cidadão SP | Órgãos e Entidades

SP Notícias

Lenbo participa do congresso de 30 anos do Procon

Nesta terça-feira, dia 2, o governador Cláudio Lembo participou do congresso Globalizado do Consumidor no Mundo Globalizado, realizado pelo Procon-SP, e que marca as comemorações dos 30 anos de existência da instituição.

02/05/2006 - Crédito
 Estado atende mais 127 cidades pelo Banco do Povo

02/05/2006 - Estradas
 Número de vítimas fatais nas rodovias paulistas cai 8,1%

A Palavra do Governador

Informações em áudio sobre as principais ações do Governo do Estado

Agenda do Governo

Saiba os próximos eventos e datas do Governo do Estado

Ações do Governo

Parque da Juventude é modelo para o país

Acesso SP atinge marca histórica de 10 milhões de atendimentos

Programas da CDHU na capital

Centro de Referência do Idoso realizou 172 mil atendimentos médicos em 2004

Órgãos e Entidades

Governador

Secretarias

Empresas

Autoridades

Fundações

Poder Público

Prefeituras Paulistas

Destaque

Investimentos SP
 São Paulo é o maior e mais dinâmico mercado brasileiro. Conheça seu potencial no Site de Investimentos do Estado.

Parque da Juventude
 O parque constitui em uma área de 240 mil m² com centros cultural, esportivo, educacional, de saúde, desenvolvimento individual e coletivo e de lazer.

Escola da Família
 O programa consiste na abertura das escolas públicas estaduais nos fins de semana. Transformar o ambiente escolar em um espaço de convivência e lazer.

Museu da Língua Portuguesa
 A mais nova atração cultural da cidade de SP une língua, literatura, história e tecnologia de ponta. Um encontro inesquecível com o idioma.

Piscinões
 Excelência no atendimento direto ao cidadão. Este é o principal objetivo do Poupatempo, que já virou uma marca de qualidade no serviço público.

Relógio da Economia
 É uma ferramenta tecnológica implementada para explicitar - de forma concisa - as economias feitas pelo Governo do Estado de São Paulo.

Na Imprensa

Aeroporto terá acesso pela Tamoios

HC vai à Febem

CPTM contrata jovens

Inscrições até sexta no Ipem-SP

Cidadão SP

IPVA 2006

Multas e Pontos

Rodovias Online

Boletim de Ocorrência Eletrônico

Ofertas de Trabalho

Poupatempo

Acesso São Paulo

Ouvidorias do Governo

Procon

Diário Oficial

Antecedentes Criminais

mais serviços: **CIDADÃO.SP**

Empresa SP

Bolsa Eletrônica de Compras

e-Negócios Públicos

Posto Fiscal Eletrônico

Central de Atendimento ao Exportador

Dregão

Licenciamento Ambiental

Governo SP

Mapas SP

Legislação

Orçamento 2005

Plano Plurianual 2004-2007

Parcerias Público-Privadas

Balanco Financeiro do Estado

Contas Públicas

Folha de Pagamento

Fale com o Governo

Tire suas dúvidas, dê suas opiniões, críticas e sugestões.

População Estimada

População estimada para o Estado de São Paulo no dia 03 de Maio de 2006

SP Notícias | Conheça SP | Ações do Governo | Invista em São Paulo | Cidadão SP | Órgãos e Entidades

Copyright 2006 - Governo do Estado de São Paulo - Todos os direitos reservados.

(1 item(ns) restante(s)) Abrindo página <http://www.saopaulo.sp.gov.br/...> Internet

FONTE: <http://www.saopaulo.sp.gov.br> Data de captura: 03/05/2006

Site Governo do estado de São Paulo (cont.)

Estilo *clean* funcional: economia de cores e imagens. Valorização da informação. A cor branca predominante ajuda a visualizar a informação de forma mais limpa. A disposição dos elementos também influi na sensação de um ambiente organizado e seguro.



Lembo participa do congresso de 30 anos do Procon

Nesta terça-feira, dia 2, o governador Cláudio Lembo participou do congresso Defesa do Consumidor no Mundo Globalizado, realizado pelo Procon-SP, e que marca as comemorações dos 30 anos de existência da instituição.

O evento foi realizado no 22º Encontro Estadual de Defesa do Consumidor

02/05/2006 - Crédito
Estado atende mais 127 cidades pelo Banco do Povo

02/05/2006 - Estradas
Número de vítimas fatais nas rodovias paulistas cai 8,1%

[+ Mais notícias](#)

Notícias institucionais separadas das notícias divulgadas pela imprensa: o que dá maior sentido de imparcialidade, apesar das institucionais terem maior destaque.

Destaques em destaque: Dispostas na região central da página, direciona a visão do internauta para as ações que o governo quer colocar em evidência além de fornecimento de dados úteis para economia, cultura e educação.

A Palavra do Governador

- Informações em áudio sobre as principais ações do Governo do Estado

Agenda do Governo

- Seiba os próximos eventos e datas do Governo do Estado

Ações do Governo

- Parque da Juventude é modelo para o país
- Acesso SP atinge marca histórica de 10 milhões de atendimentos
- Programas da CDHU na capital
- Centro de Referência do Idoso realizou 172 mil atendimentos médicos em 2004

[+ mais ações](#)

Órgãos e Entidades

- Governador
- Secretarias
- Empresas
- Autoridades
- Fundações
- Poder Público
- Prefeituras Paulistas

Destaques

- Investimentos SP**
São Paulo é o maior e mais dinâmico mercado brasileiro. Conheça seu potencial no Site de Investimentos do Estado.
- Parque da Juventude**
O parque constitui em uma área de 240 mil m² com centros cultural, esportivo, educacional, de saúde, desenvolvimento individual e coletivo e de lazer.
- Escola da Família**
O programa consiste na abertura das escolas públicas estaduais nos fins de semana. Transformar o ambiente escolar em um espaço de convivência e lazer.
- Museu da Língua Portuguesa**
A mais nova atração cultural da cidade de SP une língua, literatura, história e tecnologia de ponta. Um encontro inesquecível com o idioma.
- Piscinões**
Excelência no atendimento direto ao cidadão. Este é o principal objetivo do Poupatempo, que já virou uma marca de qualidade no serviço público.
- Relógio da Economia**
É uma ferramenta tecnológica implementada para explicitar - de forma concisa - as economias feitas pelo Governo do Estado de São Paulo.

Imprensa

- roporto terá acesso pela Tamóios
- vai à Fabem
- TM contrata jovens
- vições até sexta no Ipem-SP

Cidadão SP

- IPVÁ 2006
- Multas e Pontos
- Rodovias Online
- Boletim de Ocorrência Eletrônico
- Ofertas de Trabalho
- Poupatempo
- Acesso São Paulo
- Ouvidorias do Governo
- Procon
- Diário Oficial
- Antecedentes Criminais

Outros serviços: **CIDADÃO.SP**

Empresa SP

- Bolsa Eletrônica de Compras
- e-Negócios Públicos
- Posto Fiscal Eletrônico
- Central de Atendimento ao Exportador
- Pregão
- Licenciamento Ambiental

Governo SP

- Mapas SP
- Legislação
- Orçamento 2005
- Plano Plurianual 2004-2007
- Parcerias Público-Privadas
- Balanco Financeiro do Estado
- Contas Públicas
- Folha de Pagamento

Personalização do contato: voz do governador em gera idéia de proximidade.

Divulgação de agenda de eventos e ações: propaganda institucional e instrução sobre procedimentos para ação.

Links discretos: posicionados no local de menor visibilidade, setorizando a busca.

Acesso a serviços compartimentado: dividido em "Cidadão SP", "Empresa SP" e "Governo SP", facilitando a localização do serviço desejado. Na seção "Cidadão SP", estão disponibilizadas funções interessantes, tais como busca por multas de trânsito, delegacia eletrônica (que possibilita o registro de ocorrências, denúncias e verificação de notícia sobre pessoas desaparecidas), ouvidoria do governo, aquisição de certidão de bons antecedentes criminais, entre outros. Na seção "Empresa SP" é possível ter acesso à bolsa eletrônica de compras, a um posto fiscal eletrônico, central de atendimento ao exportador, entre outros. Na última seção, "Governo SP", estão disponíveis não só mapas e legislação como o orçamento, o Plano Plurianual, balanço financeiro, contas públicas e folha de pagamento.

FIGURA 20
Perfil de usuário no Orkut

Home | Amigos | Mensagens | Comunidades | Pesquisar | Mídia | O que há de novo | Ajuda | Sair

Léo Moraes

Sara > Léo

48 fãs 335 recados 12 fotos

quem sou eu: Acho que não sei me descrever, mas vou tentar...

De uma mistura entre uma família capixaba e uma portuguesa, nasci no Rio de Janeiro! Sou um cara tímido, curioso, péssimo piadista, vascaíno, amigo e que adora contar uma história! Não gosto de assistir a aulas, acordar cedo e nem do flamengo. Adoro viajar e comer chocolate! Só assisto na TV hoje filmes, séries e comédias. Adoro cinema, mas com pipoca e refrigerante. Sou Engenheiro Eletricista (UFJF), quase mestre em Matemática Aplicada (IMPA), Técnico em Informática (CTU/UFJF), Corretor de Imóveis (SINDIMÓVEIS/RJ) e Sexólogo. Exagerei... não sou Sexólogo... hehehehehe
OBS.: não reclame, avisei que sou péssimo com piadas... Gosto de livros policiais e de suspense, além de ficção científica.

Entendeu? Se não é porque "falo a língua dos loucos por não conhecer a mórbida coerência dos lúcidos". ;-)

Pros meus amigos Jack Daniels e Johnnie Walker uma frase: "Bebo porque é líquido, senão comê-lo-ia!"

E outra muito boa que ouvi um dia desses: "Se tudo que é bom durasse pouco, eu já tinha morrido".

relacionamento: namorando
aniversário: 04 de setembro
idade: 23
interesses no orkut: amigos, parceiros de atividades
filhos: não
etnia: caucasiano (branco)
idiomas que falo: Português
religião: Cristão/católico
visão política: apolítico
humor: seco/sarcástico, inteligente/sagaz, simpático, pateta/palhaço
orientação sexual: heterossexual
estilo: casual, elegante
fumo: não
bebo: eventualmente
animais de estimação: prefiro que fiquem no zoológico
moro: divido uma casa com amigos, amigos visitam com frequência, baladeiro de plantão
cidade natal: Rio de Janeiro
página da Web: <http://spaces.msn.com/members/dpobrasil>

paixões: Engenharia, computadores, Meu pai, minha mãe, minha irmã e a Héll!

esportes: Futebol (péssimo), Tênis (só curioso), Automobilismo (ainda falta treinar muito...), Truco (truco marrecol), Sinuca (mediano), Escalada (aprendendo) e Mergulho (PADI Advanced Open Water Diver).

atividades: Engenharia Elétrica, Matemática Aplicada, Programação Aplicada à Engenharia, Zoação generalizada...

livros: Eram os Deuses Astronautas? - Daniken, Assassinato no Expresso Oriente - Agatha Christie, O Homem Que Matou Getúlio Vargas - João Soares, A Arte de Resolver Problemas - Polya, Um Século de Boa Vida - Jorginho Guinle, O Pequeno Príncipe - Antoine de Saint-Exupéry, A Divina Comédia - Dante Alighieri.

música: Smells Like Teen Spirit - Nirvana, Shine On You Crazy Diamond - Pink Floyd, Mr. Jones - Counting Crows, Polly - Nirvana, Aqualung - Jethro Tull, Master of Puppets - Metallica, Tears in Heaven - Eric Clapton, Voodoo Child - Jimmy Hendrix, Stray Cat Strut - Brian Setzer, Song 2 - Blur. (não necessariamente nesta ordem).

programas de tv: Friends, Rock Gol Mtv, South Park, Simpsons, Arquivo-X.

cinema: O Poderoso Chefão, Clube da Luta, A Bruxa de Blair, Guerra nas Estrelas - O Império Contra-Ataca, Os Suspeitos, O Senhor dos Anéis - A Sociedade do Anel, Seven - Os sete pecados capitais.

cozinhas: Portuguesa, Italiana, Fast Food.
E lógico... Churrasco! (Picanha, picanha, picanha...)

e-mail: the_viegas@hotmail.com
país: Brasil
ICQ: 37878791
adicionar como amigo, enviar mensagem
MSN: the_viegas@hotmail.com
telefone residencial: 21 2552-0845
telefone celular: 21 8144-1444

Neste espaço, o usuário disponibiliza seus dados pessoais, como também suas preferências, hábitos e horários, endereço, entre outros. O preenchimento não é obrigatório, mas estimula-se a sua realização. É consenso entre os usuários que quanto mais completo for o seu perfil, mais amigos poderão encontrá-lo. Os dados aqui expostos podem ser livremente usados pelo Orkut.

À exemplo de outros sites em que o usuário precisa ficar muito tempo conectado, o Orkut apresenta em seu layout cores frias. O azul, em especial, é reflexivo, tem efeito tranqüilizador, transmite seriedade e confiabilidade.

O sistema de Karma nada mais é do que uma avaliação dos amigos da lista do usuário. Neste exemplo, 80% o acham legal (carinha feliz), confiável (cubo) e sexy (coração). Logo abaixo, outros dados que medem a popularidade: número de fãs e de recados.

O programa se vale de recursos de imagem para facilitar a localização e reconhecimento de pessoas. A foto de abertura, bem como as outras, que ficam disponíveis no álbum são anexadas pelo usuário. Apesar de ser proibido pelo programador, muitos usam fotos falsas, de paisagens, ou partes do corpo que não geram reconhecimento. Outros ainda procuram fazer fotos mais trabalhadas para tornar seu perfil mais atrativo.

Perfil de usuário no Orkut (cont.)

Fazer crescer o número de **amigos** é uma das metas dos usuários do Orkut. Esta janela fica à direita do perfil. É o segundo elemento de visualização (o primeiro é a foto de apresentação). Ao lado do título ("amigos dele"), aparece o número de amizades. Este indicativo também aparece abaixo da identificação dos amigos do usuário.

The screenshot shows the Orkut profile interface. At the top right, the Orkut logo is visible with a 'mostrar ajuda' link. Below it, the 'amigos dele (192)' section displays a grid of user avatars and names with their friend counts: Eng Warrior (243), Angelo (145), Alam (44), Carina (106), Cassio (220), Tabiana (367), Sara (103), and Patricia (367). Navigation buttons for 'ver rede' and 'ver amigos' are present. Below this is the 'comunidades dele (109)' section, showing a grid of community logos and names with member counts: 'Recibi um scrap de 84 amigos que te ama?' (494), 'Hélvia.Vc é uma? ou conhece?' (51), 'CEPEL AMIGOS Cepelianos' (155), 'Ayrton Senna' (119272), 'Familia Matos ou Mattos' (4247), 'Eu jogava Enduro no Atari' (1633), 'Eu amo final de semana!' (486869), 'EU AMO O PAINT, E DAI?' (6716), and 'Matemática Aplicada - Brasil' (2239). A 'ver todos' button is at the bottom.

As **comunidades** das quais o usuário participa aparece como terceiro elemento mais visível na tela. Elas refletem também um pouco da personalidade do usuário, bem como suas origens. A maioria não chega a participar de todas as comunidades em que se cadastrou. Aqui vale a mesma regra do número de amigos: quanto mais comunidades participar, maior a popularidade. A opção por frequentar uma leva a conhecer outras pessoas com afinidades semelhantes e/ou vindos de um mesmo lugar, pertencentes a uma mesma família. Pode-se marcar, por meio delas, encontros e atividades *off-line*. Para encontrar um grupo com o qual tenha afinidade, o usuário tem acesso a um sistema de busca por palavras-chave.

The screenshot shows the 'Depoimentos' section, titled 'Depoimentos (O que os amigos dizem sobre Léo)'. It features three entries, each with a user's profile picture, name, and the date of the comment. The first entry is from Hélvia on 23/5/2005, praising Léo's personality and dedication. The second is from Leonardo on 18/5/2005, mentioning Léo's humor and company. The third is from Fernanda on 27/4/2005, expressing affection. A footer note reads 'p.s: quanta palhaçada - hehehe bjs'.

Os depoimentos funcionam como um "certificado de qualidade" do usuário. Quanto mais declarações, maior o prestígio do indivíduo frente à rede virtual de amigos. Uma evolução digital dos cadernos relicário do colégio. Um depoimento é como um presente oferecido, e, tal como a a lógica da dádiva do mundo *off-line*, não retribui-lo pode ser considerado como uma falta.

Figura 21 Discussão nas comunidades

Home | Amigos | Mensagens | Comunidades | Pesquisar | Mídia | O que há de novo | Ajuda | Sair

orkut

tópico: SIM OU NAO AO DESARMAMENTO???

primeira | < anterior | próxima > | última

SIM OU NAO AO DESARMAMENTO??? 7/8/2005 00:20
No mês de Outubro de 2005 estaremos sendo convocados a responder se somos contra ou a favor da proibição da venda de armas de fogo no território brasileiro. Este será o segundo plebiscito da Nova República Brasileira (pós-regime militar) e trata de um tema que diz respeito a todos, uma vez que os índices de violência urbana crescem dia-a-dia.
São inúmeros problemas que matam no Brasil. A desigualdade social é a origem deste flagelo que abre uma chaga cada vez maior na sociedade e, portanto, é a causa e não a consequência que deve ser combatida!! Para q o desarmamento realmente aconteça, se faz necessário uma maior fiscalização contra o contrabando de armas;
E VC O Q ACHA DESTA QUESTAO???

7/8/2005 06:38
Plenamente favorável ao desarmamento!

Concordo que, como ação isolada, o desarmamento não dará conta do recado, mas é um importante primeiro passo.

Adiantando-me àqueles que alegarão o direito de auto-defesa frente a eventuais violências físicas ou ameaças, faço uma pergunta - sendo que proponho duas condições para a resposta: 1) que a resposta não demore mais de um minuto; 2) que não seja consultado nenhum Google da vida:

"Você é capaz de citar algum caso - concreto e recente - em que um cidadão de bem defendeu-se com sucesso de uma violência utilizando uma arma de sua propriedade?"

Reinaldo 7/8/2005 07:15
Pessoas com poder aquisitivo se beneficiam diariamente da segurança proporcionada por pessoas portando armas de fogo.

Se vc fosse fazer um sequestro relâmpago, quem escolheria: um bacana num importado blindado com escolta armada ou alguém da choldra que não pode pagar pelo serviço ?

Faça o seguinte: passe nas portas de restaurantes no Itaim e veja a quantidade de "homens de preto" do lado de fora. Vc acha que estão desarmados ?

Acho que a principal questão é essa: quem tem grana vai continuar a financiar a própria segurança, que vai portar armas de fogo legalizadas. Quem não tem, que disque 190 e reze.

7/8/2005 07:23
O desarmamento deve diminuir a violência, mas aquele que dizem (eu não tenho dados estatísticos que comprovem isso, eu apenas li vários casos afirmando) ser maioria do que acontece no Brasil. Casos como briga de bar, tiro acidental, crimes passionais ou de honra. Resta saber se vale a pena diminuir a incidência destes crimes enquanto outros crimes com mão armada não será afetados por esta medida.

7/8/2005 07:26
Uai, Rafael...

Se o desarmamento vier a evitar uma única morte estúpida, terá valido à pena.

Ou não?

Reinaldo 7/8/2005 07:28
Vc é a favor de seguranças armados acompanhando civis ?

Fabio 7/8/2005 07:31
Pelo que pude entender, vc alega que:

1) A elite, que já tem proteção armada, continuará a tê-la.
2) A "choldra" (vida longa ao Elio Gaspari), que não tem a suposta proteção das armas, continuará a não tê-la.

Logo, até este ponto, o desarmamento - sempre sob seu ponto de vista - é indiferente. É isso?

Não entendi (e o fato de eu não entender algo não é incomum) se vc é a favor ou contra o desarmamento.

Fabio 7/8/2005 07:33
Não... sou contra.

Os "seguranças", ou são civis, ou são militares cumprindo ilegais jornadas civis.

Sou a favor do desarmamento de civis - reservando a posse de armas para militares da União e estados e Polícia Federal. Mesmo as guardas municipais deveriam ser desarmadas.

7/8/2005 07:35
Eu sou a favor do desarmamento.

Tenho ouvido alguns argumentos em relação ao desarmamento como forma de controle social por parte do governo. Como se, na verdade, eles estivessem interessados em impossibilitar o povo de qualquer manifestação drástica, como uma revolução armada, etc. A meu ver, esse argumento parece que vai longe de mais na suposição.

De qualquer forma, me sentirei muito mais tranquilo em saber que um sujeito comum que, por um acaso discutir comigo ,por qualquer eventual motivo, estará, supostamente, desarmado. Penso que isso vale a pena.

Abraços!

Reinaldo 7/8/2005 07:35
Sou contra. Quem quiser não terá a opção de ter uma arma em casa, enquanto outros terão como pagar por isso, contratando empresas privadas.

A questão é simples: mais uma vez está provado que nem todos são iguais perante a lei.

>> responder ao tópico

primeira | < anterior | próxima > | última

>> voltar aos tópicos

serviço filiado ao Google

orkut in english | Sobre o Orkut | Privacidade | Termos de uso

FONTE: <http://www.orkut.com> Data de captura: 08/12/2005

Figura 22
Navegador - The Sims1



FONTE: EA Games/Maxis/ The Sims Soltando os Bichos

Figura 23
Navegador - The Sims2



FONTE: EA Games/Maxis/ The Sims 2

Figura 24
The Sims 2 - Fases da vida



FONTE: EA Games/Maxis/ The Sims 2

Figura 25
The Sims OnLine



FONTE: EA Games/Maxis/ The Sims OnLine

BIBLIOGRAFIA

Obras

ANG, Ien (1996), *On the politics of empirical audience research*, in: Living Room Wars. New York: Routledge.

ARAGÃO, Lúcia Maria de Carvalho (1992), *Razão comunicativa e teoria social crítica em Jürgen Habermas*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

AVRITZER, Leonardo (1996), *A moralidade e a democracia*. São Paulo: Cia Editorial Nacional.

BATESON, Gregory (1986), *Mente e natureza*. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.A.

_____ (1979). *Steps to an ecology of mind*. Toronto: Chandler Publishing Company.

BAUDRILLARD, Jean (1997), *Tela total – mitos e ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina.

CASTELLS, Manuel (2006), *A Sociedade em Rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

_____ (1999a), *A Sociedade em Rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

_____ (1999b), *O poder da Identidade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

CRARY, Jonathan (1999), *Suspensions of perception – Attention, spectacle and modern culture*. Cambridge: The MIT Press.

DeFLEUR, Melvin L. & BALL-ROKEACH, Sandra (1993). *Teorias da Comunicação de massa*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

FOUCAULT, Michel (1987), *Vigiar e punir: o nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes.

GIDDENS, Anthony (1991). *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: Ed. da Universidade Estadual Paulista.

GOFFMAN, Erving (1985). *Representação do Eu na Vida Cotidiana*. Petrópolis: Vozes.

- GOMES FILHO, João (2000), *Gestalt do Objeto*. São Paulo: Escrituras.
- HABERMAS, Jürgen (1987), *Teoria de la acción comunicativa* – vols 1 e 2. Madrid: Taurus.
- _____ (1997). *O papel da sociedade civil e da esfera pública política*, in: *Direito e democracia*, vol 2. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- HURLBURT, Allen (2002), *Layout: o Design da Página Impressa*. Rio de Janeiro: Nobel.
- JOHNSON, Steven (2001), *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- KELLY, Kevin (1997), *Out of control – the new biology of machines, social systems and the economic world*. New York: Addison Wesley Publishing.
- MANNHEIM, Karl (1982), O Problema Sociológico das Gerações, in: *Coleção Grandes Cientistas Sociais*. São Paulo: Ática.
- MAUSS, Marcel (2003). *Ensaio sobre a dádiva* in: *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify.
- McLUHAN, Marshall (1964). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- MURRAY, Janet (1999), *Hamlet on the holodeck – the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- PROKOP, Dieter (1986), *A esfera pública*, in: *Sociologia – Col grandes cientistas sociais*, vol 53. São Paulo: Ática.
- RADCLIFFE-BROWN, Alfred Reginald (1973). *Estrutura e função na sociedade primitiva*. Petrópolis: Vozes.
- RHEINGOLD, Howard (1996). *A Comunidade em Rede*. Lisboa: Gradiva.
- _____ (2002). *Smarts Mobs – The Next Revolution*. USA: Perseus.
- SORJ, Bernardo (2003), *brasil@povo.com – A luta contra a desigualdade na sociedade da informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- SALGADO, Gilberto (2005), *Fabulação e Fantasia; o impacto da hipermídia no universo do leitor*. Juiz de Fora: Ed. UFJF.
- STRAUSS, Anselm (1999), *Espelhos e máscaras – a busca da identidade*. São Paulo: Editora da USP.
- THOMPSON, John (1995), *A mídia e a modernidade*. Petrópolis: Vozes.

TURKLE, Sherry (1995), *Life on the screen*. New York: Simon and Schuster.

VIRILIO, Paul (1994), *A máquina da visão*. Rio de Janeiro: José Olympio.

_____ (1997), *Cibermundo, la política del peor*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Artigos e ensaios

ANTOUN, Henrique (2005). *Mediação, mobilidade e governabilidade nas redes interativas de comunicação distribuída*. Rio de Janeiro: Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação.

BARBOSA FILHO, André e CASTRO, Cosette. (2005), O caso brasileiro de TV Digital e a proposta de nova plataforma de comunicação para os países emergentes. Rio de Janeiro: *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação*.

BRITTO, Rovilson Robbi (2005), Ciberespaço e espaços públicos de debate e embate. Rio de Janeiro: *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*.

DELEUZE, Gilles e Guatarri, Felix. (1996), 1933 - Micropolítica e Segmentaridade, in: *Mil Platôs*, vol. 3. São Paulo: Ática

DELEUZE, Gilles. (1998), Post-Scriptim sobre as Sociedades de Controle, in: *Conversações*. São Paulo: Ed. 34.

DONAS, Javier Bustamante (2005), Disponibilidad digital y movilizacion política: usos alternativos de la tecnologia telemática y su impacto en el desarrollo democrático. Rio de Janeiro: *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*.

EISENBERG, José (2003), Internet, democracia e república, in: *Dados*, vol 46, n.3. Rio de Janeiro: IUPERJ.

FERGUSON, Martin (2002), Estratégias de Governo Eletrônico, in EISENBERG, José & CEPIK, Marco (org), *Internet e Política*. Belo Horizonte: Editora da UFMG.

FERNANDES, Andréa Gomes & AFONSO, José Roberto Rodrigues (2001), e-governo no Brasil: experiências e perspectivas, in: *Revista do BNDES*, vol 8, n. 15. Rio de Janeiro: BNDES.

FERRERA, Maurizio & RHODES, Martin. *Building a Sustainable Welfare State*. Reconciling Social Justice and Growth in the Advanced Economies.

1999. Disponível em: <http://www.yorku.ca/robarts/archives/pub_domain/index.html>. Acesso em: 22/06/2005.

FISHKIN, James S. (2002), Possibilidades Democráticas Virtuais, in EISENBERG, José & CEPIK, Marco (org), *Internet e Política*. Belo Horizonte: Editora da UFMG.

FREY, Klaus (2002), Governança Eletrônica, in EISENBERG, José & CEPIK, Marco (org), *Internet e Política*. Belo Horizonte: Editora da UFMG.

GRUN, Roberto (2003), A promessa da inserção profissional instigante da Sociedade em Rede: a imposição de sentido e a sua sociologia, in: *Dados*, vol 46, n.1. Rio de Janeiro: IUPERJ.

HABERMAS, Jürgen (13/08/2006). O Caos da Esfera Pública, in: *Caderno Mais*. São Paulo: Folha de São Paulo.

HALL, Peter (1975), A simbolic interactionist analysis of politics, in: *Perspectives on Political Sociology*. New York: Columbia University Press.

LEMOS, André (2005), *Cibercultura e Mobilidade. A Era da Conexão*. Rio de Janeiro: Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

LOPES, Mônica Schieck Chaves (2005), Flash Mob: da interação em rede à intervenção urbana. Rio de Janeiro: *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*.

MAIA, Rousiley C. M (2002). Redes cívicas e Internet. Do ambiente informativo denso às condições da deliberação pública in: EISENBERG, José & CEPICK, Marco (org.). *Internet e Política: teoria e prática da democracia eletrônica*. Belo Horizonte: Ed. UFMG.

MANTOVANI, Camila Maciel Campolina Alves (2005), Telefonia Celular: Informação e comunicação em novo espaço de fluxos. Rio de Janeiro: *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*.

MARTINS, Francisco Menezes & SILVA, Juremir Machado (orgs.), (2004), *A Genealogia do Virtual: Comunicação, Cultura e Tecnologias do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina.

MIGUEL, Luís Felipe (2000), Um ponto cego nas teorias da democracia: os meios de comunicação, in: *Bid*, n. 49. São Paulo: ANPOCS.

MORAES, Sara Rodrigues de (2006), Governo Eletrônico: conceitos e aplicabilidades, in: *Anais do III Colóquio Internacional Tradição e Modernidade no Mundo Ibero-Americano*. Juiz de Fora: UFJF.

(2006), Comunicação e Cooperativismo: uma outra comunicação é possível, in: *Revista Brasileira de Inovação Científica em Comunicação.v.1* São Paulo: Intercom

_____ (2003), Comunicação e Cooperativismo: construção de uma terceira via?, in: *Anais do III Fórum Internacional de Economia Solidária*. São Paulo: NESOL/USP

MOTA, Regina (2006), Tecnologia e deliberação política: A urgência da tomada de decisão do poder executivo e a ameaça à criação do Sistema brasileiro de televisão digital, in: *UNIrevista*, Vol. 1, nº 3. São Leopoldo: UNISINOS

MOURA, Alex Pereira de (2006), TV digital no Brasil: do SBTVD ao impasse. Ribeirão Preto: *Anais do XI Simpósio de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*.

PELLANDA, Eduardo Campos (2005), O “local” do virtual no ambiente de Internet móvel. Rio de Janeiro: *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*.

RUEDIGUER, Marco Aurélio (2002), Governo Eletrônico ou Governança Eletrônica – conceitos alternativos no uso das tecnologias de informação para o provimento de acesso cívico aos mecanismos de governo e da reforma do Estado. Caracas: *XVI Concurso de Ensayos y Monografías del CLAD sobre Reforma del Estado y Modernización de la Administración Pública*.

SALGADO, Gilberto Barbosa. O leitor, a contemporaneidade e a tecnologia. In: *Lumina: Revista da Facom*. v. 4. Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2000.

SPERBER, Dan. (1985), Anthropology and Psychology: Towards an Epidemiology of Representations, in: *Man*, vol. 20, nº1, London: The Royal Anthropology Institute.

SCHIECK, Mônica (2005). Flash Mob: da interação em rede à intervenção urbana. Rio de Janeiro: *Anais do XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*.

SOUZA, Jessé (1995), Uma pedra do caminho da teoria da ação comunicativa – a subjetividade em Jurgen Habermas, in: *Dados*, vol 38, n.2. Rio de Janeiro: IUPERJ.

VAZ, Paulo (1999), Agentes na Rede, in: *Lugar Comum*, n.7. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ.

WILSON, Samuel M. & PETERSON, Leighton C. (2002), The anthropology of Online Communities in: *Annual Reviews Anthropology*. Download por CAPES em 24/06/2005.

Documentos

BRASIL. Decreto nº 4.901, de 23 de novembro de 2003, que instituiu o SBTVD - Sistema Brasileiro de Televisão Digital.

Referências Literárias

ASIMOV, Isaac (2005). *Contos de Robôs*. Porto Alegre: L&PM

AUSTEN, Jane (1985). *Orgulho e Preconceito*. São Paulo: Círculo do Livro

CARROL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro. A Escola do Futuro da Universidade de São Paulo. Disponível em: <<http://www.bibvirt.futuro.usp.br>>. Acesso em: 20/03/2004.

COLLODI, Carlo (2005). *Pinóccio*. Porto Alegre: L&PM

DUMAS, Alexandre (2005). *O Conde de Monte Cristo*. São Paulo: Melhoramentos

MOORE, Alan & LLOYD, David (1988). *V for Vendetta*. Nova Iorque: Vertigo/DC Comics.

ORWELL, George (1988), 1984. Rio de Janeiro: Companhia Editorial.

SHELLEY, Mary Wollstonecraft (2003), *Frankenstein*. Lisboa: Publicações Dom Quixote

SHAKESPEARE, William (1999). *A tempestade*. Rio de Janeiro: Lacerda Ed.

VERNE, Julio (2005). *Da Terra à Lua*. São Paulo: Melhoramentos

WELLS, H. G (2004). *Selected Stories of H.G. Wells* (LE GUIN, Ursula K. – org). Modern Library

Referências cinematográficas

ALLEN, Woody (1985). *A rosa púrpura do Cairo*. Los Angeles: Orion Pictures Corporation.

KUBRICK, Stanley & CLARKE, Arthur C. 2001 (1968) - *Uma Odisséia no Espaço*. Los Angeles: MGM / Polaris.

SCOTT, Ridley (1982). *Blade Runner*. Los Angeles: The Ladd Company.

ZEMECKIS, Robert (1985/1989/1990). *De Volta para o Futuro*. Los Angeles: Universal Pictures/ Amblin Entertainment.

MC TEIGUE, James (2006). *V de Vingança*. Los Angeles: Warner Bros. / Silver Pictures / Anarchos Productions Inc. / Virtual Studios.

WEBGRAFIA

Documentos

CE, Direção Geral da Imprensa e Comunicação. *eEurope 2005: Uma sociedade da informação para todos*. Plano de Ação a apresentar com vista ao Conselho Europeu de Sevilha. Disponível em: <http://europa.eu.int/information_society/eeurope/2002/news_library/documents/eeurope2005/eeurope2005_pt.pdf>. Publicado em 06/2002. Acesso em: 07/07/2005.

CONSELHO DA EUROPA. *Media e democracia*. Disponível em: <www.coe.int> . Publicado em 17/03/2005. Acesso em: 09/06/2005.

_____. *Para uma Europa do conhecimento*. A União Europeia e a Sociedade da Informação. A Europa em movimento. Disponível em: <http://europa.eu.int/information_society/eEuropa/index_en.htm> . Publicado em 10/2002. Acesso em: 09/06/2005.

LEYGUES, Jean-Charles. *Les interventions des fonds structurels pour promouvoir la société de l'information*. Disponível em: <www.europa.eu.int> . Acesso em 12/07/2005.

UNIÃO EUROPEIA. *Sociedade da Informação: Telemóveis*. Disponível em: <http://www.europa.eu.int/pol/infos/overview_pt.htm> Publicado em: 03/2005. Acesso em: 07/07/2005.

_____. *eGovernment Interoperability Research Workshop*. Disponível em : <http://europa.eu.int/information_society/activities/egovernment_research/archives/events/interoperability_workshop/index_en.htm>. Publicado em 06/2005. Acesso em: 07/07/2005.

Sites visitados

Agenda Digital (Chile): <http://www.agendadigital.cl> (visitado no período de 4/11/2006 à 26/02/2007)

Anatel: <http://www.anatel.gov.br> (visitado em 15/09/2005);

Brasil : <http://www.brasil.gov.br/> (visitado no período de 05/12/2006 à 26/02/2007)

Directgov: <http://www.direct.gov.uk> (visitado no período de 10/04/2006 à 14/07/2007);

e-gov Brasil: <http://www.governoeletronico.gov.br/> (visitado no período de 11/09/2005 à 14/07/2007);

Europa – o portal da União Européia: <http://europa.eu.int> (visitado no período de 06/06/2005 à 14/07/2007);

Google: <http://www.google.com.br/> (visitado no período de 3/11/2006 à 14/01/2007)

LNCC (Laboratório Nacional de Computação Científica): <http://www.lncc.br/> (visitado em 13/02/2007)

Orkut: <http://www.orkut.com> (visitado no período de 07/04/2005 à 14/07/2007);

Portal da transparência: <http://www.transparencia.gov.br/> (visitado em 11/09/2005);

Portal do Governo do estado de São Paulo: <http://www.saopaulo.sp.gov.br> (visitado no período de 10/04/2006 à 14/07/2007);

Portal Governamental do México: <http://www.gob.mx> (visitado no período de 4/11/2006 à 26/02/2007)

Second Life: <http://secondlife.com/> (visitado em 10/01/2007);

Smart Mob: <http://www.smartmob.com/> (visitado em 9/01/2007)

The Sims OnLine: <http://www.ea.com/official/thesims/thesimsonline/us/nai/index.jsp/> (visitado no período de 16/04/2006 à 10/01/2007)

Notícias

CARPANEZ, Juliana. *Internautas aprendem com Orkut e mudam comportamento virtual*. Folha Online. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u18540.shtml>>. Publicado em: 02/06/2005. Acesso em 12/08/2005.

_____. *Falta de contato off-line com amigos do Orkut motiva saída da rede*. Folha Online. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u18539.shtml>>. Publicado em: 02/06/2005. Acesso em 12/08/2005.

_____. *Cansados de espionagem virtual, internautas cometem orkuticídio*. Folha Online. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u18538.shtml>>. Publicado em: 02/06/2005. Acesso em 12/08/2005.

_____. *Orkut dá falsa impressão de impunidade, diz promotor de Justiça*. Folha Online. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u18749.shtml>>. Publicado em: 29/07/2005. Acesso em 12/08/2005.

DÁVILA, Sérgio. *Google abre no país neste ano, diz fundador*. Folha de São Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u97637.shtml>>. Publicado em: 26/06/2005. Acesso em 12/08/2005.

_____. *Orkut não entende seu sucesso no Brasil*. Entrevista com Orkut Büyükkökten concedida à Folha de São Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/dinheiro/fi0307200511.htm>>. Publicado em: 03/07/2005. Acesso em 12/08/2005.

FALCETA JR, Walter. *Comunidades Orkut. Viagem pelo universo do ódio e da intolerância*. Observatório da Imprensa. Disponível em: <<http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br>>. Publicado em: 22/02/2005. Acesso em 12/08/2005.

FERRARI, Luís & TOMAZ, Kleber. *Orkut já foi usado para acusação de crime de racismo*. Folha de São Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/esporte/ult92u91559.shtml>>. Acesso em: 12/08/2005.

_____. *Polícia caça no Orkut vândalos da Paulista*. Folha de São Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/esporte/ult92u91558.shtml>>. Publicado em 27/07/2005. Acesso em: 12/08/2005.

FOLHA ONLINE. *Facção criminosa PCC foi criada em 1993*. Cotidiano – Especial São Paulo Sob Ataque. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u121460.shtml>> Publicado em 14/05/2006. Acesso em 11/01/2007.

_____. *Comissões acompanham investigação sobre mortes em ataques do PCC*. Cotidiano – Especial São Paulo Sob Ataque. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u122444.shtml>>. Publicado em 06/06/2006. Acesso em: 11/07/2007.

LEITE, Fabiane. *Mortos por tiro podem superar os 400 em período de guerra do PCC*. Cotidiano. Folha OnLine. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u122442.shtml>>. Publicado em 06/06/2006. Acesso em 11/01/2007.

LEITE, Paula. *Site de relacionamento supera e-mail no país*. Folha de São Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u18677.shtml>>. Publicado em 15/07/2005. Acesso em: 12/08/2005.

MICHAEL, Andréa. *Projeto definirá ataques como ato terrorista*. Cotidiano. Folha OnLine. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u130089.shtml>> . Publicado em 04/01/2007. Acesso em 11/01/2007.

PCWORLD. *Falta de marco regulatório pode impedir inovações brasileiras na TV digital*. Disponível em: <http://pcworld.uol.com.br/noticias/2007/01/12/idgnoticia.2007-01-2.8681955469/IDGNoticia_view>. Publicado em 12/01/2007. Acesso em 13/01/2007.

SIMIONATO, Maurício. *Promotores e policiais investigam ameaças contra prefeito no Orkut*. Agência Folha. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u111465.shtml>>. Acesso em: 12/08/2005.

SMART MOB. *Smart Mobs and the Power of the Mobile Many*. Disponível em: <http://www.smartmobs.com/book/toc_7.html>. Acesso em 09/01/2007

VEJA AGORA. *Jornal mais antigo do mundo só na Internet*. Disponível em: <<http://www.jornalvejaagora.com.br/2006/12/30/Pagina22223.htm>>. Acesso em 09/01/2007.